



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA
COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

MENCIÓN:

PERIODISMO

**INCIDENCIA DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL EN LA
COMUNIDAD EDUCATIVA DE LOS ESTABLECIMIENTOS
EDUCATIVOS ADYACENTES A LA UNEMI**

AUTOR:

Jefferson Luis Barrera Mayorga

TUTOR

Lic. Jorge Saltos Delgado

MILAGRO - ECUADOR

2011



CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DE LA TUTORÍA

En mi calidad de Tutor del Proyecto de investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Ciencias de la Educación y de la Comunicación de la Universidad Estatal de Milagro. **CERTIFICO**, que el egresado:

Jefferson Luis Barrera Mayorga **C. Id.# 0920992146**

Ha presentado y se le ha realizado el respectivo análisis del Proyecto de Tesis de Grado con el Título “INCIDENCIA DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS ADYACENTES A LA UNEMI”.

Presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el Título de Licenciado en Comunicación Social. Cuyo problema de investigación se refiere a: “Falta de vinculación pedagógica universitaria con los establecimientos educativos utilizando la narración audiovisual”.

El mismo que considero debe ser aceptado, por reunir los requisitos legales y por la importancia trascendental que tiene el tema

Tutor

Lic. Jorge Saltos Delgado

Milagro, Diciembre de 2010



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor de esta investigación declara ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica Ciencias de la Educación y la Comunicación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi autoría, no contiene material escrito por otras personas, salvo el que está referenciado debidamente en el texto, parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una Institución nacional o extranjera.

Milagro, Mayo de 2.011

Jefferson Luis Barrera Mayorga

C. Id.# 0920992146



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR, PREVIA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL, MENCIÓN PERIODISMO.

OTORGA AL PRESENTE PROYECTO EDUCATIVO LAS SIGUIENTES CALIFICACIONES:

TRABAJO ESCRITO: _____
EXPOSICIÓN ORAL: _____
TOTAL: _____
EQUIVALENTE A: _____

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR DELEGADO

AGRADECIMIENTO

Especial sentimiento de gratitud hacia Dios, Padre y Amigo que está presente en todo instante de nuestras vidas y que gracias a su Amor se han cumplido las metas a las que me ha conducido.

También agradezco a mi familia, fortaleza diaria que me ha permitido tomar la vida como inspiración diaria que me hace desear el éxito al que me dirijo, para ser mejor día a día a la espera de ver cristalizados mis sueños.

Jefferson Luis Barrera Mayorga

DEDICATORIA

A Dios, a mis Padres y mi familia, con quienes he ido perfeccionando el ejercicio responsable del sentido común en bien de los demás.

A los docentes y autoridades de los planteles que me permitieron hacer mi trabajo de investigación y en especial a la Universidad Estatal de Milagro, baluarte del profesionalismo académico al que me someto con amor por ser ejemplo de lucha continua y abnegada para mejorar en el servicio y a calidad académica de sus estudiantes y docentes.

Jefferson Luis Barrera Mayorga



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DOCTOR

RÓMULO MINCHALA MURILLO

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derechos de Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo tema es: "INCIDENCIA DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS ADYACENTES A LA UNEMI", y que corresponde a la Unidad Académica de Ciencias de la Educación y Comunicación.

Milagro, Diciembre de 2.010

Jefferson Barrera Mayorga

C.I. 0920992146

ÍNDICE

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1.1. Problematicación	1
1.1.2. Delimitación del problema	3
1.1.3. Formulación del problema	3
1.1.4. Sistematización del problema.....	4
1.1.5. Determinación del tema.....	4
1.2. OBJETIVOS	5
1.2.1. Objetivo General	5
1.2.2. Objetivos Específicos	5
1.3. JUSTIFICACIÓN	5
1.3.1. Justificación de la investigación	5

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.1. Antecedentes históricos.....	7
2.1.2. Antecedentes referenciales.....	30
2.2. MARCO CONCEPTUAL.....	33
2.3. HIPÓTESIS y VARIABLES.....	35
2.3.1. Hipótesis General.....	35
2.3.2. Hipótesis Particulares.....	39
2.3.3. Declaración de Variables.....	39
2.3.4. Operacionalización de las Variables.....	40

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL.....	41
3.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	42
3.2.1. Características de la población.....	42
3.2.2. Delimitación de la población.....	42
3.2.3. Tipo de muestra.....	42
3.2.4. Tamaño de la muestra.....	43
3.2.5. Proceso de selección	43
3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	44
3.4. EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	45

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	46
4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA	47
4.3. RESULTADOS	49
4.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	59

CAPÍTULO V PROPUESTA

5.1. TEMA	60
5.2. FUNDAMENTACIÓN.....	60
5.3. JUSTIFICACIÓN	62

5.4. OBJETIVOS	62
5.4.1. Objetivo General de la Propuesta	63
5.4.2. Objetivos Específicos de la Propuesta	63
5.5. UBICACIÓN	64
5.6. FACTIBILIDAD	64
5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	65
5.7.1. Actividades	65
5.7.2. Recursos, análisis financiero	67
5.7.3. Impacto.....	69
5.7.4. Cronograma	71
5.7.5. Lineamiento para evaluar la propuesta	72
CONCLUSIONES.....	73
RECOMENDACIONES	74
BIBLIOGRAFÍA	75

ANEXO

ÍNDICE DE GRÁFICOS:.....77

GRÁFICO NÚMERO 1.

JEFFERSON BARRERA JUNTO A ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO “GORKY ELIZALDE MEDRANDA”.

GRÁFICO NÚMERO 2.

LCDA. MARTHA DELGADO CON SUS ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO “GORKY ELIZALDE MEDRANDA”, REALIZANDO LA ENCUESTA.

GRÁFICO NÚMERO 3

CHARLA EDUCATIVA POR PARTE DE LA LCDA. MARIUXI GONZALES DEL HOSPITAL LEON BECERRA CON ALUMNOS EN LA AULA DE QUIMICA , QUE TAMBIEN FUNCIONA COMO PROVISIONAL PARA AUDIO VISUAL .

GRÁFICO NÚMERO 4

JEFFERSON BARRERA CON LOS ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO “GORKY ELIZALDE MEDRANDA”, LUEGO DE REALIZAR LAS ENCUESTAS EN DICHO PLANTEL.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA
COMUNICACIÓN

AUTOR: Jefferson Barrera

RESUMEN

Cuando se quiere propicia el desarrollo de las capacidades y destrezas profesionales que le dan un sentido de autosuficiencia al individuo. Es necesario reconocer que siempre se está en búsqueda de esa autosuficiencia, que lo independice de las condiciones de vida que tienen en su niñez y adolescencia, desde los más remotos orígenes de la “educación para la vida”. Es así como se hace necesario reconocer que esta evolución de los niveles de aprendizaje ha llegado a la utilización de tecnología audiovisual electrónica de muy avanzada implementación que permita satisfacer la necesidad de mejorar la metodología del aprendizaje y promueva la innovación docente en el desarrollo de nuevas tendencias de participación académica entre los estudiantes y maestros.

La presente investigación se inició para satisfacer las necesidades de estudiantes que no cuentan con salones de clase adecuados, llegando a mantener un condicionamiento de estudio tradicionalista sin hacer uso de ciertos recursos que hoy en día muchos tienen en sus teléfonos celulares, como es el correo electrónico, la radio y programas de televisión, llegando a fomentar la innovación en el desarrollo de comunicación audiovisual en tiempo real y operativo para el docente.

La propuesta académica de la Narración Audiovisual, está orientada hacia la identificación individualizada de las fortalezas de los estudiantes con respecto a las oportunidades que tienen para cumplir con el Pensum académico que las carreras profesionales exigen, orientados pro los futuros profesionales de Comunicación Social de la UNEMI.

Palabras Claves: comunicación, lenguaje, audiovisual, narración.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

AUTHORS: Jefferson Barrera

ABSTRACT

When be propitious the development of the skills and professional abilities that give the individual a sense of self-sufficiency. It is necessary to recognize that it is always in search of this self-sufficiency, that become independent it of the living conditions they have in their childhood and adolescence, from the earliest origins of the "education for life". This is how it is necessary to recognize that this evolution of the levels of learning has come to the use of electronic audiovisual technology of highly advanced implementation that allows to satisfy the need to improve the methodology of learning and promote teaching innovation in the development of new trends in academic participation between students and teachers. This research began to meet the needs of students who do not have adequate classrooms, to maintain a traditionalist study conditioning without making use of certain resources that today many have in their mobile phones, such as electronic mail, radio and TV shows coming to foster innovation in the development of audiovisual communication in real time and operating for the teacher. Academic proposal of the Audiovisual narrative, is geared towards identifying individual strength of students for the opportunities they have to comply with the academic Pensum careers require targeted pro future practitioners of Social communication from UNEMI.

Key words: communication, language, audiovisual narrative.

INTRODUCCIÓN

Cuando el estudio de la comunicación se hace necesaria, no solo porque se enfrenta a una visión científica de las proporciones humanas, sino como un derecho social de fortalecer nuestra célula fundamental de la sociedad; propiciando el desarrollo de las capacidades y destrezas profesionales que le dan un sentido de autosuficiencia al individuo. Cada individuo está en búsqueda de esa autosuficiencia, que lo independice de las condiciones de vida que tienen desde que son adolescentes, para resolver la situación intercomunicacional de los hijos con los padres y maestros.

Siguiendo un esquema conceptual de partida, se podrá conocer más sobre el proceso mismo de la comunicación y los elementos que sirven de herramientas para fortalecer la participación de la comunidad educativa frente a la propuesta de establecer un resultado real de un estudio de campo sobre la incidencia de l lenguaje narrativo audiovisual dentro de nuestro proyecto.

La comunicación en la narrativa audiovisual toma forma desde la aplicación de la televisión, pasando por la histórica sala de cinematógrafo, para tener un resultado inesperado, cien veces mas adelantado en el uso de la telefonía celular y el Internet; cuya aplicación temática en la planificación pedagógica del docente de nuestras comunidades educativas no han aprendido a utilizar. Razón por la cual muchos aspectos modernos de la motivación estudiantil se han perdido y dan como resultado la deserción escolar o fenómenos como la repitencia y abandono de los estudios.

La UNEMI, como centro de educación superior, que ha vivido las experiencias de la transformación académica de los últimos diez años, es el marco institucional perfecto para proponer este tipo de proyecto en bien de una vinculación práctica dentro de la propuesta académica de narración audiovisual, la misma que está orientada hacia la comprensión del mundo que rodea al estudiante, no solo en blanco y negro, sino de forma tridimensional, con profundidad, luces y sonidos; orientando a una visión de superación, éxito y progresismo cultural. Mejorando significativamente el reto de actualización y globalización profesional que se requiere en la educación universitaria actual.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Problematicación

La comunicación por medio del lenguaje es una de las cualidades distintivas del ser humano, la misma que tiene tantos años de historia como lo tiene la historia del lenguaje y el origen de los idiomas. Sin embargo cabe ser enfático en el hecho de alcanzar metas plenamente identificadas con el uso de la comunicación por medio de la narración como técnica del lenguaje común y favorable que se relaciona en el sentido pragmático de la aplicación comunicativa del ser humano.

Como resultado de la innovación tecnológica para mejorar la comunicación visual, auditiva y simbólica, se hace necesario reconocer que en los últimos cinco años se es más evidente el uso indiscriminado del lenguaje audiovisual por medio de la tecnología informática. Un recurso poco aplicado de manera adecuada en los salones de clases de Educación General Básica que corren el alto riesgo de ser parte de una degradación del manejo del lenguaje, creando modismos y vulgarismo que sin la adecuada orientación profesional, expone un riesgo inminente a la buena práctica de la conversación narrativa con recursos audiovisuales como apunta la sociedad del Siglo XXI.

En el sentido social de la comunicación la UNESCO (2002) plantea criterios de valoración a la comunicación audiovisual (Sevilla) entre los cuales se destaca el análisis crítico y la producción creativa de los mensajes que se transmiten por los medios tecnológicos actuales en bien de dar cumplimiento a la socialización de una comunidad entorno a la actividad más humana que desarrolla la sociedad como es la narración.

Alcanzar esa socialización en torno a la utilización de recursos tecnológicos de uso frecuente como la telefonía celular, el Internet y los medios televisivos son vulnerables desde el nivel de censura que no respeta principios morales y éticos en el manejo de información; hablar de un tema se convierte en una expectativa alarmante sin la sustentación adecuada a la lógica moral de la población y en todo caso se denigra el recurso ancestral del ser humano al correr el riesgo de destruir las normas de lenguaje y comunicación narrativa en uso de la tecnología audiovisual provocando la atención morbosa del público al poner en el aire programas de lenguaje sucio e imágenes caricaturescas o en dibujos animados que refieren situaciones comunes donde la participación social es una serie de anti valores.

Hoy en día los noticieros televisivos promueven la participación ciudadana en el reporte de imágenes fotográficas o videos que muestren problemas comunitarios capturados desde una cámara digital incorporada en un teléfono celular, que se utiliza como un recurso, dando excelentes resultados para los noticieros, pero sin la orientación profesional del manejo del lenguaje adecuado para que la narración básica sea un tema cultural, corriendo el riesgo de caer en la vulgaridad idiomática que daña a otros, separando más la brecha de convivencia pacífica que buscan ser un modelo adecuado de la sociedad.

1.1.2. Delimitación del problema

La narración audiovisual como modelo de interpretación en el campo cultural, hace referencia a la participación de los estudiantes de Comunicación Social del Séptimo nivel, en la elaboración de narraciones audiovisuales con temas orientados al campo socio cultural de la comunidad en los sectores urbanos populares del cantón Milagro. Orientado específicamente a la población universitaria de la UNEMI que cursa las carreras de Educación Básica.

El carácter investigativo se orienta a la metodología descriptiva y bibliografía tecnológica apoyada en el recurso de internet.

1.1.3. Formulación del problema

La narración es un recurso humano de comunicación que nace con el origen del lenguaje y en el ejercicio de la comunicación oral se hace necesario reconocer que pese a que la narración es una actividad biológicamente particular del ser humano, en las últimas dos décadas, el uso frecuente de la telefonía celular y las salas virtuales de conversación así como de las redes sociales hacen notar que este nivel de comunicación se ha adaptado con un lenguaje propio y simbología particular con la ayuda de los recursos audiovisuales que la tecnología facilita para que los usuarios se expresen con simbología tan amplia que cubre distancias alrededor del mundo en cuestión de segundos. Siendo este recurso desaprovechado todavía entre los usuarios de los centros educativos por la falta de visión sobre la magnitud del alcance que tiene la modalidad narrativa en el uso de la tecnología audiovisual.

Considerando esta aplicación de la tecnología audiovisual cabe señalar que se hace obligatorio el fomentar un buen uso de los mismos, procurando que las autoridades educativas universitarias consideren la aplicación de la tecnología audiovisual como una motivación para que se

encajara el uso correcto del lenguaje con el pleno uso de los recursos que están al alcance de millones de adolescentes, adultos, adultos mayores e incluso infantes que cursan los primeros años de Educación General Básica.

Teniendo ahora como prioridad el visibilizar la utilidad de los recursos audiovisuales pero con la seguridad del uso de la narrativa dentro del lenguaje cotidiano del individuo, especialmente si lo analizamos desde la siguiente formulación del problema:

¿Cuál es la incidencia que la narración audiovisual tendría en la comunidad educativa si se aplican técnicas audiovisuales para mejorar el nivel cultural de los miembros de dicha comunidad?

1.1.4. Sistematización del problema

¿Qué importancia tienen las técnicas audiovisuales aplicadas a la Educación General Básica?

¿Cuáles son las narraciones audiovisuales más populares en la comunidad?

¿De qué manera el educador escolar aporta a la narración popular?

¿Qué actores sociales pueden ser representados en la narración audiovisual?

¿Qué actividades didácticas se aplicarían para lograr la participación de los docentes?

1.1.5. Determinación del tema

Analizando los aspectos antes citados se hace necesario determinar el tema de la presente investigación como **“Incidencia de la narración audiovisual en la comunidad educativa de Educación General Básica de los establecimientos educativos adyacentes a la UNEMI”**

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo General

Visualizar los nudos críticos de los factores culturales que inciden negativamente en la comunidad a partir de los malos usos de los recursos audiovisuales en la comunidad educativa.

1.2.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar la realidad situacional de los establecimientos educativos para determinar el nivel de participación tecnológica con recursos audiovisuales.

Diseñar una propuesta metodológica para elaborar narraciones audiovisuales en establecimientos educativos de las comunidades adyacentes a la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI).

1.3. JUSTIFICACIÓN

1.3.1. Justificación de la investigación

El trabajo de investigación como tal es un aporte académico que fundamentará la necesidad de fomentar la práctica permanente del uso

correcto de la lengua como elemento propio del proceso de comunicación de los seres humanos, adaptados al modismo informático de las técnicas audiovisuales, sin perder el esquema gramatical de la narración.

En lo educativo el tema de investigación relaciona el profesionalismo que se aspira alcanzar por medio de la aplicación del concepto de la comunicación audiovisual y el de la narración como técnica motivadora en el enfoque sistémico de la participación social. Considerando que la comunicación es propia del marco social de la civilización, permite actualizar los recursos audiovisuales empleados con frecuencia y dominio pero de manera ineficiente.

Particularmente, el empleo de la narración audiovisual estará convirtiéndose en un recurso fundamental para la aplicación de técnicas educativas en el área de incidencia de la UNEMI, fomentando la relación interpersonal de una forma virtual, en el marco de la educación telemática que se requiere en el mejor desempeño de la carrera profesional del estudiante de los establecimientos educativos del sector.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Antecedentes históricos

¿Qué importancia tienen las técnicas audiovisuales aplicadas a la Educación General Básica?

Una de las actividades en las que las personas invertimos más tiempo es la comunicación. La Teoría de la Comunicación (Shanon, Weaver, 1948; Jacobson, 1972) explica los procesos y los elementos que intervienen en toda comunicación interpersonal e identifica los siguientes:

Citado por Pere Marques Graells (2010)

Emisor: la persona que quiere transmitir una información (hechos, ideas, sentimientos, deseos). Para poder transmitir esta información tendrá que codificarla en un lenguaje y convertirla en un mensaje.

Código: el lenguaje con el que se elabora el mensaje.

Mensaje: la información (ya codificada) que quiere transmitir el emisor.

Canal: soporte físico en el que se transmite el mensaje.

Contexto: circunstancias que rodean la comunicación.

Receptor: destinatario del mensaje. Para interpretarlo será necesario que lo decodifique. Por lo tanto el receptor tendrá que conocer el lenguaje que el emisor ha utilizado para elaborar el mensaje.

En ocasiones, cuando el receptor interpreta un mensaje no extrae la información que el emisor pretendía hacerle llegar: sólo obtiene una información parcial o incluso puede interpretar cosas diferentes a las que el emisor quería decir. A menudo detrás de estos “problemas interpretativos” se esconden las pobres expectativas del emisor o del receptor en la eficacia de la comunicación que mantienen. También puede haber tres causas:

1. Mala codificación del mensaje por falta de conocimientos o hábitos comunicativos del emisor.
2. Deficiente transmisión del mensaje por falta de habilidad comunicativa del emisor.
3. Distorsión del mensaje en el canal (ruidos en la transmisión).
4. Deficiente captación del mensaje por problemas perceptivos del receptor o por tener bajas expectativas en la comunicación.
5. Mala decodificación del mensaje por parte del emisor por falta de vocabulario, diferentes connotaciones culturales (barreras lingüísticas) o por falta de hábitos comunicativos.

PROCESO DE LA INFORMACIÓN

Todos los individuos se encuentran, continuamente, recibiendo información del mundo que los rodea. Estas informaciones, se captan mediante los órganos perceptivos, se transmiten al cerebro a través de los nervios y son procesadas para poder extraer su significado y poder reaccionar de la manera más adecuada. El cerebro puede procesar la información de dos formas:

1. **Proceso secuencial**, mediante el cual el cerebro procesa las informaciones abstractas (palabras, esquemas, todo tipo de información digital). El proceso secuencial o lineal de la información es un proceso analítico-sintético, abstracto, deductivo y lógico que se realiza a partir de informaciones (de tipo digital generalmente), captadas de manera sucesiva, que se descodifican poco a poco para llegar a extraer finalmente su significado.

Las informaciones a procesar suelen ser unisensoriales, proceden de una única fuente, y casi siempre se refieren a contenidos conceptuales (proceso secuencialmente de la información que contiene un texto que se lee). El proceso secuencial de la información se realiza sobretodo en el hemisferio izquierdo del cerebro.

2. **Proceso global**, a través del cual el cerebro procesa las informaciones más concretas (dibujos de tipo analógico, fotografías...). Este proceso global o paralelo de la información es un proceso intuitivo, holístico y analógico que se realiza a partir de unas informaciones (casi todas de tipo analógico) captadas de manera simultánea que provocan unas reacciones emotivas portadoras de significados.

Estas informaciones son multisensoriales, suelen proceder de diversas fuentes, y en ellas predominan los contenidos formales, a partir de los cuales se llega a la conceptualización. Por lo tanto facilitan la memorización mediante asociaciones imagen-concepto (cuando se observa una fotografía se lleva a cabo un proceso global de la información que aporta). El procesamiento global de la información se realiza sobretodo en el hemisferio derecho del cerebro.

Es conveniente que las personas tengan por costumbre procesar las informaciones de las dos formas y contrastemos nuestras impresiones en ambos casos.

El lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que utilizamos ordinariamente al hablar o escribir, tiene unos elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos. Está integrado por lo tanto por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

- Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
- Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Eisenstein).

Está claro que los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación ("vale más una imagen que 1.000 palabras"), resultan motivadores y aproximan la realidad a las personas. Por lo tanto, su utilización en los entornos educativos resulta muy recomendable. Ahora bien hay que ser crítico frente a la alienación que genera un consumo masivo, disperso e irreflexivo de imágenes. Umberto Eco advierte: "La civilización democrática sólo se salvará si se hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica y no una invitación a la hipnosis".

En el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden considerar diversos aspectos o dimensiones:

- a) Aspectos morfológicos.**
- b) Aspectos sintácticos.**
- c) Aspectos semánticos.**

- **Aspectos estéticos.** Además de la función narrativa-descriptiva y semántica, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función estética.

- **Aspectos didácticos.** Cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica, además considerará la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y aprendizaje de sus contenidos. Entre los RECURSOS DIDÁCTICOS que facilitan la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales se pueden destacar: los organizadores previos, los resúmenes, la formulación de preguntas, que aseguran más los aprendizajes y mantienen la atención...

A. Aspectos Morfológicos

De la misma manera que cuando elaboramos mensajes con los lenguajes verbales utilizamos nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los mensajes audiovisuales se construyen utilizando los siguientes elementos morfológicos:

- **Elementos visuales.** Sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Con estos elementos las imágenes pueden representar cosas que existen y también cosas que nunca han existido. Las principales **características de las imágenes** son las siguientes:

- **Iconicidad o abstracción:** según que las imágenes sean o no un reflejo de la realidad:

- **Figurativas** (tratan de representar fielmente la realidad como lo representa la fotografía.

- **Esquemáticas o simbólicas** (tienen alguna similitud con la realidad que se representa con figuras direccionales.

- **Abstractas**; su significado viene dado por convenciones como el caso de las palabras de un rótulo.

No obstante las imágenes nunca serán la realidad ya que diversos factores (encuadre, luz...) pueden modificarla. La máxima iconicidad la tienen los objetos, la máxima abstracción la encontramos en las ecuaciones y textos.

- **Denotación y connotación.** Las imágenes difícilmente serán mono sémicas, generalmente serán más o menos polisémicas según su ambigüedad, capacidad de sugestión y posibles interpretaciones que susciten.

- **Simplicidad o complejidad.** Dependerá de su iconicidad, organización y relación entre los elementos, el contexto...Las imágenes complejas (que no siempre deben su complejidad al hecho de tener muchos elementos) requieren más tiempo y más atención para su análisis.

- **Originalidad o redundancia:** según que sus elementos sean nuevos o ya muy utilizados y conocidos (estereotipos). Una imagen demasiado original puede ser difícil de interpretar por el receptor.

- **Elementos sonoros.**

- **Música**

.- **Efectos de sonido**

.- **Palabras**

.- **Silencio.**

En cualquier caso, **las funciones de los elementos morfológicos** son básicamente tres:

- Informativa, testimonial, formativa...

- Recreativa, expresiva...

- Sugestiva: publicidad (relacionada con las cosas), propaganda (relacionada con las ideas y los valores de las personas).

B. Aspectos Sintácticos

Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos, hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas. De la misma manera, cuando creamos un mensaje audiovisual tenemos que seguir unas normas sintácticas que, además, podrán influir poderosamente en el significado final de nuestro mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son:

- **Planos.** Los PLANOS hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una fotografía o se registra una toma. Los principales planos que se utilizan, de los más lejanos a los más próximos, son:

a. Planos Descriptivos (describen el lugar donde se realiza la acción):

b. Gran Plano General. Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra. Tiene sobre todo un valor descriptivo. Lo más importante es que se vea bien el espacio, el ambiente, el paisaje en el que las personas están inmersas. El gran plano general también puede adquirir un valor expresivo cuando se quiere destacar la soledad o pequeñez de las personas dentro del entorno que les rodea.

No conviene utilizar demasiado los planos generales porque pueden resultar aburridos y debido a las reducidas dimensiones de la pantalla de televisión muchos de sus detalles no se pueden apreciar.

c. Plano General. Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes. Tiene sobre todo un valor descriptivo.

Sitúa los personajes en el entorno donde se desenvuelve la acción. Indica cual es la persona que realiza la acción y dónde está situada (actúa como el sujeto de una frase); no obstante también puede mostrar varias personas sin que ninguna de ellas destaque más que las otras. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que desenvuelven los personajes, de manera que también aporta un cierto valor narrativo.

Cuando se utilizan planos generales hay que dar tiempo al espectador para que pueda ver todos los elementos que aparecen, de manera que el ritmo del material audiovisual quedará ralentizado. Al igual que el gran plano general, conviene no utilizarlo en exceso.

d. Planos narrativos (narran la acción que se desarrolla):

* **Plano Entero.** Es ya un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.

* **Plano americano.** Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas.

En este plano lo que interesa sobretodo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas; por lo tanto tiene un valor narrativo y también un valor expresivo. El plano americano se utiliza mucho en las escenas donde salen personajes hablando y en las películas "westerns" (ya que permite mostrar a la vez la pistola y la cara de los personajes).

e. Plano Medio. Presenta el personaje de cintura para arriba. La cámara está bastante cerca de él. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje (representa el verbo de la frase). En cambio, el ambiente que le rodea ya no queda reflejado. El plano medio también tiene un valor expresivo ya que la proximidad de la cámara permite apreciar un poco las emociones del personaje.

Es el tipo de plano más utilizado. Como los planos medios no requieren un tiempo demasiado largo para que el espectador pueda captar sus elementos, tienen una corta duración y por lo tanto proporcionan un ritmo dinámico al audiovisual. No obstante hay que tener presente que el uso excesivo de planos próximos producen una excesiva fragmentación de la realidad y obliga al espectador a reconstruirla, muchas veces de manera subjetiva.

f. Planos Expresivos (muestran la expresión de los protagonistas):

* **Primer Plano.** Presenta la cara del personaje y su hombro. La cámara está muy cerca de los elementos que registra.

Aporta esencialmente un valor expresivo al audiovisual. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes. Añade calor y detalle a la trama (representa el adjetivo de la frase). El primer plano suele tener una corta duración y se suele intercalar con otros planos, ya que aporta poca información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea.

* **Plano de Detalle.** Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Su valor depende del contexto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.

Los planos de detalle suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que

hace el personaje y sobre el entorno que le rodea. Al igual que en los otros tipos de plano, hay que evitar cortar a las personas por sus uniones naturales.

En un material audiovisual conviene que no haya saltos espectaculares en la escala de planos.

g. Ángulos. Cuando se habla de angulación o punto de vista se considera el ángulo imaginario que forma una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal. Según la posición de la cámara el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

* **Ángulo Normal.** Se obtiene cuando una línea perpendicular al objetivo de la cámara incide en perpendicular sobre la cara del personaje. En este caso, la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.

El ángulo normal por sí mismo no proporciona ningún valor expresivo especial a parte del que aporten los demás elementos sintácticos utilizados (tipos de plano, colores dominantes...). El ángulo normal es el que se utiliza normalmente. Denota una situación de normalidad.

*. **Picado.** El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo.

El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje u objeto enfocado aparece más pequeño en relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.

*. **Contrapicado.** El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. Al

ángulo contrapicado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje queda engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.

h. Inclinación Lateral. Cuando se sitúa la cámara con una inclinación lateral las imágenes aparecerán inclinadas.

La inclinación lateral de las imágenes añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad que a menudo se utiliza cuando se aplica la técnica de la cámara subjetiva.

También se pueden considerar el **ángulo frontal y el ángulo lateral**, que dependerán de que la cámara se coloque delante de los personajes o lateralmente (a su derecha o a su izquierda).

i. Composición. Se denomina COMPOSICIÓN a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga. Se pueden considerar diversos aspectos:

j. Líneas Verticales. Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia. En general las líneas verticales, igual que las líneas horizontales, se asocian a una situación de estabilidad. No conviene abusar demasiado de las líneas verticales porque pueden cansar y provocar una sensación de monotonía en el espectador.

k. Líneas Horizontales. Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces de muerte. En general las líneas horizontales, al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad. No conviene abusar demasiado de las líneas horizontales porque pueden provocar una sensación de monotonía en el espectador.

L. Líneas Inclinas. Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. En general las líneas inclinadas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Las líneas inclinadas al igual que las líneas curvas proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo y resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas horizontales.

m. Líneas Curvas. Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad. En general las líneas curvas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Las líneas curvas al igual que las líneas inclinadas proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo y resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas horizontales.

n. El Aire. Se denomina AIRE al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre. Algunas de las normas que conviene tener presentes al respecto son las siguientes:

- El primer plano y el plano medio han de dejar aire por encima de la cabeza de las personas.
- Cuando en una secuencia de vídeo los sujetos caminan, es necesario dejar un espacio delante de ellos.

ñ. Regla de los tercios. Una de las principales reglas de la composición exige que los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos. A consecuencia de la regla de los tercios hay que tener presentes los siguientes aspectos:

- Los personajes principales no han de ocupar el centro del encuadre.
- La línea del horizonte nunca dividirá horizontalmente el encuadre en dos partes iguales.

o. Simetría. La SIMETRÍA se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que uno de ellos parece el reflejo del otro en un espejo. Las composiciones muy simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad, pero pueden resultar monótonas. Las composiciones asimétricas son más dinámicas, producen una sensación de inestabilidad y pueden generar más tensión dramática.

Al componer las imágenes hay que asegurarse que los espectadores centren su atención en los lugares convenientes y no miren demasiado los elementos secundarios.

p. Profundidad de Campo. Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez. Depende de 3 factores:

- **La distancia focal.** Las cámaras con objetivos de poca distancia focal (gran angular) proporcionan más profundidad de campo a las imágenes.
- **La apertura del diafragma.** Un diafragma poco abierto aumenta la profundidad de campo de las imágenes.
- **La distancia de los objetos a la cámara.** La profundidad de campo aumenta cuando se enfocan los elementos más lejanos y disminuye al enfocar objetos próximos.

Una buena utilización de la profundidad de campo permite obtener interesantes efectos estéticos, destacar determinados objetos y difuminar otros para evitar distraer la atención del espectador.

q. Gran Profundidad de Campo. Es cuando en una imagen se ven con claridad la mayoría de los objetos de la imagen, tanto los que están más próximos al objeto principal como los más lejanos.

La profundidad de campo se puede incrementar de diversas maneras:

- Cuando se aumenta la iluminación de los objetos con unos focos, de manera que se pueda cerrar más el diafragma de la cámara.
- Cuando se incrementa la distancia de los objetos a la cámara, de manera que se pueda enfocar a mayor distancia (en este caso también se reducen las dimensiones de los objetos).
- Cuando se utilizan objetivos de poca distancia focal (gran angular).

r. Poca Profundidad de Campo. Sólo se ven con claridad los objetos situados cerca del objeto principal que se ha querido enfocar.

La profundidad de campo se puede disminuir de diversas maneras:

- Al trabajar con diafragmas muy abiertos.
- Al reducir la distancia de los objetos a la cámara, de manera que se tenga que enfocar a menor distancia.
- Cuando se utilizan objetivos de gran distancia focal (teleobjetivos).

s. Distancia Focal. Es la distancia que hay entre el centro de la lente del objetivo enfocado al infinito y la película fotográfica (o el mosaico de registro de la cámara de vídeo) donde se formarán las imágenes.

Cada objetivo tiene una distancia focal determinada.

t. Ritmo. Se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Para determinar el ritmo que conviene imprimir en el una filmación habrá que tener presente el público al que va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir. **El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:**

- **Ritmo Dinámico.** Cuando un audiovisual transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. El ritmo dinámico se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración. El cambio rápido de planos dará sensación de ritmo. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado breves puede dificultar la asimilación de la información por parte de los receptores.

- **Ritmo Suave.** Cuando transmite al espectador una sensación de tranquilidad.

El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado largos puede crear un ritmo demasiado lento y hacer perder el interés de los espectadores. Cuando se observen dos planos de igual duración parecerá más lento el que contiene menos información.

No se ha de confundir el ritmo con la velocidad con la que suceden los acontecimientos.

* **Iluminación.** Además de su valor funcional, la ILUMINACIÓN tiene un valor expresivo ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave e iluminación dura. Las tomas interiores exigen crear luminosidad y contraste. Para conseguirlo se usan 4 fuentes de luz:

- Iluminación principal.
- Iluminación de relleno.
- Iluminación posterior.
- Iluminación de fondo.

Las tomas exteriores, sobre todo en días soleados, exigen controlar el contraste existente mediante el uso de reflectores que suavicen las sombras. Los días nublados son los mejores para hacer registros exteriores ya que la luz es más suave y uniforme y genera menos contraste.

La ILUMINACIÓN SUAVE o iluminación tonal es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra. Se puede conseguir compensando adecuadamente la iluminación principal (interior o exterior) con reflectores o focos de relleno. Es una iluminación plana, igualada y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a las personas.

La ILUMINACIÓN DURA o iluminación de claro y oscuro, es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Se consigue utilizando una potente iluminación principal con una débil iluminación de relleno. Cuando se utiliza una iluminación dura las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora.

* **Temperatura de Color.** Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada. Para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente hay que hacer un balance de blancos, mediante el cual se indica a la cámara cual es el color blanco. Las salidas y puestas de sol y las luces incandescentes tienen una temperatura de color baja y de tono rojizo. Al mediodía la luz tiene una temperatura más alta y de tono azul.

La luz de una vela también tiene una temperatura de color baja y de tonalidad rojiza.

El COLOR de los objetos se produce por la luz que reflejan. Los objetos que no reflejan la luz aparecen de color negro. Los COLORES nos producen, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones. Se pueden considerar dos **sistemas de registro cromático**:

- **Aditivo**, el que se usa en la imagen electrónica (rojo, verde, azul)
- **Sustractivo**, el que se usa en la pintura (azul, rojo, amarillo).

Cuando se crean imágenes conviene limitar los colores puros que se utilizan ya que si se usa un único color dominante se podrá centrar mejor el interés en la idea principal. Entre las principales **propiedades de los colores** están:

- La **tonalidad**, que diferencia un color de otro.
- La **saturación**, que representa la fuerza del color, su grado de pureza o de mezcla con el blanco.
- La **luminosidad**, que es la mayor o menor capacidad que tiene para reflejar la luz.

Según su tonalidad los colores se pueden clasificar en dos grupos:

* **Colores Cálidos** (resultan excitantes y estimulantes). En general los espacios con colores cálidos parecen más grandes, cercanos y pesados.

- **BLANCO**. Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia a limpieza, pureza, paz, calma.

- **AMARILLO**. Es el color del sol y llama la atención por su brillantez. Evoca alegría, vitalidad y diversión. También es el color de la riqueza, ya que el oro es amarillo.

- NARANJA. Sus tonalidades suaves transmiten una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Por otro lado como es un color muy visible se usa para señalar peligros y llamar la atención.

- ROJO. Es el color de la sangre y del fuego. Se relaciona con la acción, el coraje, la pasión, el dinamismo... Comunica sensaciones de excitación, agresividad y movimiento. También se usa para llamar la atención e indicar peligro.

* **Colores Fríos** (resultan sedantes). En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

- VERDE. Es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. También se asocia a la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.

- AZUL. El color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, autoridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.

- VIOLETA. Se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.

- GRIS. Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.

- NEGRO. Tiene dos significaciones principales. Por una parte (en nuestra sociedad) se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. Pero también se asocia a poder, dominio, elegancia.

Otros Elementos de este tipo de lenguaje audiovisual son considerados como:

a. Signos de Puntuación. Realizan la conexión entre los diferentes planos entendidos como la unidad de toma. Algunos de ellos son:

- Corte en seco: cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual.
- Fundidos en negro: disuelven la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- Apertura en negro: de una pantalla oscura va surgiendo la imagen cada vez de forma más luminosa.
- Cortinillas: se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.
- Encadenamiento #001600(fundido encadenado): mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.
- Desenfoco: se cierra el plano desenfocando la imagen y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoco que se va corrigiendo.
- Congelación: la imagen se inmoviliza hasta dar paso a otra imagen.
- Barrido: la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después.

b. Textos y Gráficos. A veces las imágenes van acompañadas de texto (verbal o escrito) y gráficos sobreimpresos. Sus funciones pueden ser diversas según la intencionalidad del creador de las imágenes:

- Determinación y fijación del significado de las imágenes, ya que estas a menudo son polisémicas, se pueden interpretar de diversas maneras.
- Ampliación de la información que muestran las imágenes. Expresión de ideas y conceptos o de emociones y sentimientos. Invitación a la reflexión.
- Presentación de un logotipo o marca que pretende llamar la atención y facilitar la memorización de la marca.
- Repetición del significado de las imágenes. A veces sintetiza con una frase o palabra el significado de una secuencia (eslogan...).

- Proponer una comparación entre las imágenes y lo que evoca el texto.
- Presentar una contradicción, cuando las palabras dicen lo contrario de lo que se ve. Esto impresiona y provoca curiosidad.

c. Trucos. Son aquellos elementos que hacen posible mostrar mundos fantásticos y experiencias mágicas (Supermán) de manera que muchas veces hacen difícil al espectador diferenciar la realidad de la fantasía. La tecnología del vídeo facilita la creación de efectos. Dentro de los trucos se pueden considerar:

- **Registro intermitente.** Permite presentar apariciones, desapariciones y transformaciones de personas y objetos. También se utiliza para mostrar animaciones donde los protagonistas son objetos (muñecas, títeres...).
- **Montaje inverso.** Permite mostrar la reconstrucción de objetos rotos y secuencias que vuelvan atrás.
- **Montaje múltiple,** en el que se combinan las secuencias registradas con otros fragmentos de documentales u otras películas.
- **Maquetas y escenarios proyectados,** delante de los cuales se desenvuelve la acción de los actores. Permite visionar secuencias imposibles en escenarios irreales (efectos de ciencia-ficción...).
- **Croma key.** Permite mezclar imágenes y realizar sobreimpresiones.
- **Infografía.** Consiste en la realización de imágenes por ordenador.

MÚSICA Y EFECTOS SONOROS. La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar. Por eso la música y los efectos sonoros no han de ser simples complementos de un material audiovisual sino que serán considerados desde el principio como elementos importantes del material y con una función específica. La música puede cumplir diversas funciones:

- **Música documental**, la que corresponde directamente al sonido de la historia narrada: una radio que escuchan los personajes.
- **Música incidental**, que se usa para potenciar una determinada situación dramática: evocar, acompañar, remarcar.
- **Música asincrónica**, que se usa como contrapunto (música navideña acompañando imágenes de guerra).

C. Aspectos Semánticos

Además de la función narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audio-visual tienen una función semántica. El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir. Hay que considerar:

- **El significado denotativo** (objetivo), propio de la imagen. No obstante hay que considerar que en un audiovisual, el significado de cada elemento depende del anterior y del siguiente ($1+1=3$). "Dos imágenes juntas crean una tercera totalmente diferente" (Eisenstein).
- **Los posibles significados connotativos** (subjetivos), que dependen de las interpretaciones que haga el lector.

Así, las imágenes acostumbran a ser polisémicas (tienen más de un significado), y también pueden darse casos de sinonimia (elementos diferentes pero que tienen un significado parecido). El uso de **RECURSOS ESTILÍSTICOS** contribuye a modificar el significado denotativo de los elementos del mensaje. Entre los recursos estilísticos destacamos:

- Recursos visuales y lingüísticos

- **ELIPSIS.** La ELIPSIS consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina.

- **METONIMIA.** La METONIMIA consiste en la substitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.

La **sinécdoque** es un tipo de metonimia que consiste en coger el todo por las partes o viceversa. También puede suponer la substitución de elementos con una contigüidad espacial, temporal o nocional. Por ejemplo: mostrar con un plano de detalle sólo una parte del objeto, la más significativa, la que pueda despertar más el interés del espectador. A partir de ella, el espectador tendrá que reconstruir lo que falta.

- **HIPÉRBOLE.** Es una exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador.

Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, trucos y efectos especiales.

- **COMPARACIÓN.** Consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades. Es un recurso muy utilizado. En el lenguaje verbal un ejemplo puede ser decir: "Es lento como una tortuga."

- **METÁFORA.** Consiste en una comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro; y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza. En el lenguaje verbal un ejemplo puede ser decir: "Es una tortuga."

- **SÍMBOLO.** Es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.

- **PERSONIFICACIÓN.** Consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas.

Por ejemplo cuando se presenta a unos animales hablando. Las personificaciones pueden producir un gran impacto en los espectadores, sobre todo a los jóvenes.

- **CONTRADICCIÓN.** O antítesis consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina **paradoja**.

- **HIPÉRBATON.** Consiste en una alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia. Por ejemplo: personas que andan por el techo, cambios de perspectiva...

- **ALITERACIÓN.** Es la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos. Por ejemplo: "Pásate a la pasta"

- **REPETICIÓN.** Denominada también iteración o redundancia, consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.

- **JUEGOS DE IDEAS.** Los JUEGOS DE IDEAS y los juegos de palabras consisten en establecer asociaciones, presentar ideas chocantes utilizando palabras de doble sentido, conceptos ambiguos, ironía...

- **Recursos sólo lingüísticos**

- **FRASES HECHAS.** Citas y refranes utilizados popularmente.

- **IDENTIFICACIÓN PALABRA-MARCA.** Se aprovecha una palabra que tiene letras o fonemas parecidos a los de la marca.
- **DILOGÍA.** Uso de palabras polisémicas (banco, rollo...)
- **IRONÍA.** dar a entender lo contrario de lo que se expresa.
- **ONOMATOPEYA.** Palabras cuya lectura imita un sonido (clic, guau...).
- **INTERJECCIÓN.** Uso de combinaciones de letras que expresan un estado de ánimo (uuaauuu!...)
- **EXHORTACIÓN.** Advertencia o consejo (busque, compare...)
- **INTERROGACIÓN RETÓRICA.** Pregunta innecesaria que no espera respuesta.
- **ALUSIONES.** Frases con las que se alude (sin nombrarlo, tabú, motivos estéticos...) a una persona o palabra.
- **NEOLOGISMO.** Creación de una nueva palabra.
- **PALABRAS COLOQUIALES Y VULGARISMOS, FRASES POÉTICAS, RIMA...**

2.1.2. Antecedentes referenciales

La mayoría de las personas que diariamente se observa alrededor hacen referencia de acontecimientos noticiosos y de conocimiento público de todas partes del mundo; esto lo saben porque han visto la televisión, programas noticiosos o en el cine. La imagen, en el mundo en que vivimos es importante, se debe aprender a dominar y practicar el

lenguaje visual. La importancia de la imagen surge a partir de su poder de significado y de ahí es entendido el lenguaje como sistema de signos a través del cual podemos ofrecer discursos con significaciones.

El lenguaje visual, el cine y la televisión, han perfeccionado la creación de relatos de ficción, y aunque se ha servido de otros géneros, es la ficción dramática donde dicho lenguaje ha desarrollado la doble potencialidad narrativa y expresiva.

Este lenguaje surge del intento de articular estos mensajes partiendo de la base que ya se tiene, utilizando avances tecnológicos de los medios de captación y reproducción ya existentes. Tal es el caso del cine actual, que acerca más a la realidad del espectador, con el sonido, el color, el acercamiento de la cámara a los personajes, la utilización creciente de los movimientos de la cámara y el empleo de la profundidad de campo.

Los creadores se dan cuenta que el espacio aparece enmarcado, en resumen, la cámara no puede sustituir al ojo y como consecuencia se empieza a intentar representar la realidad, comenzaron a narrar la realidad y surge el lenguaje.

En el ámbito audiovisual, la imagen, se amplía con el sonido para producir significados altamente complejos. El espectador mediante la experiencia puede interpretar la narrativa audiovisual, obteniendo un conjunto de elementos para formar una historia y este proceso de composición se lleva a cabo mediante la utilización de una serie de técnicas o recursos: bases de composición Audiovisual, relaciones del trama, función que desempeñan, narrativa de una historia mediante las imágenes y sonidos.

Cabe señalar que en este proceso de crear la narración audiovisual es necesario mantener una doble propuesta: Por una parte es interpretativo, cuando se emplazan las imágenes en movimiento y por otra parte es creativo, que comprende la manera como se construyen las escenas.

CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE LENGUAJE AUDIOVISUAL	
Comparación de lenguajes	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de procesamiento de la información: secuencial y global. Interacción entre sistemas simbólicos y cognición. El lenguaje audiovisual: características generales y dimensiones. - El multimedia hipertextual e interactivo.
Fotografía	<ul style="list-style-type: none"> - La cámara fotográfica: elementos y técnicas de uso. - La fotografía digital.
Gramática audiovisual y semántica	<ul style="list-style-type: none"> - Morfología. La imagen fija: tipos, elementos (punto, línea, forma, encuadre, luz, colores...), funciones. La imagen en movimiento: espacio, tiempo, estructura narrativa... El sonido.
	<ul style="list-style-type: none"> - Sintaxis. Técnica expresiva. Planos. Ángulos. Encuadre y composición. Profundidad de campo. Distancia focal. Iluminación, temperatura y colores. Las transiciones. Movimientos de cámara. Estructuras narrativas. Ritmo.
	<ul style="list-style-type: none"> - Semántica. Denotación y connotación. Los recursos estilísticos.
Los "mass media" en general	<ul style="list-style-type: none"> - Características generales de los "mass media": la prensa, la radio, el cine, la televisión... - El impacto de los "mass media" en la sociedad y en la transmisión de valores e ideologías. - Las dimensiones socio-económica y socio-política de los mass media. - Seleccionar con criterio los programas.
Publicidad	<ul style="list-style-type: none"> - Publicidad y propaganda. Los anuncios: tipos, recursos que utiliza, valores que transmite. Mensajes subliminales e inadvertidos.
Lectura crítica	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura y análisis crítico de las imágenes y de los programas que ofrecen los medios de comunicación social. - Diferenciación de la realidad y de su representación mediática
Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> - La cámara de vídeo: elementos y técnicas de uso. - Edición de vídeo. - Vídeo digital
Creación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de mensajes audiovisuales: murales, montajes audiovisuales, mensajes videográficos...

En definitiva podemos considerar que una persona tiene una adecuada formación audiovisual si puede comprender los mensajes soportados mediante imágenes y también es capaz de comunicarse mediante imágenes.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

ANALÓGICO: Una información analógica es la que viene representada mediante elementos de tipo concreto, similares a la realidad (imágenes, dibujos realistas...). Por lo tanto las informaciones analógicas son fácilmente interpretables porque las relacionamos con elementos tangibles del mundo que nos rodea.

CÁMARA SUBJETIVA: Es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje. Es decir, la cámara muestra lo que está observando el personaje, actúa como si fuesen sus ojos.

CAMPO VISUAL: Se denomina campo visual a la parte del espacio, medido en grados, que el objetivo de la cámara es capaz de captar. Los objetivos gran angular tienen mucho campo visual y los objetivos tipo teleobjetivo ofrecen un campo visual reducido.

CONNOTACIÓN: Son nuestras interpretaciones y valoraciones de una imagen o de una palabra.

Las connotaciones no son iguales para todo el mundo. En nuestras interpretaciones intervienen nuestros valores, pautas sociales, experiencias previas, contexto... que nos llevarán a establecer unas asociaciones y proyecciones particulares. Las connotaciones que realizamos de las palabras e imágenes pueden reforzar los mensajes que nos quieren transmitir o entrar en contradicción con ellos.

DENOTACIÓN: Se llama denotación lo que literalmente muestra una imagen o significa una palabra, es decir, lo que percibimos sin hacer valoraciones.

DIAFRAGMA: En una cámara fotográfica el diafragma es un aro de amplitud variable que hay detrás del objetivo y que limita la entrada de los rayos de luz que impresionarán la película y formarán la imagen. Los valores del diafragma más frecuentes (del más cerrado al más abierto) son: 22, 16, 11, 8, 5'6, 2'8 y 1'4.

DIGITAL: Una información digital es la que viene representada mediante signos abstractos (números, letras, fonemas...) que no tienen ninguna similitud con la realidad que representan. Para interpretar la información digital hay que conocer los códigos que especifican el significado de los signos.

ENFOQUE: Realizar el enfoque consiste en ajustar la cámara a la distancia a la que está el objeto que se coge como elemento principal. El enfoque se realiza modificando la distancia entre el objetivo y la película hasta obtener una imagen nítida del objeto principal.

ENCUADRE: El encuadre constituye el marco de referencia (que se ve por el visor de la cámara) dentro del cual se sitúan los objetos que se quieren registrar con la cámara y con la perspectiva que se quiere captar. En la fotografía o en la película saldrán sólo los elementos seleccionados al encuadrar la realidad con la cámara.

EISENSTEIN: Uno de los pioneros de la cinematografía. Origen ruso.

ESCENA: Las ESCENAS son cada una de las partes (con unidad de espacio y de tiempo) que integran una secuencia.

Cada escena puede estar integrada por uno o más planos.

ESLOGAN: El eslogan es la frase que amplía o resume un mensaje publicitario.

Su objetivo es que el espectador interiorice fácilmente el mensaje. Por lo tanto ha de ser breve, fácil de recordar y capaz de llamar la atención, de persuadir, de convencer. Para conseguir convencer se utilizan diversas técnicas:

- Usar frases imperativas
- Comparar el producto con otros
- Usar repeticiones: de palabras, de letras (que se destacan...)
- Provocar asociaciones entre el texto y hechos socialmente bien considerados.
- Crear necesidades de consumo para lograr un objetivo deseable.

ESTEREOTIPOS: Son modelos (de comportamiento, de apariencia...) que se fijan para los miembros de una determinada colectividad. Los valores de una

sociedad se traducen en estereotipos modélicos que sustentan las ideologías o intereses dominantes.

ESTÉTICA: Relacionado con lo que es bonito y armónico. Función del lenguaje que tiene la finalidad de atender la manera de decir las cosas. Disciplina que estudia la teoría y la filosofía del Arte.

FORMATO DE IMAGEN: Es la relación que hay entre sus lados verticales y horizontales.

GRAMÁTICA: Conjunto de reglas y normas que se proponen para el uso correcto de una lengua determinada.

ILUMINACIÓN: Es la que proporciona la mayor parte de luz a la escena. Los focos que proporcionan esta iluminación se sitúan ligeramente por encima y a un lado de la cámara.

ILUMINACIÓN DE RELLENO: Tiene la función de suavizar los contrastes que origina el foco principal y así eliminar algunas sombras. El foco de relleno está situado al otro lado de la cámara en relación al foco principal y se dispone en una posición más alejada.

ILUMINACIÓN POSTERIOR: Tiene la función de dar relieve al sujeto y separarle del fondo. El foco posterior está situado detrás del personaje y actúa a manera de contraluz.

ILUMINACIÓN DE FONDO: Ilumina el escenario y da relieve al decorado.

LUZ: Es un fenómeno de naturaleza corpuscular y ondulatoria generado por unos fotones que se mueven de manera ondulatoria según diversas longitudes de onda.

LUMIÈRE. Los hermanos Lumière realizaron las primeras proyecciones de cine en París en 1895.

Mc LUHAN: Marshall Mc Luhan, gran especialista americano en mass media.

OBJETIVO: Es la lente por donde entran los rayos luminosos reflejados por los objetos exteriores y que formarán la imagen en una película fotográfica o cinta de vídeo situada a una determinada distancia de su centro óptico (distancia focal).

OBJETIVOS ZOOM: Tienen una óptica ajustable que permite disponer de una distancia focal variable.

OBTURADOR: Es un dispositivo que abre una fracción de tiempo el paso a los rayos de luz que inciden sobre el objetivo hacia la película fotográfica para que puedan impresionarla y formar la imagen.

ÓRGANOS PERCEPTIVOS: Son los órganos a través de los cuales captamos informaciones del mundo que nos rodea. Básicamente son los siguientes: la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto.

PLANO: El concepto PLANO tiene un doble significado:

- PLANO 1, significa un tipo de encuadre determinado por el grado de aproximación de la cámara a la realidad. Los planos lejanos tienen un alto valor descriptivo, los planos cercanos aportan un valor expresivo y los planos medios son sobretodo narrativos. Cuando se trabaja con vídeo también conviene tener presente que la pantalla de televisión (que tiene un formato de 3 por 4) es pequeña y que los espectadores podrán apreciar poco los personajes y objetos que aparecen en un plano general.

- PLANO 2, significa también unidad de toma, un conjunto de imágenes que se registran con continuidad desde que se aprieta el disparador de la cámara hasta que se vuelve a apretar para parar la grabación.

TOMA: Se denomina TOMA a la unidad de registro, desde que se aprieta el disparador de la cámara de vídeo para empezar a registrar hasta que se vuelve a apretar para parar la grabación.

PUBLICIDAD: La PUBLICIDAD es un sistema de comunicación masiva que tiene por objeto informar, persuadir y conseguir un comportamiento determinado de las personas que reciben esta información.

SECUENCIA: Es un conjunto de tomas que tiene una unidad narrativa. Se dividen en escenas, que tienen una unidad de espacio y de tiempo.

SEMÁNTICA: Parte de la Lingüística que se ocupa del significado de las palabras y de sus cambios y evolución en el tiempo.

TRÍPODE: Instrumento con tres pies que permite mantener fija la cámara fotográfica o de vídeo. Dispone de unos mecanismos que facilitan su movimiento de giro horizontal y de oscilación vertical.

UMBERTO ECO: Italiano, novelista y escritor especialista en Mass Media.

VALOR DESCRIPTIVO: Un plano tiene valor descriptivo cuando su función principal es describir los personajes o el entorno en el que se desenvuelve su actuación. Los planos lejanos (gran plano general y plano general) son eminentemente descriptivos.

VALOR EXPRESIVO: Un plano tiene valor expresivo cuando su función principal es mostrar las emociones de los personajes. Los planos cercanos (plano medio, primer plano, plano de detalle) son los que aportan mayor carga expresiva a las imágenes.

VALOR NARRATIVO: Un plano tiene valor narrativo cuando su función principal es narrar la acción que desenvuelve el personaje. Los planos entero y americano son los que tienen mayor potencial narrativo.

COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

Todo proceso de comunicación implica información. Pero no toda información es comunicación. Los medios tecnológicos se caracterizan por transmitir información, también los docentes lo hacen cuando no establecen una relación bidireccional con su alumnado.

LA COMUNICACIÓN	LA INFORMACIÓN
Es un proceso específicamente humano	Es un proceso de transmisión de datos que se da a través de personas, máquinas, empresas, instituciones, etc.
Implica relaciones dialógicas	Implica relaciones unilaterales donde el emisor juega un papel dominante de carácter transmisivo.
Se da entre iguales y es dinámica	Establece una organización jerárquica, rígida y estática a pesar que la información sea continuamente distinta y variada.
Implica relaciones simétricas	Implica la imposición de una determinada visión del mundo.
La reflexión, la crítica y el cambio afectan al contenido de los mensajes y a quienes se implican en ellos.	Rechaza las proposiciones críticas que afecten al contenido de los mensajes.

Comunicación e información son dos elementos distintos, pero suelen confundirse entre sí. La información no implica comunicación, mientras que en todo acto comunicativo hay un intercambio de información. Si la información no se convierte en un elemento para la discusión, reflexión y crítica, en definitiva si no se procesa, no se convierte en conocimiento. La Información que acumula una persona no debe confundirse con el dominio de un saber.

2.3. HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.3.1. Hipótesis General

Si identificamos los nudos críticos que inciden negativamente en la comunidad educativa a partir de los malos usos de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, se mejorará el uso adecuado de la narración audiovisual como técnica didáctica.

2.3.2. Hipótesis Particulares

La Comunicación audiovisual permitirá acercar más las relaciones interculturales del mundo globalizado moderno con la realidad en que se vive.

La vinculación educativa de la Universidad Estatal de Milagro con la comunidad urbana se ha dado gracias al aporte técnico y científico para fomentar la Comunicación Audiovisual, con mensajes culturales en el enriquecimiento de valores sociales.

El trabajo sistemático de la Comunicación Social en la vinculación de la universidad con la comunidad permite mejorar la calidad educativa en la transmisión de la Visión y Misión universitaria del Siglo XXI.

2.3.3. Declaración de Variables

Variables Dependientes:

- Recursos audiovisuales
- Narración audiovisual

Variables Independientes:

- Proceso de enseñanza aprendizaje,
- Técnica didáctica

2.3.4. Operacionalización de las Variables

HIPOTESIS GENERAL	DIMENSION	VARIABLES	INDICADOR	ITEMS
<p>Si identificamos los nudos críticos que inciden negativamente en la comunidad educativa a partir de los malos usos de los recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje se mejorará el empleo adecuado de las técnicas didácticas de comunicación audiovisual</p>		<p>Variables Dependientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos audiovisuales • Narración audiovisual <p>Variables Independientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de enseñanza aprendizaje, • Técnica didáctica 		

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

El presente trabajo se diseñó con base a la problemática existente en cuanto a la vinculación universitaria en el campo de la comunicación, a través de la narración, con la adecuada utilización de recursos audiovisuales que sean incorporados por los docentes en las escuelas y colegios del área adyacente a la Universidad Estatal de Milagro.

3.1.1. Modalidad de la investigación

Teniendo en cuenta la funcionalidad integradora de una acción universitaria, esta investigación ha sido realizada utilizando el método Descriptivo y Analítico; el tipo de investigación es Documental y de campo, ya que se han procesado y analizado los datos de una institución educativa de Educación Básica y una del Bachillerato que se encuentra en el área propuesta por esta investigación.

3.1.2. Tipo de Investigación

Es descriptiva y analítica porque después de describir el problema nos da la pauta para poder analizar las causas que afectan la utilización de métodos educativos basados en la narración audiovisual dentro del aula de clases, factible de aplicar a corto y mediano plazo en el

proceso de vinculación educativa de la UNEMI con las instituciones educativas de su entorno inmediato.

3.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1. Población

Es un grupo de personas, u organismos de una especie particular, que vive en un área geográfica o espacio determinado, denominado también como el Universo a investigarse.

3.2.2. Muestra

La muestra es el subconjunto de casos o individuos de una población estadística que para esta investigación se obtiene aplicando la siguiente formula:

$$n = \frac{N}{(E)^2(N - 1) + 1}$$

Donde los elementos de la muestra son:

n = Tamaño de la muestra. ?

N = Población o universo 1461

E = Coeficiente de error (0.05)

3.2.3. Características de la población

La escuela Ernesto Seminario se encuentra al norte de la UNEMI, en la ciudadela Los Vergeles”, siendo un establecimiento de educación fiscal, con una población educativa de 398 estudiantes de primero a séptimo AEGB. Los estudiantes de esta institución vienen de las comunidades urbano populares que se ha incrementado en el sector sur de la zona urbana de Milagro. Los ingresos económicos de sus padres son producto de trabajos informales, jornaleros y agricultores, con poca o

nula colaboración de los padres de familia en el seguimiento a las tareas educativas.

La otra institución educativa abordada para esta investigación fue el Colegio “Dr. Gorky Elizalde Medranda” con una población educativa de 1063 estudiantes.

El Colegio “Dr. Gorky Elizalde” se encuentra en la ciudadela William Reyes, al Este de la UNEMI. Cabe resaltar que la población estudiantil que en estas instituciones se educan corresponden a familias de nivel cultural medio y bajo; en la mayoría hijos e hijas de empleados de la Compañía azucarera Valdéz, trabajadores de bananeras e informales que no tienen horarios fijos de trabajo diario y no permanecen el tiempo suficiente con sus hijos para darles seguimiento a sus tareas escolares.

3.2.4. Delimitación de la población

El universo para el estudio corresponde a 1461 estudiantes de dos instituciones educativas que se encuentran adyacentes a la UNEMI, una escuela y un colegio fiscal.

En el Colegio “Dr. Gorky Elizalde” se encuentran matriculados 1063 alumnos.

Nivel Socio cultural, medio-bajo y desempleados.

Sur de las zonas urbanas de Milagro colindantes con la UNEMI, con acceso por la vía principal que lleva al Km. 4 “Las Avispas”.

3.2.5. Tipo de muestra

La muestra es aleatoria, direccionada a los estudiantes de los tres últimos años de Educación general Básica y del Bachillerato.

3.2.6. Tamaño de la muestra

Del Universo de 1461 alumnos de las áreas adyacentes a la UNEMI, obteniendo la muestra con la aplicación de la fórmula anteriormente citada, conformada por representantes de educación, padres de familia y estudiantes de los tres últimos años de educación básica y bachillerato. Llegando a sumar una muestra total de 314 personas.

Donde los elementos de la muestra son:

n = Tamaño de la muestra. ?

N = Población o universo 1461

E = Coeficiente de error (0.05)

De donde se reemplazan los símbolos obteniendo el siguiente resultado:

$$n = \frac{1461}{0.0025 (1460) + 1}$$

$$n = \frac{1461}{3.65 + 1}$$

$$n = \frac{1461}{4} .65$$

$$n = 314$$

3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

Las unidades muestrales, se la realizo mediante el procedimiento estadístico no probabilística, empleando la técnica de muestreo de selección a base de criterios lógicos o llamados también de muestreo intencionadas, que surge y se fundamenta, en el conocimiento del problema, que posee el autor del estudio.

La muestra obtenida permitirá la aplicación de tres encuestas, diseñadas para ser aplicada por los estudiantes de Comunicación Social de la UNEMI, que durante varios días abordaron de manera aleatoria con el fin de obtener respuestas espontáneas y no previamente orientadas a un objetivo definido a docentes y autoridades de las instituciones educativas.

Otra encuesta será aplicada a estudiantes de Comunicación Social, debido a que éstos serán los facilitadores del proyecto en mención, que en número de 50 estudiantes recogerán la información.

3.4. EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Con la finalidad de sistematizar los resultados de cada encuesta realizada se continuó con un proceso de interpretación estadística basada en el cuadro de tabulación con valores totales y porcentuales, el gráfico en barras para las respuestas de los estudiantes y una descripción analítica de cada una de las preguntas, según el análisis cuantitativo y otro por el análisis cualitativo.

Finalmente se obtendrá un resultado general de dichos análisis que permitirá obtener la verificación de la hipótesis, en función de los objetivos que se prevé alcanzar.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

La Narración audiovisual es un método de comunicación permanentemente actualizado por las diferentes técnicas virtuales de mensajes electrónicos, los mismos que son visiblemente observados por la televisión y el cine.

Sin embargo la narración como tal, considerada como una técnica de comunicación muy antigua en la historia de la humanidad, persigue transmitir una idea y compararla con las ideas de otros para definir o imponer la idea más fuerte o mejor argumentada. Considerando para ello la predisposición de las personas que la transmiten y ejecutan,

En este sentido los aspectos culturales, acompañados del nivel científico que acompaña las ideas y el mensaje, hacen suponer que el lenguaje utilizado en la narración audiovisual ha sido exclusividad de instituciones meramente científicas, excluyendo de estas posibilidades al común denominador de la gente que no tiene acceso a una educación competitiva, menos aún a contar con recursos audiovisuales para revisar textos o imágenes que presentan narrativas con el conjunto video y audio.

Los estudiantes hoy en día se encuentran invadidos permanentemente de imágenes, sonidos y mensajes vulgares, denigrantes de la calidad humana, alienantes de los principios y normas de vida que se busca corregir de

civilizaciones que en el pasado han demostrado su poder por el derecho de la fuerza y sometimiento al más débil.

4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA

La comunicación como técnica para desarrollar las relaciones humanas “permite fortalecer la comprensión ente lo que se es, se quiere ser y lo que se puede hacer por llegar a ser”. Considerando para todo ello la manera de llegar a la comprensión de los aspectos creativos del comunicante previo el encuentro entre su interlocutor. La sostenibilidad es otro de los aspectos que deben ser utilizados para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje que se espera alcanzar luego de la evaluación.

El diseño de una propuesta metodológica para ser aplicada con los docentes, considerando los mensajes narrativos con técnicas audiovisuales, reconociendo las dificultades que esto atañe cuando la tecnología no está al alcance de las manos de todos los docentes de estos sectores urbano populares de Milagro; resulta complejo e innecesario trabajar en este sentido si no fuera por los aspectos socio culturales y emocionales que se ponen en juego cuando la familia asume el rol participativo de fomentar el aprendizaje, gracias a la motivación que se aplique.

Sin embargo la realidad cultural y socio económico sigue creando restricción en muchas personas que aún piensan que la realidad situacional en que viven no tiene oportunidades de mejorar su calidad de estudio y menos de vivir dignamente.

Los docentes esperan, de manera tediosa la aplicación de nuevas técnicas de motivación en torno a la utilización de medios audiovisuales, sin embargo esto no se ve reflejado en la realidad educativa de los estudiantes, ya que la utilización esporádica o limitada de estas técnicas no pasan de ser meras

presentaciones de programas de televisión; sin mejorar en nada la apreciación narrativa del video o presentación en Power Point de una mejor vida.

Con el fin de alcanzar la visión de la propuesta, fue necesario crear un ambiente educativo con recursos audiovisuales, fáciles de ser medibles en la etapa de evaluación, el cual especifica roles del profesor y del alumno utilizando materiales educativos con un alto componente informático al combinar características del software común con la plataforma sustentable de Office 2007.

4.3. RESULTADOS

ENCUESTA A ESTUDIANTES

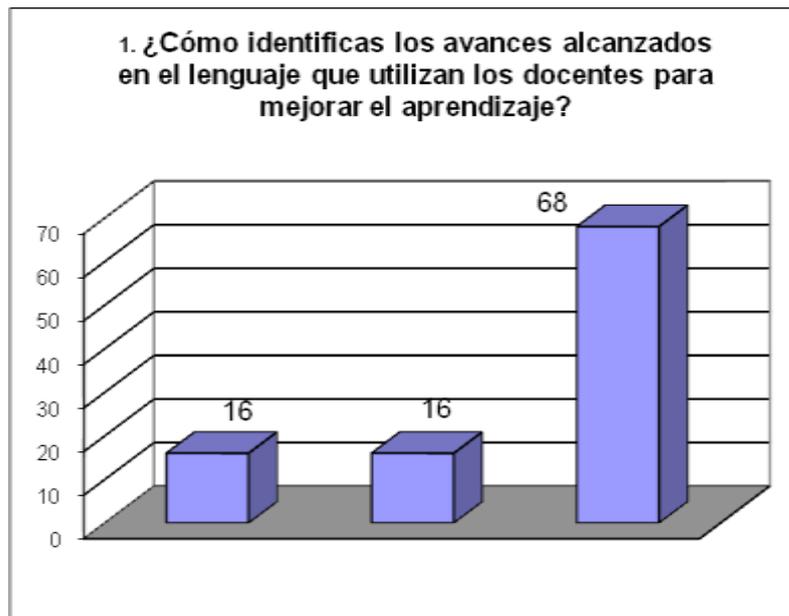
CUADRO Nº 1

1. ¿Cómo identificas los avances alcanzados en el lenguaje que utilizan los docentes para mejorar el aprendizaje?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Regular _____

RESPUESTAS	Nº	%
Excelente	8	16
Bueno	8	16
Regular	34	68
Total	50	100

Gráfico Nº 1



Análisis Cuantitativo: Se evidencia que el 68% contestó Regular, mientras que un 16% contestó que es buena y el restante 16 % dijo que es excelente.

Análisis Cualitativo: Desprendiéndose de los resultados anteriores que existe una notoria insatisfacción por parte de los estudiantes que requieren de mejor asistencia en tiempo y calidad educativa por parte de los docentes.

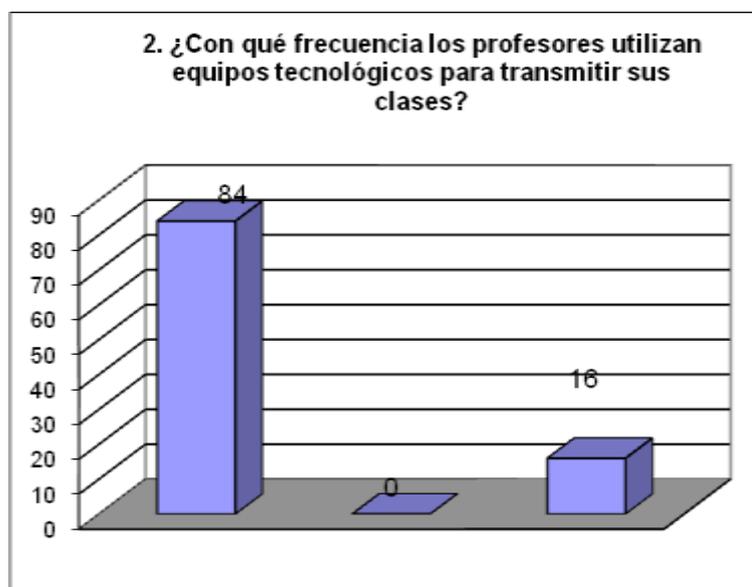
CUADRO Nº 2

2. ¿Con qué frecuencia los profesores utilizan equipos tecnológicos para transmitir sus clases?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

RESPUESTAS	Nº	%
Algunas veces	42	84
Nunca	0	0
Siempre	8	16
Total	50	100

Gráfico Nº2



Análisis Cuantitativo: El 84% de los encuestados coinciden en que algunas veces los emplean, mientras que el 16% dijo que siempre han recibido este tipo de recursos.

Análisis Cualitativo: De los resultados anteriores se puede definir que el grupo humano que emplea recursos tecnológicos en su educación, es un mínimo de docentes y que la mayoría de ellos tienen falencias en el manejo de estos recursos lo que hace pensar que no están adecuadamente capacitados para trabajar con un lenguaje narrativo audiovisual que permita al estudiante de escuela y colegio tener clara la participación en el aprendizaje.

CUADRO Nº 3

3. ¿Está de acuerdo con la práctica audiovisual de la clase?

Siempre _____ Algunas Veces _____ Nunca _____

RESPUESTAS	Nº	%
Siempre	6	12
Algunas veces	44	88
Nunca	0	0
Total	50	100

Gráfico Nº 3



Análisis Cuantitativo: El 12% de los encuestados respondieron que siempre están de acuerdo, mientras que el 88% dijo que algunas veces.

Análisis Cualitativo: El 88%, importante mayoría en esta pregunta, consideran que algunas veces están de acuerdo considerando que estos estudiantes, demuestran tener bases teóricas que establecen su criterio como parte de su auto-preparación. Mientras que el 12% debe tener un seguimiento objetivo.

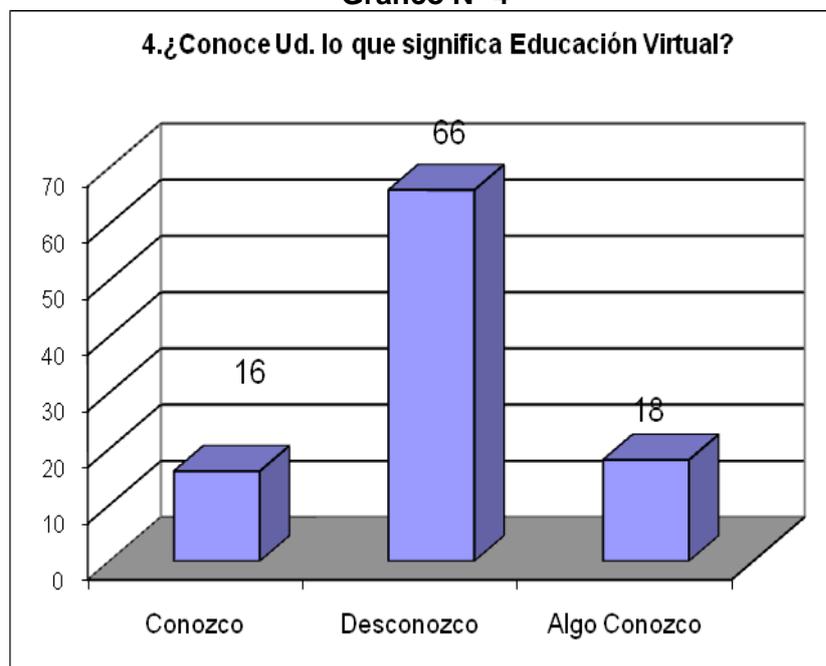
Cuadro N° 4

4. ¿Conoce ud. lo que significa educación virtual?

Conozco _____ Desconozco _____ Algo conozco _____

RESPUESTAS	Nº	%
Conozco	8	16
Desconozco	33	66
Algo Conozco	9	18
Total	50	100

Gráfico N° 4



Análisis Cuantitativo: Tan solo el 16% dijeron no conocer el término consultado, mientras que el 66% dijo que lo desconocen y el 18% manifestaron que conocen algo.

Análisis Cualitativo: Preocupante se vuelve el hecho de observar que un alto porcentaje no conocen el término, considerando que son estudiantes universitarios y que la tecnología informática es la más difundida hoy en día, sin que esto tenga que ser conocido, concretamente como Educación Virtual. Mientras que el 16% y 18% conocen y conocen algo sobre esta metodología de aprendizaje.

Cuadro N° 5

5. ¿Con qué frecuencia accede a la investigación científica por Internet?

Muchas veces _____ Pocas Veces _____ Nunca _____

RESPUESTAS	Nº	%
Muchas veces	2	4
Pocas veces	32	64
Nunca	16	32
Total	50	100

Gráfico N° 5



Análisis Cuantitativo: El 64% de los encuestados afirman que pocas veces utilizan el Internet para realizar la investigación científica, mientras que el 32% nunca lo hacen y apenas el 4% dicen que muchas veces se accede al Internet.

Análisis Cuantitativo: Como en los casos anteriores, es notorio que una mayoría de los encuestados manifiestan que son pocas veces las que utilizan el Internet para investigaciones científicas. Mientras que preocupa que de estos encuestados el 32% dice que nunca realiza este tipo de actividad académica y, obviamente, la minoría también preocupa, porque utiliza muchas veces este recurso tecnológico, y el desfase es muy distante.

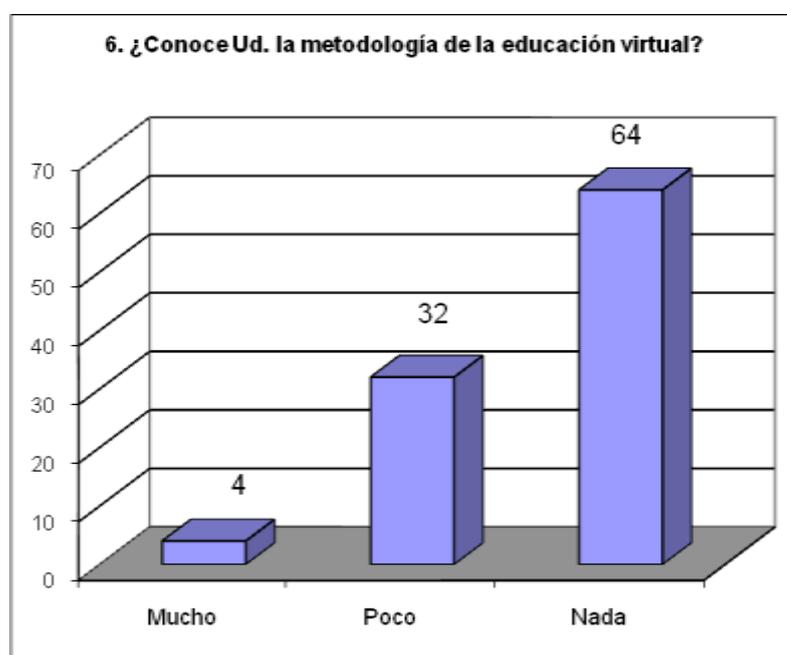
Cuadro N° 6

6. ¿Conoce Ud. la metodología empleada en la Educación Virtual?

Mucho _____ Poco _____ Nada _____

RESPUESTAS	Nº	%
Mucho	2	4
Poco	16	32
Nada	32	64
Total	50	100

Gráfico N° 6



Análisis Cuantitativo: Solo el 4% responde que conoce mucho sobre la metodología virtual, el 32% conoce poco y un alarmante 64% dice que no conoce nada.

Análisis Cualitativo: Tal como en los resultados anteriores, es preocupante notar que entre estudiantes universitarios con la modalidad de educación a distancia, hay un 64% que no conocen nada sobre la educación virtual.

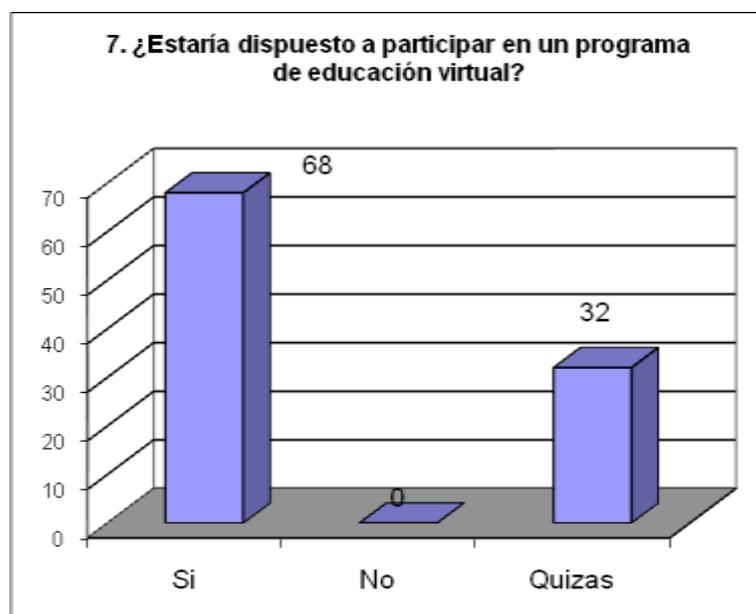
Cuadro N° 7

7. ¿Estaría dispuesto a participar en un programa de Educación Virtual?

Si _____ No _____ Quizás _____

RESPUESTAS	Nº	%
Si	34	68
No	0	0
Quizas	16	32
Total	50	100

Gráfico N° 7



Análisis Cuantitativo: El 68% decidieron que si están dispuestos a participar en un programa de educación virtual, lo mismo que dice el 32%, que respondieron quizás.

Análisis Cualitativos: Con los alarmantes resultados anteriores, sobre el alto porcentaje de estudiantes que no conocen o conocen poco sobre la Educación virtual, se hace más importante el hecho de reconocer en este gráfico, que el 68% está dispuesto formar parte de un programa que les satisfaga las inquietudes sobre educación virtual, sumándose a quienes tienen dudas, en un 32%, que también serían un potencial válido en este programa.

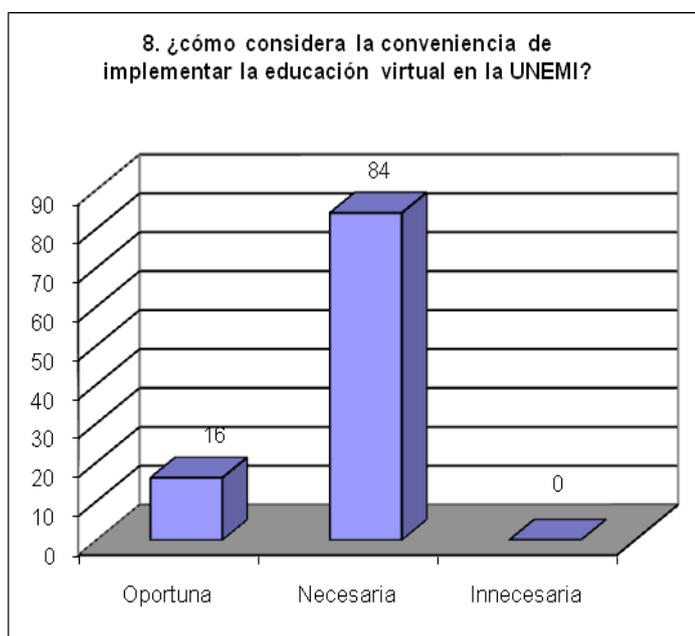
Cuadro N° 8

8. ¿Cómo considera la conveniencia de implementar la educación virtual en la UNEMI?

Oportuna_____ Necesaria_____ Innecesaria_____

RESPUESTAS	Nº	%
Oportuna	8	16
Necesaria	42	84
Innecesaria	0	0
Total	50	100

Gráfico N° 8



Análisis Cuantitativo: El 84% dice que es algo necesario y el 16% que es algo oportuno.

Análisis Cualitativo: Como comprobación de los resultados anteriores, se hace notorio que el total de los encuestados, subdivididos en el 84% y 16%, respectivamente, consideran que es necesaria y oportuna la implementación de la educación virtual en la UNEMI.

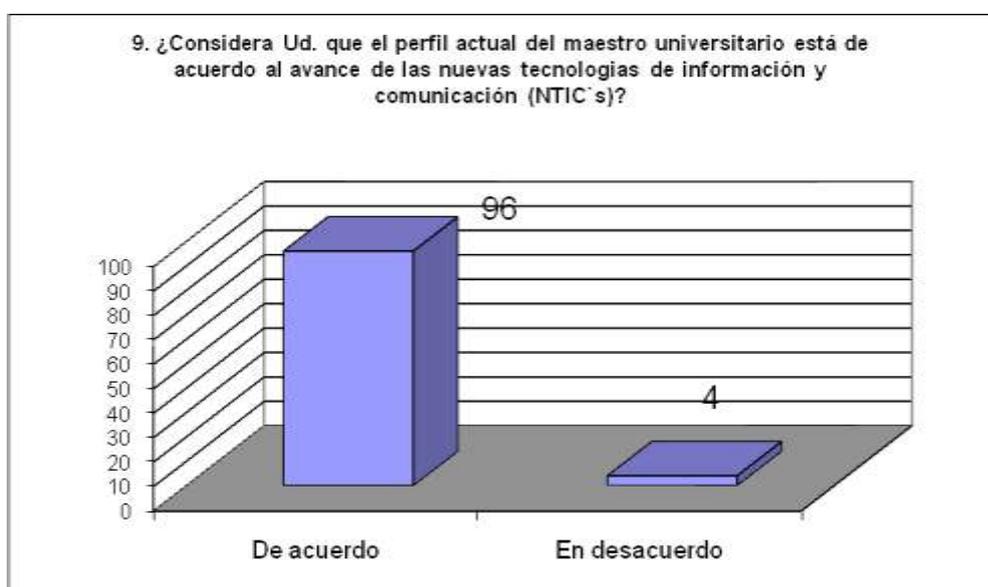
Cuadro N° 9

9. ¿Considera Ud., que el perfil actual del maestro universitario está de acuerdo al avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC`s)?

De acuerdo___ En desacuerdo_____

RESPUESTAS	Nº	%
De acuerdo	48	96
En desacuerdo	2	4
Total	50	100

Gráfico N° 9



Análisis Cualitativo: En el criterio de los encuestados, contestan que están de acuerdo el 96% y un 4% dijo estar en desacuerdo.

Análisis Cualitativo: Es evidente que si el 96% de los encuestados señalan que el perfil del maestro universitario cumple con los conocimientos de la NTIC`s, es necesario conocer más de cerca los mecanismos de formación académica que reciben los estudiantes que en los temas anteriores manifiestan que desconoce temas sobre la educación virtual. Lo que sería visible en el 4% de los que están en desacuerdo.

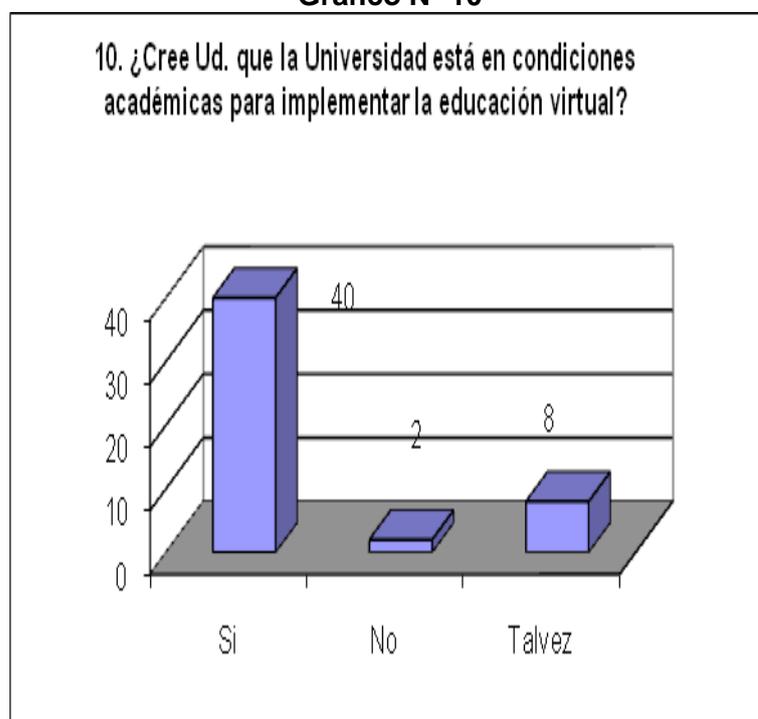
Cuadro N° 10

10. ¿Cree Usted que la Universidad está en condiciones académicas para implementar la educación virtual?

Si _____ No _____ Tal vez _____

RESPUESTAS	Nº	%
Si	40	80
No	2	4
Talvez	8	16
Total	50	100

Gráfico N° 10



Análisis Cuantitativo: El 40% manifiestan que si está (la UNEMI) en condiciones académicas para implementar la educación virtual, mientras que el 8% manifiesta que tal vez y un 2% dijo que no.

Análisis Cuantitativo: Estos resultados son un respuesta y clamor estudiantil para que se considere la educación virtual como un programa académico, complementario a los que se vienen realizando en la modalidad a distancia, como se lee en la presente encuesta.

4.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Considerando la importancia que tiene la correcta narración audiovisual que se genera a partir de la iniciativa docente de fortalecer la enseñanza del mundo en que se desarrolla la vida del estudiante de educación Básica y del Bachillerato, objeto de este estudio para definir la incidencia que tendría en ellos la correcta aplicación de una adecuada narración audiovisual que provenga de sus profesores.

Los docentes no saben cómo elaborar elementos narrativos audiovisuales, siendo visible la falencia metodológica que tienen para emplear los recursos informáticos que permitan la construcción adecuada de temas motivadores en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes de Comunicación Social de la UNEMI se han capacitado adecuadamente en la elaboración de técnicas audiovisuales de la comunicación pedagógica, considerando esta destreza como la alternativa adecuada para fomentar la vinculación académica entre la UNEMI y las instituciones educativas adyacentes para que puedan ser facilitadores en el proceso de capacitación a los docentes de estas dos instituciones educativas, donde se ha propuesto la aplicación del presente proyecto.

De esta manera es posible comprobar que la hipótesis planteada en esta investigación se convierte en una alternativa viable, real y participativa en el campo tecnológico de la educación superior.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. TEMA

“GUIA METODOLÓGICA QUE PERMITA ELABORAR NARRACIONES AUDIOVISUALES PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BASICA Y BACHILLERATO EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS ADYACENTES A LA UNEMI”

5.2. FUNDAMENTACIÓN

La mayoría de las personas que diariamente se observa alrededor hacen referencia de acontecimientos noticiosos y de conocimiento público de todas partes del mundo; esto lo saben porque han visto la televisión, programas noticiosos o en el cine. La imagen, en el mundo en que vivimos es importante, se debe aprender a dominar y practicar el lenguaje visual. La importancia de la imagen surge a partir de su poder de significado y de ahí es entendido el lenguaje como sistema de signos a través del cual podemos ofrecer discursos con significaciones.

El lenguaje visual, el cine y la televisión, han perfeccionado la creación de relatos de ficción, y aunque se ha servido de otros géneros, es la ficción dramática donde dicho lenguaje ha desarrollado la doble potencialidad narrativa y expresiva.

Este lenguaje surge del intento de articular estos mensajes partiendo de la base que ya se tiene, utilizando avances tecnológicos de los medios de captación y reproducción ya existentes. Tal es el caso del cine actual, que acerca más a la realidad del espectador, con el sonido, el color, el acercamiento de la cámara a los personajes, la utilización creciente de los movimientos de la cámara y el empleo de la profundidad de campo.

Los creadores se dan cuenta que el espacio aparece enmarcado, en resumen, la cámara no puede sustituir al ojo y como consecuencia se empieza a intentar representar la realidad, comenzaron a narrar la realidad y surge el lenguaje.

En el ámbito audiovisual, la imagen, se amplía con el sonido para producir significados altamente complejos. El espectador mediante la experiencia puede interpretar la narrativa audiovisual, obteniendo un conjunto de elementos para formar una historia y este proceso de composición se lleva a cabo mediante la utilización de una serie de técnicas o recursos: bases de composición Audiovisual, relaciones del trama, función que desempeñan, narrativa de una historia mediante las imágenes y sonidos.

Cabe señalar que en este proceso de crear la narración audiovisual es necesario mantener una doble propuesta: Por una parte es interpretativo, cuando se emplazan las imágenes en movimiento y por otra parte es creativo, que comprende la manera como se construyen las escenas.

De ahí que la propuesta se dirige a la capacitación directa del docente para que conozca mejor los recursos audiovisuales que tiene en la computadora, la radio, el televisor y las cámaras fotográficas para que sea un creador de nuevas escenas narrativas de los sucesos que se quieren afianzar en el proceso de aprendizaje del estudiante de educación básica y del bachillerato.

5.3. JUSTIFICACIÓN

El trabajo de investigación como tal es un aporte académico que fundamentará la necesidad de fomentar la practica permanente del uso correcto de la lengua como elemento propio del proceso de comunicación de los seres humanos, adaptados al modismo informático de las técnicas audiovisuales, sin perder el esquema gramatical de la narración.

Como parte del proceso educativo la presente propuesta relaciona el profesionalismo que se aspira alcanzar por medio de la aplicación del concepto de la comunicación audiovisual y el de la narración como técnica que genere la motivación del educando hacia la participación directa con el entorno social.

Sabiendo que la comunicación es una cualidad humana, propia del marco social de la civilización, la misma que permite mejorar los niveles de relaciones interpersonales, actualizando los recursos audiovisuales empleados masivamente entre los estudiantes de educación básica, para alcanzar una eficiente manera de fomentar el uso correcto del lenguaje. El desarrollo de la propuesta para incrementar una adecuada fundamentación de los temas de interés educativo, cabe señalar que es parte de la motivación, hacer de la narración audiovisual una técnica permanente de comunicación entre los estudiantes, docentes y comunidad.

Particularmente, el empleo de la narración audiovisual estará convirtiéndose en un recurso fundamental para la aplicación de técnicas educativas en el área de incidencia de la UNEMI, fomentando la relación interpersonal de una forma virtual, en el marco de la educación telemática que se requiere en el mejor desempeño de la carrera profesional del estudiante de los establecimientos educativos del sector.

5.4. OBJETIVOS

5.4.1. Objetivo General de la Propuesta

Determinar la incidencia que tendría una guía metodológica que permita diseñar narraciones audiovisuales para los docentes de las instituciones educativas adyacentes a la UNEMI.

5.4.2. Objetivos Específicos de la Propuesta

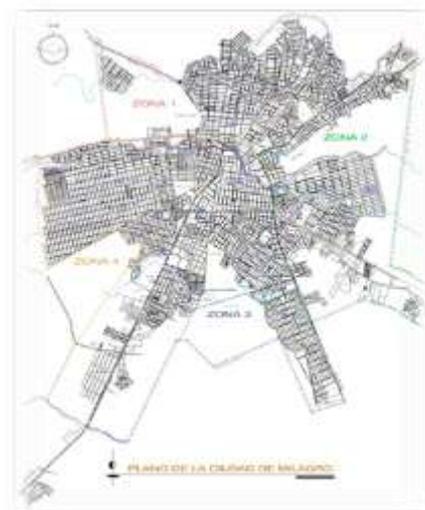
Concienciar a los docentes de las instituciones fiscales sobre la necesidad pedagógica de aplicar técnicas didácticas en pro del mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje utilizando tecnología audiovisual en la narrativa de las ciencias y la cultura; como parte de la planificación académica de la clase.

Contribuir al enriquecimiento científico de los docentes fiscales en la utilización de técnicas audiovisuales que permita crear escenas narrativas en bien del mejoramiento académico de los estudiantes y por ende, la institución.

Fomentar la incidencia cultural y científica de los estudiantes de Comunicación Social de la UNEMI en pro del desarrollo social vinculante de parte de la universidad como organismo vanguardista de reformas educativas.

5.5. UBICACIÓN

País: Ecuador.
Provincia: Guayas,
Cantón: Milagro,
Parroquia Urbana: Ernesto Seminario
Cnel. Enrique Valdez
Ciudadelas: “William Reyes” y “Los vergeles”



Para determinar la incidencia que tendría una guía metodológica que permita diseñar narraciones audiovisuales para mejorar la participación docente con sus estudiantes se basa en la realidad situacional de los establecimientos educativos a los que se hace referencia y que según los datos obtenidos de los archivos maestros de la supervisión de educación (UTE 14) del año 2010, donde se reconoce el número de estudiantes beneficiados, los docentes que intervendrían en el proceso de capacitación y el reconocimiento de las actividades socio económicas de los padres de familia.

5.6. FACTIBILIDAD

El presente proyecto es factible y aplicable, debido a que el problema es visible ante la influencia total de mensajes audiovisuales de todo producto de consumo masivo o televisivo sin garantías de una censura adecuada para la opinión de estudiantes de educación básica y del bachillerato, motivo de nuestro estudio.

Además existe el compromiso social profesional de los estudiantes de la UNEMI así como la motivación, una razón que nos impulse. Sabemos qué vamos a comunicar, los temas o la información que tenemos que manejar.

Este trabajo es posible implementarlo y ejecutarlo debido al alto porcentaje de personas que ejerciendo la docencia no ha sido fortalecido en los diseños

adecuados de clases audiovisuales, las mismas que serán fortalecidas con las técnicas de narración audiovisual de esta propuesta.

La presente propuesta direcciona al docente de educación básica y del bachillerato hacia una práctica efectiva y real de sus clases audiovisuales, diseñando planificaciones de temas científicos con la tecnología a su alcance, no solo de tipo informático, sino empleando otros recursos tecnológicos como la televisión, las cámaras fotográficas digitales, proyectores de láminas de acetato, reproductores de sonido, la radio, entre otros. Es decir que la narración audiovisual no solo es el empleo de la computadora como herramienta tecnológica, sino todas aquellas que promuevan la motivación y el interés de aprender desde el docente hacia el estudiante.

Al presentar esta propuesta, se espera tener la aceptación de la UNEMI como tal, siendo ésta la fuente de aplicación tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de darle al estudiante universitario la oportunidad de mejorar la realidad educativa de su pensum académico, llevándolo hacia la vinculación con la realidad comunitaria para fortalecerlos como profesionales emprendedores.

5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El desarrollar aspectos sociales como la comunicación, permite que las oportunidades de crecer y mejorar las relaciones sociales estén presentes durante todo el tiempo en que nos desarrollamos y socializamos con otras personas de nuestro entorno. De ahí que es importante dar a conocer, a cada uno de ustedes, los aspectos metodológicos que rigen nuestras actividades diarias.

5.7.1. Actividades

La incidencia de una Guía Metodológica que esté dirigida a los docentes, para elaborar narraciones audiovisuales que permitan desarrollar mejor

sus actividades estudiantiles, busca trabajar mancomunadamente entre las instituciones educativas y la UTE 14, considerando el nivel jerárquico en que se encuentra la UNEMI, dentro del proceso de vinculación que se trabaja con las comunidades. Llenando las expectativas de lo que se ha propuesto como metodología didáctica, considerando la necesidad de motivar en primera instancia al docente de las instituciones educativas se consideran los siguientes aspectos:

- Orientación nutricional para adultos mayores y la niñez.
- La Higiene ambiental y personal, como norma de socialización en la comunidad educativa.
- El trabajo de equipo en la estimulación temprana a nuestros hijos menores de 6 años de edad.
- La UNEMI en la comunidad y su crecimiento institucional.

Los Temas estarán desarrollados en función de la realidad situacional de las instituciones educativas, incluyendo fotografías, videos y entrevistas a los moradores sobre la historia y desenvolvimiento de las personas en este sector urbano popular del cantón Milagro, trabajo que permita visibilizar los problemas de aprendizaje externo.

Tiempo. La propuesta como tal se espera tener lista para que sea ejecutada en un periodo no mayor de seis meses, a partir de la aprobación de la presente propuesta.

Beneficiarios. Una vez iniciada la etapa de diagnóstico se podrá definir el esquema principal de atención benéfica para las familias y moradores del entorno escolar de la Cdla. “Los Vergeles” y “William Reyes“, considerando para ello el trabajo permanente de los estudiantes universitarios de la carrera de comunicación social que estarán inmersos en la planificación del material audiovisual con la temática adecuada que se requiere.

Temas de Interés comunitario:

Durante la ejecución de la propuesta será necesario contar con invitados específicos de las áreas que se ha propuesto trabajar en la narración audiovisual de problemas sociales de la comunidad. Personas que fortalecerán los valores comunitarios dentro de los aspectos educativos y solidarios de salir exitosos en las funciones que le son designadas a cada institución dentro de su comunidad.

Vinculación de la propuesta:

Con la puesta en marcha de la propuesta se logrará establecer una relación estrecha de mancomunidad entre la comunidad educativa y los moradores del sector, fortaleciendo aspectos académicos de los docentes, promoviendo el desarrollo de la comunidad desde la participación directa de los padres y madres de familia junto a sus hijos, los estudiantes de las escuelas y colegios del sector. Se logrará establecer un circuito de charlas programadas con miembros de la comunidad que son importantes en el proceso de vinculación con autoridades municipales para mejorar las condiciones de vida de todo el sector y enfocando la importancia de la técnica participativa que se ha generado a partir de la narración audiovisual adecuado con los intereses comunes de la educación y el docente.

5.7.2. Recursos, análisis financiero

Los recursos y medios para la implementación del proyecto son:

2 Computadoras: 1 estación de trabajo y una portátil.

1 Impresora

3 resmas de Hojas INEN. A4. De 75 gr.

2 pares de cartuchos de Tinta (B/N y Color)

Proyector de Pc.

Carpetas

Copias

Logística y Movilización

Servicio de Internet, banda ancha.

Equipo de amplificación para puerto USB.

Implementos de oficina.

Discos Compactos (CDs)

1 Cámara fotográfica digital (filmadora)

1 reproductor de disco compacto (DVD)

Recursos financieros de la Propuesta

SECCIONES	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
RECURSOS HUMANOS		
Investigadores (3)	\$ 150.00	\$ 450.00
Total		\$ 450.00
R. MEDIO DE TRABAJO		
Alquiler de computadoras	\$ 50.00	\$ 50.00
Impresiones	\$ 120.00	\$ 120.00
Hojas	\$ 20.00	\$ 20.00
Carpetas	\$ 2.00	\$ 2.00
1 DVD	\$ 65.00	\$ 65.00
1 cámara fotográfica	\$ 145.00	\$ 145.00
Movilización (3 veces por semana)	\$ 25.00	\$ 75.00
Internet (plan individual con modem inalámbrico)	\$ 67.00	\$ 67.00
Diseño gráfico (6 formatos diferentes)	\$ 25.00	\$ 150.00
10 CD grabado	\$ 2.00	\$ 20.00
Útiles de oficina.	\$ 35.00	\$ 70.00
Total:		\$ 1 234,00

Responsable:

Jefferson Barrera

Recursos que serán adquiridos por varios medios de autogestión y la colaboración de las instituciones educativas que serán intervenidas, debido a las facilidades de recursos audiovisuales que ellas tienen, como el caso de amplificadores de sonido, proyector y computadoras.

5.7.3. Impacto

Con la puesta en marcha del presente proyecto se busca contribuir al trabajo pedagógico del docente que labora sus planes de clases en forma tradicionalista, sin contar con la adecuada herramienta que genere el conocimiento a partir de la realidad local, enfocando la recepción de información directa de los habitantes de la comunidad como fuente de motivación para generar interés en el estudiante que se está educando para prosperar, dejando que sean los mismos docentes quienes promuevan un adecuado procesamiento de la información del entorno social, económico, laboral, educativo, que permitirá determinar un nivel de nuevos instrumentos y herramientas de educación, formación, entretenimiento y que además esté adecuado a los intereses generales del medio socio cultural.

El material audiovisual que se genere a partir de esta propuesta será de propiedad intelectual de la UNEMI, donada a la comunidad educativa que participará en este proyecto y servirá para monitorear los resultados académicos de los estudiantes de Comunicación Social de esta universidad en bien de darle el seguimiento adecuado a su buen uso y difusión previa autorización de la UNEMI:

- a. Todos los temas generados son para fomentar la responsabilidad social en la comunidad.
- b. Promociona la cultura y respeto a los derechos humanos.
- c. La diversidad cultural y tradiciones
- d. El conocimiento de la identidad cultural de la información educativa.

- e. Los valores democráticos de participación ciudadana.
- f. Fomenta la corresponsabilidad del hogar frente al Estado.
- g. Prioriza a sectores con características de vulnerabilidad de la comunidad.
- h. Promueve la convivencia pacífica y el Buen Trato

El proyecto tiene enfoque social y proactivo en torno a los responsables del mismo, que será realizado conjuntamente con los docentes, autoridades de los planteles educativos y de los representantes de la comunidad. Haciendo que las historias reales de esas comunidades puedan ser vistas por todos en la dimensión del compromiso de todos por salir exitosos en una carrea que la educación está perdiendo espacios y dejando que la informalidad y vulgarismos dominen el quehacer diario de los ciudadanos, desde el interior de las escuelas y colegios sin mejorar la calidad de vida de esos estudiantes.

Realidad de los barrios urbanos populares, que se repiten en todas partes de la urbe. Inquietudes que serán destacadas en las narraciones audiovisuales que los estudiantes de la UNEMI procurarán dar protagonismo, en bien de fortalecer su identidad y espíritu crítico, generando procesos de transformación social y cultural.

5.7.4. Cronograma

N.	ACTIVIDADES	Dic.-Ene.				Feb.-Mar.				Abr.-May.				May.-Jun.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación del diseño																
2	Revisión y Aprobación. Designación del Tutor																
3	Recolección de Información bibliográfica																
4	Trabajo en Campo																
5	Recopilación de Información																
6	Procesos de confirmación																
7	Análisis de la Información																
8	Redacción de Informe Final																
9	Presentación del Informe Final																
10	Defensa																

5.7.5. Lineamiento para evaluar la propuesta

- Fomentar la participación ciudadana a través de la narración audiovisual que parte del material editado por iniciativa propia, destinado a recibir y a difundir las inquietudes y opiniones de la colectividad, pero orientada a la búsqueda de soluciones concretas.
- Concientizar y fortalecer la cultura del Buen trato a través del diálogo, de la corresponsabilidad en el trabajo grupal, de la integración humana y solidaria para expresar y manifestar sus preocupaciones.
- Identificar las necesidades más apremiantes de la comunidad educativa y su entorno, estos se harán públicos con la implementación de espacios especiales, donde se expongan las narraciones audiovisuales como el producto de la investigación de campo en conjunto con las necesidades sociales del entorno educativo.
- Los beneficiarios en relación directa como docentes, estudiantes y padres de familia se verán complacidos con la aplicación de esta metodología pedagógica, porque les permitirá conocer de cerca sus realidades comunes, y podrán evaluar el beneficio de sus propias acciones para superar las crisis de valores y éticos en el buen desarrollo de su barrio.

CONCLUSIONES

Una vez analizado y revisado el material investigado por el autor de este trabajo se establecen los siguientes puntos:

El Derecho a la libertad de expresión y organización social está contemplado en la Constitución del Ecuador, aprobada por la Asamblea Nacional Constituyente.

En un análisis situacional previo se demostró que aproximadamente el 70% de los estudiantes de Licenciatura en Educación Básica de la UNEMI no espera crear documentos audiovisuales para el trabajo de clase una vez que desarrollan sus planificaciones educativas.

El diseño de presentaciones audiovisuales en base a la realidad socio cultural del entorno educativo del docente no se compara con la realidad socio cultural del estudiante y esto compromete una permanente relación comunicativa entre el maestro y su comunidad, generando niveles de compromiso y corresponsabilidad social con las personas del entorno que mejorarán las relaciones a medida de incrementar sus relaciones permanente.

El diseño audiovisual de narraciones adecuadas a la realidad social del sector de “los Vergeles” es común a la de “William Reyes”, pero tienen factores completamente diferentes en sus enfoques sistemáticos con otros organismos de atención pública y privada.

Los aspectos sociales de cada institución educativa hace visible que la realidad de cada comunidad debe manejarse por medio de la comunicación y el trabajo pedagógico de las instituciones educativas para visibilizar el problema social como algo que solo tiene que ser atendido por la misma comunidad y mejorar paulatinamente en función del bien común y no solo individual.

RECOMENDACIONES

Fomentar y promover el uso de técnicas audiovisuales de narración en el proceso de motivación pedagógica para mejorar el interés del estudiante en las diferentes asignaturas y prácticas comunicacionales, promoviendo el intercambio, la participación, la integración, la solidaridad, la responsabilidad, la organización y el aprovechamiento equilibrado de los conocimientos de difusión de conocimientos que se tiene como parte de su propia experiencia.

Diseñar presentaciones audiovisuales en base a la realidad socio cultural del entorno educativo del docente no se compara con la realidad socio cultural del estudiante y esto compromete una permanente relación comunicativa entre el maestro y su comunidad, generando niveles de compromiso y corresponsabilidad social con las personas del entorno en que se encuentra la institución educativa.

Elaborar narraciones audiovisuales acordes a la realidad científica que el docente quiera alcanzar con sus estudiantes en la diferentes asignaturas, pero relacionándolas con su entorno socio cultural y motivando el espíritu emprendedor del docente por superar a su comunidad.

Hacer visible la realidad de cada comunidad con el fin de involucrar al estudiante en el diseño de su propio tema audiovisual y fomentar así la participación creativa del estudiante para motivar ideas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje de toda la clase.

BIBLIOGRAFÍA

- BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO. RED DE EDUCACIÓN. 2010, ¿Están funcionando las reformas educativas en Latinoamérica? Nuevas perspectivas. Diálogo regional de política, tercera reunión. Washington D.C. 4 y 5 de mayo de 2010.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.- Elemento legal que recoge todas las características democráticas del Ecuador. Edijur. 2009.
- DIRECCIÓN NACIONAL DE PLANEAMIENTO DE LA EDUCACIÓN, 2010 Sección Planes y Programas.
- MAZACON CONTRERAS, Antonio. 2003. ELABORACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS. Universidad Técnica de Babahoyo. Facultad de Ciencias de Educación a distancia. Modulo autoinstruccional y autoformativo..
- M.E.C CURRÍCULO ECUATORIANO. M.E.C QUITO 2008
- OGALDE, Israel. 2008. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS. MEDIOS Y RECURSOS DE APOYO A LA DOCENCIA. TRILLAS
- QUIPU. Red Nacional de Oportunidades para a educación No Obligatoria.
- LEIVA ZEA, Francisco. 2007. NOCIONES DE METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, Séptima edición, Quito,
- ADELL, J. y SALES, A. (2009): "El profesor on line: Elementos para la definición de un nuevo rol docente". Comunicación presentada en EDUTECH'99, Universidad de Sevilla.
- EHERMANN, S. C. (2009): "Technology in Higher Learning: A Third Revolution". Documento electrónico en <http://www.tltgroup.org/resourses/dthierdrev.html>.

SCOXEAM

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO NÚMERO 1.



**JEFFERSON BARRERA JUNTO A ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO
"GORKY ELIZALDE MEDRANDA".**

GRÁFICO NÚMERO 2.



LCDA. MARITZA RÍOS CON SUS ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO "GORKY ELIZALDE MEDRANDA", REALIZANDO LA ENCUESTA.

GRÁFICO NÚMERO 3.



DOCENTES DEL PLANTEL CON SUS ALUMNOS EN LA AULA AUDIO VISUAL QUE TAMBIÉN ES UTILIZADA PARA LAS CLASES DE QUIMICA.

GRÁFICO NÚMERO 4.



JEFFERSON BARRERA CON LOS ALUMNOS DEL COLEGIO FISCAL MIXTO “GORKY ELIZALDE MEDRANDA”, LUEGO DE REALIZAR LAS ENCUESTAS EN DICHO PLANTEL.