



**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
DIVISIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DOCENCIA**

TESIS

Diseño de material audiovisual como estrategia didáctica complementaria para la asignatura de Producción Audiovisual

**PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN Y DOCENCIA**

PRESENTA:

Oliver Pérez Guillén

DIRECTORA DE TESIS

Dra. Ruth Vallejo Castro

Morelia, Michoacán, México

Octubre 2022

Comité Tutorial

Dra. Ruth Vallejo Castro

Dra. María Jazmín Valencia Guzmán

Mira. Viviana Ramírez Trejo

Dedicatoria

A mi padres
Oly Guillén y Gerardo Lozada

A mi esposa
Jocelyn C. Guzmán

Agradecimientos

En estos renglones quiero agradecer

A la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo por abrirme las puertas a un programa educativo como la Maestría en Educación y Docencias y brindarme la oportunidad de continuar con mi crecimiento profesional y académico.

A mis padres, Oly Guillén y Gerardo Lozada, quienes me apoyaron desde el primer momento de mi educación y crecimiento, hoy en día este logro es para ellos.

A mi esposa, Jocelyn C. Guzmán, quien incansablemente me acompaña en mis locuras y es quien me impulsa constantemente a buscar ser mejor profesional y personalmente.

A la Dra. Ruth Vallejo, quien nunca dejó de preguntar "¿Cómo vas?" Sabiendo que en muchos momentos dudé, nunca dejó que me diera por vencido.

A la Dra. Jazmín Valencia y a la Mtra. Viviana Ramírez, quienes integraron el comité tutorial y aguardaron pacientemente por este proyecto. Sus aportaciones y palabras de apoyo fueron fundamentales.

Indice

Resumen	7
Abstract	7
Introducción	8
Capítulo 1. El Problema	9
1.1 Justificación	9
1.2 Antecedentes	10
1.3 Planteamiento Del Problema	11
1.4 Pregunta De Investigación	12
1.5 Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
1.6 Supuesto	12
Capítulo 2. Marco Teórico	13
2.1 La Producción Audiovisual Como Parte Del Programa Académico En La Licenciatura En Diseño De La Comunicación Gráfica	13
2.2 Un Estilo Práctico – Teórico Para La Materia De Producción Audiovisual	18
2.3 El Docente Como Desarrollador De Materiales Audiovisuales Como Herramientas Didácticas En Aulas Virtuales.	27
Capítulo 3. Material Y Método	30
3.1 Diseño Metodológico	31
3.2 Universo	32
Muestra	32
Criterios De Elegibilidad	32
Criterios De Exclusión	33
3.3 Instrumentos	33
Instrumentos De Diagnóstico	33

Instrumento - Material Audiovisual Diseñado Y Cargado En Línea Para Reforzar Los Conocimientos Impartidos En El Aula	34
Instrumento De Evaluación Al Concluir El Curso	36
Resultados	37
4.1 Resultados Sobre Prueba Diagnóstico Chaea	37
4.2 Resultados Sobre Prueba Diagnóstico De Conocimientos	40
4.3 Intervención Didáctica	55
Resultados De La Intervención Didáctica	63
Discusión	78
Conclusiones	80
Alcances Y Limitaciones	80
Referencias Bibliográficas	82

RESUMEN

El presente trabajo considera los estilos de aprendizaje de los estudiantes de 5to semestre de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica como punto de partida para la investigación – acción y la generación de materiales audiovisuales que pueden ser utilizados como estrategias didácticas complementarias.

Palabras clave: Producción audiovisual, estrategia didáctica, estilos de aprendizaje, diseño gráfico.

ABSTRACT

The present work considers the learning styles of the students of Graphic Communication Design as a starting point for research and generation of audiovisual productions that can be used as complementary didactic strategies.

Key words: Audiovisual production, didactic strategy, learning styles, graphic design.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el aprendizaje no se da sólo en el aula, los estudiantes tienen otras fuentes de información que resultan tan válidas como son los dispositivos móviles, las tablets o las computadoras. En muchos casos consideramos que estos dispositivos pueden provocar una distracción para el estudiante, sin embargo, existe la posibilidad de ponerlos a nuestro favor; el siguiente trabajo propone desarrollar una serie de materiales audiovisuales en línea que funcionarán como estrategias didácticas como parte de la materia de Producción Audiovisual que actuarán como material de refuerzo fuera del aula.

Estos materiales en línea operarán como una estrategia didáctica que refuerza lo aprendido dentro del aula, sabemos que, en ocasiones, por diversos motivos y razones, el tiempo con el que un docente cuenta en el aula puede no ser suficiente para profundizar en detalles de temas específicos dentro de la materia, es por ello que se considera que el material audiovisual diseñado para tal fin puede cubrir esas áreas que se descuidan en el salón de clases.

En el ámbito educativo, el uso de los materiales didácticos ha ido en aumento, considerando que el estilo de aprendizaje de los estudiantes son diversos dentro de un mismo grupo y, como docentes, debemos buscar formas en donde los alumnos participen de forma dinámica dentro de las actividades que se desarrollan en clase; los materiales audiovisuales funcionan como un recurso útil para complementar lo aprendido por los estudiantes dentro del salón de clases, aún si se observan fuera del aula.

Este trabajo complementa los aspectos teóricos de forma tangible en la materia de Producción Audiovisual que es, en su mayoría, es una asignatura de corte práctico.

CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA

1.1 JUSTIFICACIÓN

Resulta fundamental crear espacios fuera del salón de clases en donde el estudiante logre completar sus procesos de aprendizaje, es decir, gran parte de las herramientas que el alumno aprende se conocen dentro del aula, sin embargo, el salón de clases no debe ser el único espacio en donde el alumno deba aprender, las tecnologías de la información nos proporcionan una serie de herramientas y plataformas en donde los contenidos pueden ser de gran ayuda tanto para el profesor, en el momento de brindar información y nuevas herramientas, como para el estudiante, en el momento de reconocer las herramientas aprendidas dentro del aula como un objeto que puede resultar útil en su vida cotidiana, menciona Rosanigo (2015) que la inserción de la cultura digital al aula fortalece a la actividad de la docencia, la investigación y la comunicación en las comunidades educativas, al igual que fomenta el aprendizaje en el estudiante. Para este caso, el material audiovisual en línea puede jugar un papel primordial en el desarrollo de las herramientas que el estudiante conocerá como parte de la materia de Producción Audiovisual.

En la actualidad, el profesor que se encuentra frente a un grupo debe reconocer que el uso de las tecnologías de la información y los recursos multimedia son indispensables, no basta con sólo saber de su existencia, sino que debe ser capaz de poder acercarse a estas herramientas y poder generar nuevos contenidos que sean atractivos y funcionales tanto para él como docente, como para los estudiantes en su formación, de lo contrario, es probable que el docente pueda caer en la obsolescencia, esto implica el uso de herramientas que pueden resultar hasta ahora desconocidas para el profesor y que, de alguna manera, encuentre la forma de involucrarse con ellas de una forma profesional, que sea llamativa, interesante y funcional para el grupo de individuos a quien el docente se conduce.

Para el estudiante, la forma en la que el docente expone un contenido programático, juega un papel tan importante como el contenido en sí mismo, es decir, existen

diferentes formas de dar a conocer un mismo tema, desde las formas tradicionales de cátedra, hasta los docentes que imparten los temas en talleres prácticos, esto implica que la forma de instruir puede ser atrayente o puede perder el interés de la audiencia, de aquí que el uso de nuevas herramientas juegue un papel de importancia en la elaboración de materiales audiovisuales como recursos didácticos.

1.2 ANTECEDENTES

Se reconoce la importancia de la producción audiovisual en la formación educativa del estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica como una de las bases de su propia formación, es decir, un estudiante de esta licenciatura trabajará, en principio, con el desarrollo de imágenes estáticas y en movimiento para diversos usos.

El 13 de mayo de 1997, la Universidad Latina de América obtuvo el Reconocimientos de validez oficial de estudios del tipo superior (RVOE) de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica ante la Secretaría de Educación Pública (SEP, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 13 de diciembre de 1999 en la Relación de instituciones educativas que cuentan con reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior), este registro fue actualizado en el año 2013 con la carga curricular con la que se cuenta en la actualidad en donde se encuentra la materia de Producción Audiovisual perteneciente al quinto semestre de la licenciatura.

Pablo Honey y Allan Mumford desarrollaron el *Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje* (CHAEA) como un instrumento para evaluar los estilos de aprendizaje, proponiendo que el estilo de aprendizaje del estudiante se puede englobar en cuatro categorías: Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, la producción audiovisual no se refiere solamente a un recurso dentro de un medio de comunicación convencional, la producción audiovisual se ha llevado a otras plataformas que a su vez sufren constantes transformaciones a partir del desarrollo de la tecnología; por tanto, la materia debe estar en constante actualización lo que conlleva que el docente que la imparte debe de estar a su vez en constante capacitación y actualización para que pueda impartir los contenidos de la asignatura.

La materia de Producción Audiovisual es una asignatura de tipo práctica, sin embargo, eso no implica que la teoría deba quedar en total abandono. Las horas presenciales en el salón de clases no son suficientes para lograr el desarrollo de las herramientas necesarias para el desempeño enteramente satisfactorio de las actividades de la misma. Con base en esto, se propone realizar una serie de materiales audiovisuales que puedan ser consultados, las veces necesarias, por los estudiantes, como un recurso didáctico en donde se pueda reforzar el conocimiento adquirido y poder llevar la teoría vista en el salón de clase, a la práctica fuera del entorno escolar.

La diversidad de temas y de contenidos que se abordan en la clase, al mismo tiempo que se realizan ejercicios prácticos, en muchas ocasiones hace que el mismo estudiante pierda la idea central del conocimiento que se pretende que adquiera; los diversos materiales utilizados en sus ejercicios, los tiempos de preparación y ejecución de los ejercicios aunados a los tiempos en que se debe impartir temas teóricos, explicaciones de equipos y su funcionamiento, hacen que el tiempo en el aula se vea reducido y por ende sea insuficiente.

El no reconocer que las tecnologías de la información y los materiales audiovisuales son una fuente importante de información para el estudiante es menospreciar que estas herramientas juegan un papel de importancia en la educación actual y pueden ser un gran recurso educativo en pro de nuestra labor como docentes.

1.4 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera el desarrollo de material audiovisual especializado para los estudiantes, sirve como apoyo en el proceso de aprendizaje, en la materia de Producción Audiovisual?

1.5 OBJETIVO GENERAL

Eficientar el proceso de enseñanza y de aprendizaje a partir partiendo del desarrollo de material audiovisual con fines académicos en donde con el que se profundice en temas específicos relacionados a la materia de Producción Audiovisual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer el estilo de aprendizaje de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.
- Conocer el estado de los conocimientos sobre temas relacionados a la producción audiovisual en que se encuentran los alumnos de sexto semestre en Diseño de la Comunicación Gráfica.
- Desarrollar materiales audiovisuales alojados en una plataforma digital para su consulta por parte de los estudiantes que cursan la materia de Producción Audiovisual.
- Analizar los resultados obtenidos en la adquisición del conocimiento en la materia en Diseño de la Comunicación Gráfica con base en una evaluación previa y una evaluación final al curso.

1.6 SUPUESTO

El material audiovisual especializado disponible en línea puede reforzar los conocimientos adquiridos en el aula.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO PARTE DEL PROGRAMA ACADÉMICO EN LA LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

El avance de las nuevas tecnologías ha redefinido la forma en la que se consumen los productos audiovisuales y ha centrado la atención en el usuario, ya no visto solamente como el punto terminal de un proceso de consumo, es decir, el consumidor, sino como un productor de contenidos, según Pérez y Pérez (2010), el usuario es equiparable en sus posibilidades de producción y difusión de contenidos a los medios tradicionales, dado esto, el usuario profesional debe encontrar la forma de distinguirse del usuario que ha adquirido conocimientos por cuenta propia.

Dentro de la oferta académica actual, nos encontramos con una gran variedad de licenciaturas e ingenierías que parecen estar en auge, ya sea por su nivel académico o por la promesa de un futuro bien remunerado, el área de las ciencias sociales no escapa de esta escasa visión de la realidad a la que se enfrenta un egresado al terminar su paso por la institución universitaria de su elección.

Michoacán cuenta con una extensa oferta académica, entre ellas nos encontramos con la Universidad Latina de América, una institución privada en donde se oferta la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, en la cual se encuentra la materia de Producción Audiovisual en un momento intermedio plan de estudios de dicha licenciatura.

La Universidad Latina de América en su sitio web oficial (s.f.) menciona que la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica tiene como meta “formar profesionistas teórica, técnica y humanamente integrados, capaces de evaluar y analizar, desde una perspectiva interdisciplinar, diferentes problemas y oportunidades del diseño de la comunicación gráfica, a través del estudio de diversas teorías y propuestas prácticas de las técnicas, las artes y las humanidades, con el objetivo de diseñar, desarrollar y administrar proyectos de producción gráfica que brinden soluciones pertinentes a la necesidades de comunicación gráfica del entorno.” por lo cual se presenta como una opción para aquellos estudiantes que poseen algún interés por la sociedad, su entorno y cómo es que se interrelacionan

los individuos, cómo es el proceso de comunicación, cómo se realiza una compra y todo lo que conlleva realizar un spot publicitario, un programa de radio, realizar una buena fotografía, entre muchas otras inquietudes que podríamos llevar a un listado sumamente largo; sin embargo, una parte primordial que la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica debe tomar en cuenta es la comunicación gráfica en donde el estudiante se encuentra con las producciones de video y audio, las cuales se conjugan como producción audiovisual para diversas plataformas.

El diseño de un producto audiovisual de calidad implica que el estudiante reconozca todas las partes que componen al producto, al tiempo que reconoce sus fases de preproducción, producción y posproducción, así como el diseño de la idea original y su desarrollo a través de dichas fases, para terminar con un producto que pueda ser visto y aceptado por otros cumpliendo una finalidad específica según sea su propio diseño.

Al hablar de un producto audiovisual, debemos entender como aquel cuyo resultado debe ser un archivo que pueda ser visto y consumido por cualquier persona en cualquier lugar, es por ello que Carpio (2012) nos indica que el reto es hacer historia con nuestras historias, contar cuentos y relatos cargados de emoción que informen, entretengan o eduquen con responsabilidad y ética, utilizando la tecnología al alcance con inteligencia y astucia para llegar al ahora esquivo público, con ello se quiere decir que la producción audiovisual debe encontrarse cargada de ingenio por parte del profesionista, pero al mismo tiempo debe ser entendible y legible para quien lo observe.

La técnica para desarrollar material gráfico es importante, actualmente nos encontramos en un área en donde podemos ver un video grabado con un equipo simple como un teléfono móvil, semiprofesional o profesional, y realizar una producción desde las técnicas tradicionales como el recorte de papel o la animación de plastifica, hasta encontrarnos frente a la animación digital realizada enteramente desde un ordenador. Sin embargo, esta materia se encuentra prácticamente aislada, es decir, si bien es cierto que se encuentra enlazada con Guionismo Multimedia de cuarto semestre y Producción Multimedia de sexto semestre, no

existe un momento curricular previo en donde los estudiantes estén en contacto con una producción multimedia con audio y video formalmente y solo se conoce por su relevancia social y por la necesidad de desarrollar habilidades para poder desempeñar otras actividades.



Figura 1

Al hablar de Guionismo Multimedia, nos encontramos con los aspectos teóricos de y de la estructura formal de un guión diseñando para el producto multimedia, en tal caso nos enfrentamos a la preproducción de un material audiovisual en papel, es decir, aquellos aspectos técnicos necesarios para poder llevar a cabo una producción vista desde sus bases primarias como el desarrollo de una idea o historia sin ejecutarla.

En la fase de reproducción de una producción audiovisual, el estudiante se encuentra en un nivel teórico de lo que se pretende sea un proyecto con un resultado específico, es decir un material digital, en su mayoría, que involucra audio y video; esto implica el desarrollo de una carpeta de producción en donde se desglosa puntualmente lo que se pretende realizar como proyecto audiovisual, sin entrar a una fase en donde se involucre la práctica.

Si bien se observa a la materia de Producción Audiovisual como un segundo momento del Guionismo Multimedia, Producción Audiovisual no se encuentra relacionada con otra asignatura previa a ella, es decir los conocimientos previos adquiridos a esta solo se encuentran en fases tempranas de la preproducción, lo

cual implica que el estudiante aún no se encuentra cercano a las herramientas teóricas y prácticas involucradas en las fases de producción y postproducción.

Dentro de la materia de Producción Audiovisual es donde el estudiante tiene su primer acercamiento real a los medios audiovisuales, tanto a un nivel teórico dentro de las etapas de preproducción, producción y postproducción como a nivel de trabajo práctico con los equipos empleados dentro de la producción y la postproducción.

En la materia de Producción Audiovisual, el estudiante reconoce la importancia de los procesos que una producción audiovisual implica, desde las fases tempranas de preproducción, su realización en la fase de producción hasta la culminación del proyecto en la fase de postproducción.

La asignatura de Producción Audiovisual es la base de una serie de materias posteriores que se encuentran directamente relacionadas a los contenidos que se muestran en la misma.

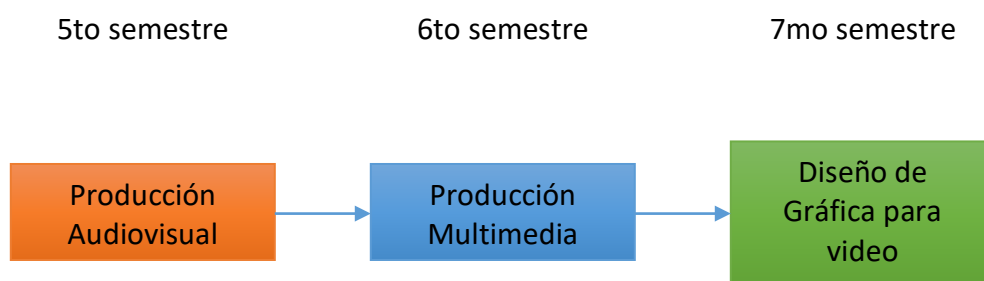


Figura 2

De ahí que los conocimientos que los estudiantes puedan adquirir durante la impartición de esta materia, y con el tiempo señalado para dar a conocer los contenidos de la misma, deban ser aprovechados al máximo para la adquisición del conocimiento de los estudiantes.

Una de las cuestiones primordiales es la relación existente entre el diseño de la comunicación gráfica y la producción audiovisual, ya que esto implica el uso de herramientas prácticas y el desarrollo de habilidades en el estudiante para el desempeño eficiente y profesional dentro de una producción audiovisual; en un primer momento nos encontramos frente a un panorama en donde el individuo como estudiante se enfrenta a las herramientas técnicas sin conocimiento alguno sobre las mismas tanto en un medio físico, con el uso de equipos, como en un medio digital con el uso de programas especializados.

Se considera que la producción audiovisual es un área importante dentro del diseño de la comunicación gráfica puesto que es un espacio de creación de contenidos que puede ser visto desde diferentes perspectivas:

- Talento artístico: Esto implica que el profesionista posea plena conciencia y comprensión sobre la relación existente entre los colores, las texturas, la iluminación, la posición y los movimientos de cámara, además de otros elementos partícipes dentro de la propia producción.
- Habilidades digitales: El desarrollo de una producción audiovisual puede ser realizado mediante procedimientos análogos, sin embargo, en la actualidad, la mayoría de los productos audiovisuales culminan mediante procesos computacionales, en donde el profesionista debe conocer y desarrollar los productos mediante el uso de programas especializados.
- Creatividad: El profesionista debe ser capaz de proponer ideas originales para, posteriormente, llevarlas a la realidad mediante diversos momentos dentro del proceso de producción.
- Relaciones interpersonales: En un primer momento, una producción audiovisual no es trabajo de un único desarrollador, ya que puede ser considerado un trabajo interdisciplinario y, en gran medida, realizado por equipos de trabajo. En un segundo momento, la propia producción audiovisual está sujeta al escrutinio, críticas y observaciones ajenas al realizador o realizadores.

- **Planeación:** El propio proceso de una producción audiovisual implica el desarrollo de estrategias para poder cumplir con los diversos objetivos planteados dentro de la producción por lapsos de tiempo.
- **Organización:** El profesionista debe poseer la capacidad de organizar equipos de trabajo, elementos, ideas, piezas, herramientas, grabaciones, cintas y demás elementos participantes dentro de la producción misma.

2.2 UN ESTILO PRÁCTICO – TEÓRICO PARA LA MATERIA DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

El concepto de estilo de aprendizaje se refiere, según Salas (1995) a los rasgos distintivos de cada individuo, tales como la edad, los conocimientos, la experiencia, la personalidad, entre muchos otros, y cómo estas características de cada individuo marcan al sujeto mismo. Este estilo hace que cada individuo aborde un evento de modo distinto, su reacción, su forma de pensar, su forma de ver el evento, su sentir frente al evento, la forma en la que lo percibe, su relación con el evento y su propia conducta frente al mismo, determina la manera como el sujeto aprende esa experiencia.

Es importante que tratemos de poner en un entendimiento común lo que implica el concepto de aprendizaje. Saljö (1979) realizó una investigación para conceptualizar el aprendizaje en donde obtuvo resultados que iban del aprendizaje como una forma de memorización y adquisición de datos, hasta el aprendizaje visto como un proceso interpretativo que conduce al conocimiento de la realidad.

Posteriormente otros autores como Watkins, Regmi y Astilla (1991) retoman su trabajo para redefinir el concepto de aprendizaje y mencionan que el aprendizaje es el incremento en el conocimiento y que este refleja un claro componente cualitativo, a la par se considera al aprendizaje como la habilidad de aplicar el conocimiento a nuestra vida diaria y desarrollo personal.

Se debe entender el aprendizaje como una serie de procesos cognitivos que realiza un individuo con la finalidad de aprender y cómo consecuencia de una serie de

acciones dirigidas a un fin particular, esto implica que cada individuo puede realizar su propia serie de procesos estructurada para sí mismo para alcanzar el objetivo planteado. Bajo esta premisa se desarrollaron diversos modelos para conocer la forma en la que el individuo realiza sus propios procesos.

El aprendizaje experimental de Kolb (1976), en donde el conocimiento se define como un proceso de transformación de la experiencia percibida y contempla dos dimensiones: la percepción vinculada a la conceptualización de la experiencia y el procesamiento relacionado a la comprobación de la nueva información adquirida.

Kolb menciona que, de la percepción y el procesamiento, se desprenden diversos procesos al interior del individuo: Experiencia concreta, conceptualización abstracta, experimentación activa y observación reflexiva en donde la experiencia concreta atiende el aquí y el ahora en el proceso del aprendizaje, la conceptualización abstracta se refiere a la integración de datos adquiridos empíricamente de modo que el nuevo conocimiento se ve relacionado a los posibles conocimientos previos del individuo, la experimentación activa es refiere a la velocidad de implementación del nuevo conocimiento aun sin consultar su veracidad y la observación reflexiva se refiere al comportamiento de individuos que recolectan información desde distintos puntos de vista. Llegando a la reflexión de la interacción entre los diversos procesos dando lugar a la conjetura sobre los estilos de aprendizaje propuesta por Kolb como adaptadores, convergentes, divergentes y asimilados.

Modelo de procesos de aprendizaje de Kolb (1976)

P e r c e p c i	Experiencia concreta	Adaptadores	Divergentes
	Conceptualización abstracta	Convergentes	Asimiladores
		Experimentación activa	Observación reflexiva

Modelo de procesos de aprendizaje de Kolb (1976)

ó
n

Procesamiento

Figura 3

De la interacción entre la conceptualización abstracta y la observación reflexiva vemos el estado de los asimiladores que son aquellos que focalizan su atención en la coherencia y validez lógica más que por la utilidad práctica del conocimiento, de la experimentación concreta y observación reflexiva obtenemos el estilo divergente el cual busca la participación en actividades que aporten altos contenidos de información. Contempla diversos puntos de vista y tiene una gran capacidad de retroalimentación. El estilo convergente surge de la experimentación activa y la conceptualización abstracta, este estilo parte de un conocimiento generado mediante las ideas y las teorías, las personas con este estilo buscan poner a prueba las ideas de otros y prefieren resolver problemas en solitario. Por último, vemos el estilo de los adaptadores, generado de la experiencia activa y la experimentación activa, este estilo busca el acercamiento directo y frontal al nuevo conocimiento, es decir, son personas que gustan del experimentar y se guían por su intuición y confían en su propio criterio y el de otros.

Las teorías de Kolb son retomadas por Honey y Munford (1986), quienes homologan los procesos de Kolb pero hacen algunas adecuaciones de procesos a estilos con la intención de simplificar su entendimiento y los renombre como: Activo, reflexivo, teórico y pragmático.

Adecuaciones del modelo de procesos de Kolb (1984) al modelo o estilos de Honey y Mumford (1986)

Kolb (1984)	Honey y Mumford (1986)
Experiencia concreta	Estilo activo
Conceptualización abstracta	Estilo teórico
Experiencia activa	Estilo Pragmático
Observación reflexiva	Estilo reflexivo

Figura 4

Al observar los procesos de aprendizaje como estilos, Honey y Mumford (1986) proponen un modelo que describe actitudes y comportamientos, lo cual le da un carácter actitudinal a los estilos de aprendizaje, lo que nos habla sobre el estado de aprendizaje de cada individuo como cambiante y variable al paso del tiempo y que puede ser influenciado por factores externos, los autores proponen los cuatro estilos de aprendizaje bajo las siguientes características:

Características de estilos de aprendizaje de Honey y Mumford

Estilo de aprendizaje	Características	Actividades favorables	Actividades no favorables
Activo	Aprenden haciendo	Lluvias de ideas	Actividades teóricas
	Necesitan estar ocupados físicamente	Solucionar problemas	Trabajos individuales

Características de estilos de aprendizaje de Honey y Mumford

	Poseen la mente abierta	Discusiones	Actividades reflexivas
	Buscan nuevas experiencias	Debates	Roles pasivos
	Entusiastas	Rompecabezas	
	Actúan primero	Competencias	
	No consideran las consecuencias	Juegos de rol	
	Se rodean de otros		
Teórico	Piensan antes de actuar	Elaborar modelos	Actividades ambiguas
	Necesitan modelos	Estadística	Actividades emocionales
	Mantienen un orden	Buscar antecedentes	Actuar sin fundamentos
	Conceptualizan	Aplicar teorías	
	Analizan y sintetizan	Indagar	
	Perfeccionistas	Hacer preguntas	
	Independientes		
	Analíticos		
Pragmático	Aplican lo aprendido	Estudio de casos	Actividades no aplicables a la vida
	No les gustan los conceptos abstractos	Resolver problemas	Actividades sin finalidad

Características de estilos de aprendizaje de Honey y Mumford

	Les gusta probar nuevas ideas	Discusiones	Actividades sin relación con la realidad
	Observadores	Discusiones	Actividades contra tiempo
	Analistas	Cuestionarios	Tomar la posición de líder
	Buscan diversas perspectivas	Observación	Actividades no planeadas
Reflexivo	Prefieren tener respaldo antes de concluir algo	Retroalimentación a otros	Espontaneidad
	Son cuidadosos	Entrevistas	
	Observan y escuchan a otros		
	Analizan las implicaciones		

Figura 5

Del modelo propuesto por Honey y Mumford sobre estilos de aprendizaje se desprende el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*, conocido como CHAEA por sus siglas, propuesto por Alonso, Gallego y Honey (1995), el cual se compone de 80 ítems (20 por estilo de aprendizaje) con respuestas dicotómicas: positivo(+) y negativo(-) a lo que el individuo debe responder para posteriormente

obtener un puntaje y elaborar una gráfica que visualmente muestra sus tendencias de estilo de aprendizaje.

El *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* se compone de tres momentos:

1. Cuestionario sobre los datos personales y socioacadémicos del individuo, realizado con la intención de recabar información social sobre los antecedentes educativos del individuo, tales como: centro de estudios, cursos, edad, sexo, calificaciones promedio, entre otros.
2. Instrucciones breves para la respuesta y poder completar el cuestionario de 80 ítems relacionados a los estilos de aprendizaje, teniendo de forma aleatoria los ítems correspondientes a cada estilo en donde el individuo debe marcar como "de acuerdo" (positivo) con un signo + y "en desacuerdo" (negativo) con un signo - según sea cada caso planteado.
3. Desarrollo del perfil de aprendizaje numérico y gráfico, este apartado consiste en una tabla con columnas en donde se encuentra el número de ítem, el cual se debe marcar si se tuvo una respuesta positiva para posteriormente realizar el conteo y sumatoria de los positivos por columna y poder marcar la gráfica para obtener e identificar el perfil de estilo de aprendizaje del individuo examinado.

El paradigma constructivista se ubica desde los años 30 en algunos trabajos de Jean Piaget en donde se reconoce al sujeto cognoscente como un elemento activo dentro del propio proceso de conocimiento, por lo cual el conocimiento no es una copia de la realidad, es la construcción e interpretación de la realidad por parte del sujeto con base en su propia experiencia, es decir, cada sujeto posee desde su experiencia un conocimiento distinto de la realidad en la que se encuentra. Navarrete (2016) nos habla del constructivismo y nos menciona que este paradigma rechaza la idea de una verdad objetiva, es decir, el conocimiento se construye según el sujeto cognoscente que reconoce su entorno y lo procesa con sus propias

estructuras mentales, obteniendo como resultado una verdad subjetiva y única, la cual es propia del sujeto que conoce.

Piaget se centra en el desarrollo del individuo, no en el conocimiento y el aprendizaje en sí mismos, explica los mecanismos y procesos que realiza el individuo al momento de realizar sus propios procesos de aprendizaje y razonamiento. Piaget menciona cuatro etapas en el desarrollo del sujeto: etapa sensoriomotriz, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales y tres tipos de conocimiento que el sujeto puede adquirir mediante su experiencia con los objetos físicos, con el conocimiento lógico – matemático y con el ámbito social.

Realizar una investigación implica reconocer el paradigma desde el cual vemos al objeto de estudio, menciona Navarrete (2016) que dichos paradigmas nos ofrecen tres cuestiones básicas de observar al objeto que se desea comprender:

1.- Cuestión ontológica, la cual hace referencia a la naturaleza de los fenómenos sociales, es decir, aborda al fenómeno desde el entorno en el que se encuentra.

2.- Cuestión epistemológica, esta forma explica cómo es que se puede conocer y comunicar el objeto de estudio por lo cual podemos encontrar al objeto en dos áreas, el investigador puede observar desde una posición objetiva y distante, utilizando las herramientas y métodos de las ciencias naturales o adoptar una visión subjetiva del conocimiento, en tal caso, el conocimiento se vuelve personal y único, basado en la propia experiencia del investigador.

3.- Cuestión metodológica, la cual implica las formas en que el individuo entiende e interpreta su entorno, es decir, se reconoce al individuo como investigador que busca las herramientas y métodos para conocer su entorno.

La investigación acción se dirige a mejorar los procesos y la comunicación desde el sujeto que realiza la investigación. Este proceso debe ser abierto y participativo, puesto que supone cambios y mejoras en problemáticas reales.

El proceso de investigación acción en la educación busca la autorreflexión en el docente visto como agente investigador, esto implica que el profesor desarrolle los procesos necesarios para cubrir necesidades determinadas por sus alumnos al mismo tiempo que desarrolla sus propias actividades, lo cual fomenta tanto el desarrollo de profesor en su práctica docente como del estudiante en sus propios procesos de aprendizaje. Caballero (2003) nos dice que la investigación acción resulta ser una excelente vía para desarrollar procesos de participación y comunicación, que contribuyen al crecimiento y desarrollo de profesores y alumnos y, por tanto, al crecimiento y desarrollo de la escuela.

El concepto de investigación acción lo mencionó K. Lewin (1946) dentro del campo de las ciencias sociales como una actividad de grupo que tiene como fin mejorar las circunstancias, es decir, los procesos que implica aprender sobre la práctica, teniendo una actitud reflexiva sobre la misma. Cuatro décadas después Elliott (1985) define la investigación acción como el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma y es el propio Elliott quien lleva el modelo de investigación acción a los espacios educativos, viendo cómo es que el desarrollo de la práctica docente y la relación docente - estudiante pueden verse afectadas por dicho modelo.

Al hablar de la materia de Producción Audiovisual debemos verla como un taller de producción en donde se aprende al realizar las actividades tal como se harían en la práctica laboral, debemos esperar que las personas que se encuentran dentro del mismo tengan un estilo pragmático, es decir, que son personas que aprenden haciendo ejercicios fuera del aula que frente a una cátedra. El aprendizaje en esta área se realiza a través de la práctica constante en compañía de la teoría. Aun cuando se habla de un taller de producción, la práctica no puede existir sin herramientas teóricas que avalan que la práctica esté bien fundamentada. De aquí la importancia de llevar a la par la teoría y la práctica dentro de la materia de Producción Audiovisual.

Dentro de una materia en donde se considera que la práctica es fundamental, el estudiante debe ser capaz de construir su propio conocimiento mediante sus propios

procesos de aprendizaje dentro de una práctica constante en donde se apropia del conocimiento no como una copia de la realidad, sino como una construcción propia y bajo sus propios términos.

El enfoque educativo dentro de una materia con las características esenciales de un taller se debe centrar en el aprendizaje mediante la práctica efectiva y el uso de herramientas dentro de un ambiente similar al que el individuo encontraría fuera del aula, es decir, emular los aspectos generales del campo de trabajo y las áreas utilizadas dentro de la producción audiovisual dentro del aula como parte de las herramientas de trabajo de la clase.

2.3 EL DOCENTE COMO DESARROLLADOR DE MATERIALES AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS EN AULAS VIRTUALES.

En la actualidad, la sociedad se encuentra inmersa en un contexto rodeado de tecnología, esto trae consigo grandes cambios, no basta con manejar la tecnología, se debe ser competente para poder satisfacer la demanda educativa.

El desarrollo de las nuevas tecnologías y el uso constante de internet, ha planteado nuevos retos para la figura del docente, ya no basta con estar frente a un grupo, un docente debe desarrollar las competencias necesarias para ir a la par del desarrollo del estudiante. Las nuevas formas en las que vemos las maneras de aprender mediante el uso de la tecnología, hace que el docente tenga un nuevo rol dentro de sus propias funciones, el desarrollador de contenidos.

Los jóvenes que actualmente se encuentran en las universidades, son una generación de nativos digitales, Prensky (2001) menciona que el nativo digital es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde sus primeros años de vida, está habituado a utilizarlas y lo observan como algo natural y evidente. Esto implica una gran complejidad para el docente que, en su mayoría, podemos considerar cómo un inmigrante digital, quien es una persona que no ha

crecido con el uso de las tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas.

En este sentido, la escuela y el docente juegan un rol fundamental para la educación y el proceso de aprendizaje, en los tiempos actuales, la escuela no puede prescindir de la presencia en línea, así como el profesor no puede evitar la necesidad de generar sus propios contenidos y materiales audiovisuales especializados para poder impartir su cátedra.

El docente que imparte una materia con las características de un taller debe conocer a nivel teórico y práctico el contenido que impartirá, en el caso de la Producción Audiovisual, el docente debe conocer todos los procesos que una producción audiovisual implica, desde el desarrollo de la idea hasta la edición y postproducción del producto terminado al mismo tiempo que guía a los estudiantes en el desarrollo de las actividades del taller.

Menciona la Universidad Latina de América que “el docente debe ser capaz de enseñar el diseño desde una postura intelectual, enriqueciendo así la formación y producción de imágenes visuales y mensajes gráficos”, esto implica que el docente que se encuentra frente a un grupo tenga un grado de experiencia en el área profesional que implica la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, esto implica que quien se encuentra frente a grupo conozca a nivel teórico y práctico todo el contenido de la materia que imparte. De igual modo, la Universidad Latina de América tiene espacios digitales que presenta como Aulas Virtuales que funcionan como un sitio en línea en donde se puede generar interacción a distancia entre el cuerpo docente y el alumnado fuera del aula presencial tradicional, pero que forman parte de un mismo contenido dentro de un mismo curso, en este espacio se pueden colocar desde textos simples y ejercicios a realizar hasta materiales gráficos y contenidos audiovisuales.

Cuando el docente utiliza recursos que le dan dinamismo al trabajo en clase, el trabajo se vuelve más atractivo para los estudiantes, los recursos digitales, como el material audiovisual, tienen la capacidad de provocar el interés por temas que, en otras condiciones, podrían no resultar atrayentes para los estudiantes. Esto implica

que el docente se pueda volver un desarrollador de materiales audiovisuales que funcionen como herramientas y recursos digitales didácticos.

En el momento en que el docente desarrolla diversos materiales como herramientas didácticas, este debe ser capaz de proporcionar como parte del mismo material, una serie de instrucciones de uso, tanto si es un material el cual solo se debe observar como si es un material de apoyo para realizar un ejercicio o práctica establecida dentro del mismo material, es en este momento en donde el docente se vuelve un diseñador instruccional, el cual debe estar consciente de las implicaciones del material como un apoyo didáctico y los alcances que este puede llegar a tener en el estudiante.

En el caso de colocar el material dentro de una plataforma a distancia, éste debe ser construido tomando en cuenta que el estudiante posee sus propios tiempos dentro de sus procesos de aprendizaje, por lo cual debe ser claro, preciso y atemporal (en la medida de lo posible).

En el caso de la materia de Producción Audiovisual con los contenidos audiovisuales generados por el docente, el espacio adecuado proporcionado por la propia institución como Aula Virtual, la implementación de materiales digitales como parte del curso de la propia materia será un elemento constante dentro de los cursos.

CAPÍTULO 3. MATERIAL Y MÉTODO

El proyecto se plantea bajo el proceso de investigación-acción en donde el docente realiza una indagación para mejorar sus habilidades como tal y al mismo tiempo exponer a criterio de otros individuos con evidencias obtenidas en el proceso. Bajo este modelo se realizará una investigación en donde finalmente el docente conozca y pueda implementar una serie de actividades y materiales que brinden mayor calidad en su práctica docente.

Este proceso de investigación-acción requiere que el docente se vuelva parte del proyecto mismo, en donde el profesor juega un papel de sujeto de investigación al mismo tiempo que investiga con la intención de comprender y mejorar su propia práctica educativa.

Tal como menciona Latorre (2003), la enseñanza se concibe como una actividad investigadora y la investigación se concibe como una actividad auto-reflexiva para mejorar el desempeño. Por otro lado, la enseñanza se reconoce como una acción intencional que se rige por leyes sociales y por tanto, la enseñanza se construye como un proceso reflexivo sobre la propia práctica. Si tomamos en cuenta la forma en la que Latorre toma los conceptos de investigación y acción desde la enseñanza, vemos que esta se vuelve una actividad en donde el docente y la forma en que realiza sus actividades se vuelven constantes de retroalimentación y cambien en pro de la mejora constante.

En un primer acercamiento al grupo de estudiantes que iba a tomar la materia de Producción Audiovisual se le realizó una prueba para conocer el estilo de aprendizaje general del grupo, para ello se utilizó el *Cuestionario Honey Alonso de estilos de aprendizaje*, el cual ha sido aplicado en el ámbito educativo desde 1992, el cual consiste en una prueba a modo de cuestionario que contiene 80 ítems (20 por cada estilo) con respuestas dicotómicas: positivo (+) y negativo (-) con los que cada individuo examinado debe responder. Habiendo reconocido el estilo de aprendizaje grupal, se propone una intervención educativa que cubra las necesidades del estilo de aprendizaje predominante en el grupo, posteriormente se lleva a cabo un primer ejercicio, como evaluación diagnóstica, en donde los

estudiantes realizan un trabajo audiovisual para conocer el grado de conocimientos con los que el grupo comienza la materia. Los trabajos elaborados por los estudiantes son revisados y calificados mediante una rúbrica de evaluación.

Se elabora un material audiovisual sobre temas específicos de la materia, mismo que es subido en la plataforma para ser consultado por aquellos estudiantes que necesiten asistencia adicional a las sesiones presenciales, con la intención de que sirvan para reforzar los conocimientos impartidos en el aula.

Previo al término del curso, se lleva a cabo un ejercicio final mismo que es evaluado mediante una rúbrica, en donde los alumnos realizan una producción audiovisual para conocer su progreso y evaluar si el material audiovisual diseñado como estrategia didáctica, resulta efectivo y eficiente, los alumnos pueden utilizar las herramientas adquiridas en el aula y consultar el material audiovisual diseñado. Finalmente se realiza un comparativo entre el ejercicio primario (antes del aula) y el ejercicio final (después del curso) para conocer el progreso del grupo de estudiantes en el uso de herramientas de la clase.

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

El trabajo de investigación se presenta bajo el método cualitativo del tipo Investigación - Acción, el cual Lewis (1946) define como una forma de cuestionamiento autorreflexivo, llevado a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo.

Para esta investigación se realizó el diagnóstico de estilos de aprendizaje bajo el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* a estudiantes inscritos en la materia Producción Audiovisual de quinto semestre de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica con la finalidad de conocer el estilo de aprendizaje de los estudiantes para poder realizar una intervención educativa adecuada.

Con los resultados obtenidos de CHAEA se realizó una intervención educativa que consistió en la realización de materiales audiovisuales para atender las necesidades teóricas de los estudiantes.

3.2 UNIVERSO

Características de la población

La población empleada en este trabajo de esta investigación es una población finita de 48 estudiantes de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Latina de América.

MUESTRA

De los mencionados 48 estudiantes que conforman la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Latina de América, se seleccionó una muestra de 13 estudiantes.

CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

- Estudiantes inscritos a la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América
- Estudiantes inscritos en la materia de Producción Audiovisual perteneciente al quinto semestre de la licenciatura.
- Estudiantes que hayan respondido el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*.

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Estudiantes no inscritos en la Universidad Latina de América
- Estudiantes no inscritos en la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América
- Estudiantes inscritos en la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América que no hayan aceptado participar en el estudio.

3.3 INSTRUMENTOS

INSTRUMENTOS DE DIAGNÓSTICO

Para este momento, se emplearon dos instrumentos, por un lado, se utilizó el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* para conocer el estilo de aprendizaje de la muestra seleccionada y se utilizó un ejercicio práctico para conocer el estado el conocimiento previo con el cual cada estudiante comenzaba el semestre.

El instrumento empleado para definir los estilos de aprendizaje en los estudiantes seleccionados pertenecientes a la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América fue el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*.

Una vez aplicado el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*, se pidió a los estudiantes que utilizaran la tabla de interpretación de resultados que el propio instrumento contiene, posteriormente se pidió a cada estudiante que graficara su propio resultado.

La aplicación del *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* se realizó al inicio del semestre en agosto de 2019 y se consideró lo siguiente:

- Previo a la aplicación del instrumento se explicó de forma oral el objetivo de la investigación.

- Se dieron instrucciones sobre la forma de llenado y el contenido general del *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*.
- Se aplicó el instrumento en el mismo horario y lugar al grupo de estudiantes que cursaban la materia de Producción Audiovisual perteneciente al quinto semestre de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América
- Cuando se concluyó el cuestionario se explicó la forma de llenado y la tabla de interpretación de resultados y la forma de graficación.

Para identificar el nivel de conocimiento con el que cada estudiante comenzaba el semestre, se pidió a cada uno de ellos realizar un ejercicio en donde se explicarán los conceptos básicos sobre el manejo de equipos audiovisuales.

- Para el caso en concreto se solicitó que se presentaran de forma práctica todos los movimientos de cámara que se conocieran.
- La instrucción explícita fue realizar el ejercicio en cuestión sin buscar en internet sobre el tema.
- Se consideró el trabajo en parejas para poder tener tanto la figura del camarógrafo, como la de una persona visible a cuadro.
- Durante el ejercicio, las parejas podían conversar y compartir sus conocimientos solamente entre ellos y no con otras parejas.

INSTRUMENTO - MATERIAL AUDIOVISUAL DISEÑADO Y CARGADO EN LÍNEA PARA REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS IMPARTIDOS EN EL AULA

Estos instrumentos didácticos, constan de una serie de 6 materiales audiovisuales realizados por el docente para reforzar el contenido visto en aula, en los cuales se

cubrían diversos temas del programa de la materia de Producción Audiovisual, tales como:

Tema 1: Los tipos de Encuadre

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=bixTVdJEqJk>

- Objetivo: Reconocer los encuadres más utilizados en la realización de producciones audiovisuales.

Tema 2: Los movimientos de cámara

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=b4-V4nraZZw>

- Objetivo: Reconocer los movimientos de cámara más utilizados en la realización de producciones audiovisuales.

Tema 3: Las herramientas básicas de edición de video

Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=6_NQT__eSdk

- Objetivo: Reconocer las herramientas básicas de uno de los principales software de edición de material audiovisual.

Tema 4: La configuración básica de la secuencia dentro de un programa de edición

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=pexlAgkkdAk>

- Objetivo: Reconocer la configuración básica de uno de los principales software de edición de material audiovisual, así como los principios del montaje en edición audiovisual no lineal.

Tema 5: Las transiciones básicas de edición de video

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8p86Omo5d2I>

- Objetivo: Ubicar y conocer las herramientas básicas para la edición de video en formato no lineal, esto implica el uso de conectores de video como lo son los efectos y las transiciones de video.

Tema 6: Exportar el archivo final

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ynplzYAK8w0>

- Objetivo: Ubicar y conocer las herramientas básicas para exportar el archivo final resultante de la edición no lineal del material trabajado en adobe premiere.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN AL CONCLUIR EL CURSO

Para este momento, se solicitó a los estudiantes que estaban por finalizar la materia de Producción Audiovisual que, con base en lo visto en clase, lo revisado en los materiales audiovisuales y su propia experiencia realizaran un ejercicio similar al ejercicio diagnóstico.

- Se pidió a los estudiantes de la materia de Producción Audiovisual que realizaran un producto con todos los movimientos de cámara y encuadres que conocieran.
- Se solicitó que solo utilizaran su propia experiencia y no se realizara empleara ningún tipo de búsqueda en línea.
- Se consideró trabajar en las mismas parejas que se había trabajado el instrumento de diagnóstico.
- Durante el ejercicio, las parejas podían conversar y compartir sus conocimientos solamente entre ellos y no con otras parejas.

RESULTADOS

En este apartado se muestran los resultados obtenidos a partir del diseño de los materiales audiovisuales como en la aplicación de los instrumentos.

4.1 RESULTADOS SOBRE PRUEBA DIAGNÓSTICO CHAEA

	Activo	Reflexivo	Teórico	Pragmático
Estudiante 01	10	18	15	15
Estudiante 02	13	12	14	14
Estudiante 03	18	14	7	14
Estudiante 04	13	14	11	13
Estudiante 05	8	14	19	13
Estudiante 06	14	13	15	18
Estudiante 07	11	14	14	14
Estudiante 08	15	15	14	16
Estudiante 09	13	13	11	12
Estudiante 10	13	16	19	19
Estudiante 11	8	18	15	12
Estudiante 12	9	17	14	12

Estudiante 13	10	18	14	13
TOTAL	155	196	182	185

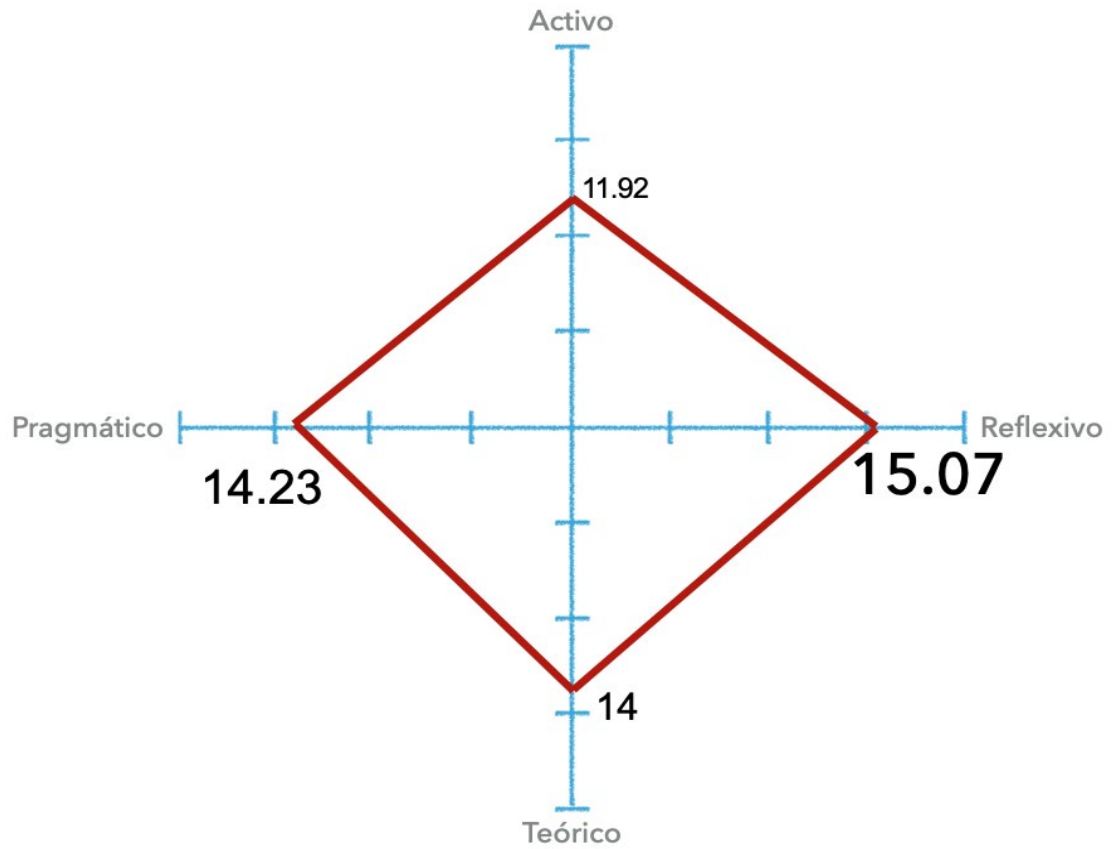
El *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* se aplicó a 13 estudiantes inscritos a la materia de Producción Audiovisual perteneciente a la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América, siendo 7 mujeres y 6 hombres con edad promedio de 20 años. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla de resultados de estilos de aprendizaje (Figura 6)

	Activo	Reflexivo	Teórico	Pragmático
TOTAL	155	196	182	185
Promedio	11.92	15.07	14	14.23

De la tabla se desprende la siguiente gráfica de estilos de aprendizaje de forma global, en la cual se realizó un promedio del puntaje de todos los estudiantes para poder obtener el resultado.

Tabla de promedios de resultados de estilos de aprendizaje (Figura 7)



Gráfica general de resultados del *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*. (Figura 8)

4.2 RESULTADOS SOBRE PRUEBA DIAGNÓSTICO DE CONOCIMIENTOS

Del instrumento realizado para conocer el estado del conocimiento previo a la materia de Producción Audiovisual se observó lo siguiente:



Imagen 01 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 9)

En esta figura (figura 9) se observa que el estudiante se apoya sobre los programas disponibles en su dispositivo móvil para colocar un cintillo con texto, el plano utilizado es un plano general mal ejecutado puesto que se corta la cabeza de nuestro sujeto a cuadro. El ángulo es correcto.



Imagen 02 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 10)

En esta imagen (figura 10) se muestra un plano medio mal ejecutado, nuevamente se corta la cabeza del sujeto a cuadro, el ángulo mencionado en el propio video es erróneo, no se conoce un "ángulo lateral", se debe mencionar el ángulo y el número en grados con relación al frente del sujeto u objeto a cuadro, en este caso es Ángulo a 45° , el movimiento que se menciona también es incorrecto, se trata de un *travel*, puesto que la cámara se mueve con relación al sujeto a cuadro y no sobre su propio eje.



Imagen 03 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 11)

Al hablar de lenguaje fotográfico, nos encontramos con el concepto "Cenital" que se refiere a la colocación totalmente perpendicular desde arriba hacia abajo de la cámara con relación al sujeto, en el caso de la figura 11, no vemos una toma en cenital, sino un ángulo en picada (visto de arriba hacia abajo).



Imagen 04 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 12)

Nuevamente se observa el uso de herramientas digitales para colocar títulos sobre la imagen, en este caso vemos que el estudiante realizó su ejercicio en un formato vertical y posteriormente completó con una herramienta conocida como "blur" para ampliar el clip de video y colocarlo difuminado en donde no habría video.

La figura 12 se debe observar en conjunto con la figura 13, puesto que el estudiante hace referencia a un movimiento de cámara que se conoce como *Zoom Out*, esto implica que desde la óptica de la cámara se hace un movimiento de alejamiento del objeto. En el caso del ejercicio, el movimiento no fue un *Zoom Out*, sino un *Dolly Out*, es decir, la cámara se mueve completamente alejándose del objeto o sujeto a cuadro.



Imagen 05 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos 05
(Figura 13)

La figura 13 complementa a la Figura 12, siendo parte del mismo movimiento de cámara, en este caso terminamos en un plano general con la posición de la cámara en vertical.

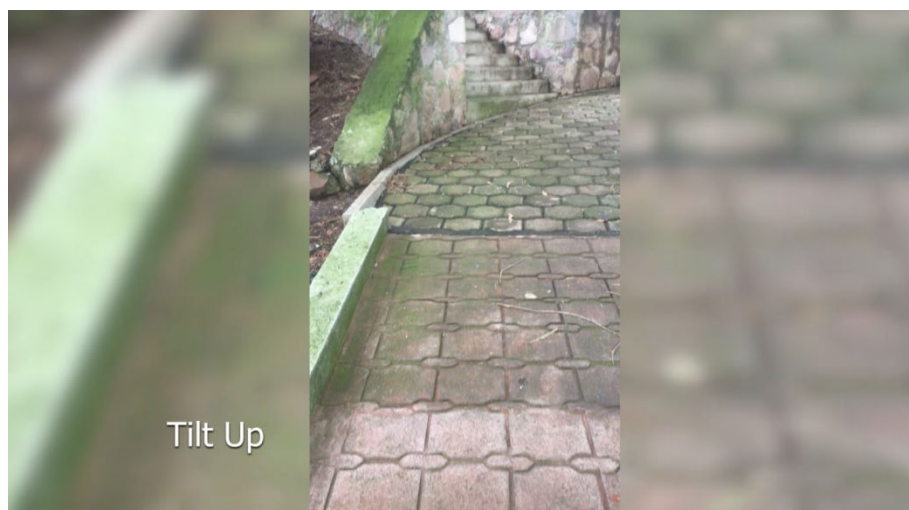


Imagen 06 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 14)

El estudiante señala que la figura 14 y la figura 15, que se muestra a continuación, forman parte del mismo movimiento de cámara, el cual se le conoce como *Tilt Up*, este movimiento consiste en rotar la cámara sobre su eje de arriba a abajo o de abajo hacia arriba.

Nuevamente se observa la cámara en vertical.

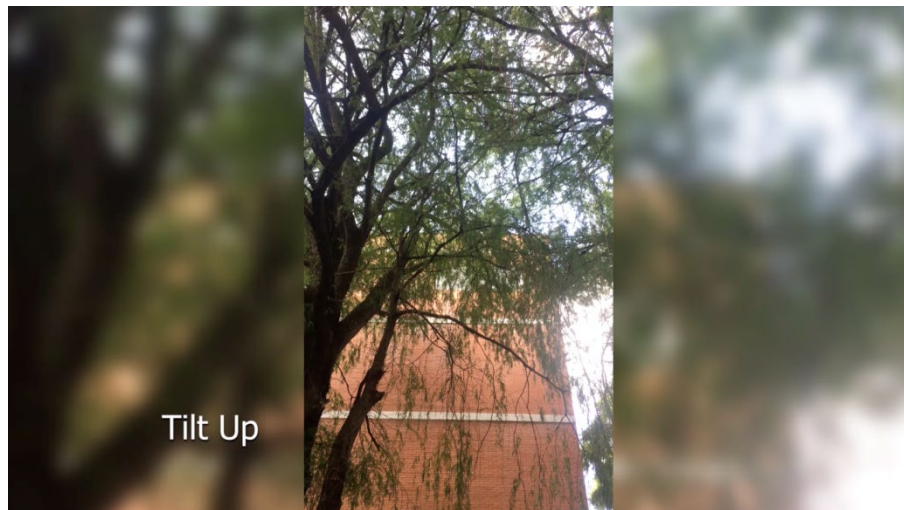


Imagen 07 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 15)

La figura 15 es la segunda parte del movimiento *Tilt Up*, bien ejecutado en lo general, sin embargo, la posición de la cámara se encuentra en vertical lo cual no es habitual en una producción audiovisual.

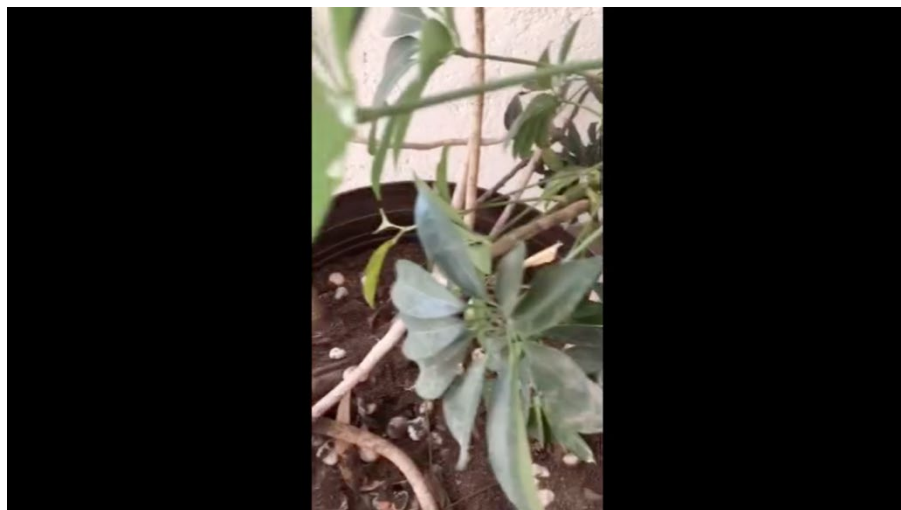


Imagen 08 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 16)

El estudiante realiza la ejecución de un plano sin detallar ni en audio, ni en texto mayor información, más que la provista por el plano en sí mismo, en este caso en un plano detalle sobre un objeto.

Se observa la posición de la cámara en vertical, lo cual otorga barras en color negro casi de la misma proporción que el video ofrecido.

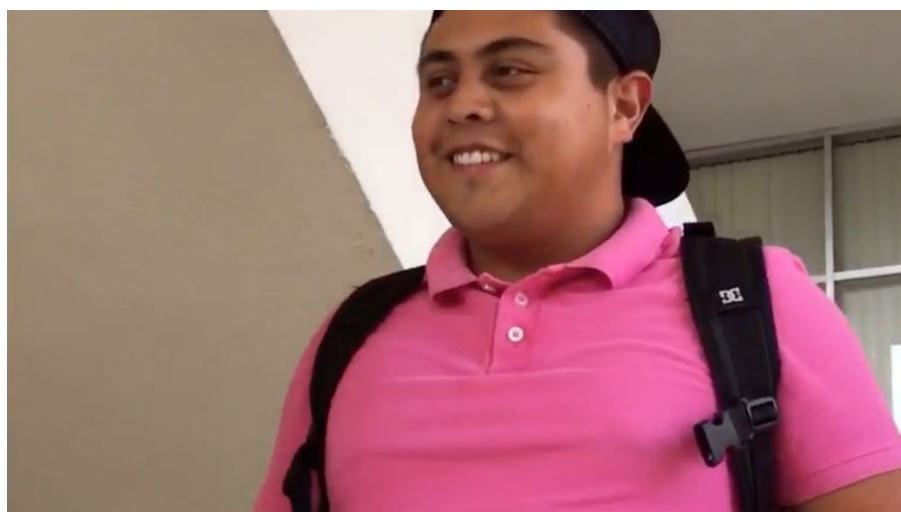


Imagen 09 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 17)

En la figura 17, se observa un sujeto en plano medio, el cual está mal ejecuta puesto que se corta la cabeza del sujeto, no se deja el espacio suficiente sobre la cabeza del sujeto.



Imagen 10 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 18)

Nuevamente se observa una toma (figura 18) ejecutada con la posición de la cámara en vertical, este plano podría ser considerada como un plano medio (hasta la cintura) o un plano americano (arriba de las rodillas), sin embargo, el estudiante no ofrece información de la intención de la toma.



imágenes de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos 11 (Figura 19), 12 (Figura 20) y 13 (Figura 21)

Estas figuras (19, 20 y 21) nos ofrece un plano medio mal ejecutado, en este caso se observa al sujeto con un brazo cortado (brazo derecho), además se observa aberración en la óptica del instrumento utilizado, esto se debe al uso de un lente gran angular que deforma los objetos, como es el caso del estómago del sujeto a cuadro (figura 19) y la deformación en el marco de la puerta al fondo (figura 19), las piernas alargadas (figura 20) y la falta de proporción entre el cuerpo y las manos y la cabeza (figura 21).

También se observa la marca de agua del programa de edición Filmora9, esto implica la intención por el uso de programas especializados en edición de video.

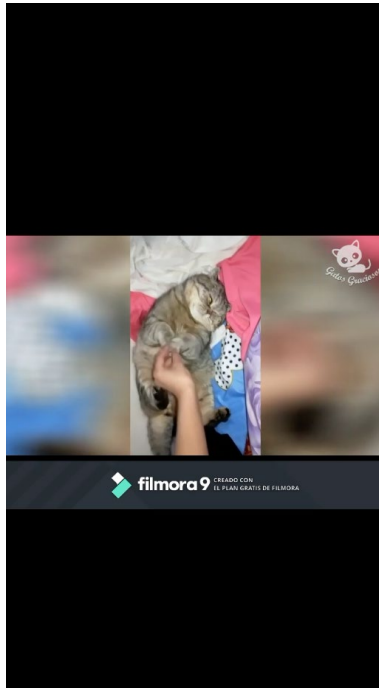


Imagen 14 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 22)

Esta imagen (figura 22) muestra la confusión causada entre los formatos verticales y horizontales, en ella se observa un video en forma vertical, con "blur" a sus costados (izquierda y derecha) del mismo video desenfocado para hacer el formato en horizontal y posteriormente volverlo a hacer en vertical, lo cual dejó barras negras arriba y abajo.

La figura 22 forma parte del compendio explorado en las figuras 19, 20 y 21.



Imagen 15 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 23)

La figura 23 muestra un gran plano general, el estudiante hace referencia a un "panorámico" esto implica el sentido de locación de la toma, es decir, el estudiante trata de mostrarnos en dónde se encuentra.

Nuevamente se observa el uso de programas de edición para colocar títulos sobre el video.



Imagen 16 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 24)

El estudiante refiere esta imagen (figura 24) como un plano general, sin embargo posee fallas, en un primer momento se corta la cabeza y los pies del sujeto a cuadro, en el plano general el sujeto se debe encontrar a la vista por completo. En un segundo momento, en un plano general se debe dejar un espacio "en blanco" entre el sujeto y los bordes del cuadro.



Imagen 17 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 25)

El estudiante hace referencia a algo llamado "primera persona" y la intención de la toma es correcta, a esto se le conoce como "toma subjetiva" y brinda el punto de vista del observador sobre una acción que sucede a cuadro.



Imagen 18 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 26)

Esta toma (figura 25) se conoce como Over Shoulder (sobre el hombro) y brinda la perspectiva de sujeto a cuadro sobre el lugar a dónde se dirige. La toma llamada "Semi subjetiva" no existe.



Imagen 19 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 27)

En la figura 27 se observa un plano cenital ejecutado correctamente dentro de los parámetros técnicos, sin embargo, carece de intención.



Imagen 20 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 28)

El estudiante menciona que esta imagen (figura 28) es un plano medio lo cual es erróneo, el plano medio consiste en tener al sujeto a cuadro desde la cintura hasta la cabeza completa, en el caso de la figura 28 tenemos un primerísimo primer plano.



Imagen 21 de resultados sobre prueba diagnóstico de conocimientos
(Figura 29)

En esta imagen (figura 29), el estudiante refiere al "movimiento de reloj" dentro del clip de video entregado la cámara gira sobre su propio eje en el sentido de la manecillas del reloj, este movimiento que refiere el estudiante como "movimiento de reloj" no existe con el nombre mencionado, sin embargo, si se encuentra el movimiento dentro de las tomas subjetivas utilizadas en productos audiovisuales del género

4.3 INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*, la muestra de 13 estudiantes corresponde en su mayoría al estilo reflexivo con un promedio total de 15,07 , lo cual nos indica, según Alonso, Gallego y Honey (1995), son personas concienzudas, receptivas y analíticas, por otro lado, la muestra también nos indica un estilo pragmático con un puntaje muy cercano 14,23 , lo cual nos muestra a los estudiantes como personas prácticas y directas que se re caracterizan por ser técnicas, útiles, rápidas, decididas, claras, concretas y objetivas.

El instrumento deja en los puestos menores al estilo teórico con 14 puntos y al activo con 11,92, mostrando así, que la población estudiantil con la que se cuenta encaja dentro del estilo reflexivo y pragmático, lo cual dio un punto de inicio para la planeación y desarrolla de la intervención didáctica con los materiales audiovisuales colocados en línea para su consulta como una estrategia para atender la necesidad de conocimiento en el área de la producción audiovisual encontrada en el instrumento de diagnóstico de conocimientos realizado previo a la materia.

Es de suma importancia señalar que el desarrollo de la intervención didáctica fue un acompañamiento a la clase presencial realizada en el semestre de otoño 2019 correspondiente a los meses de agosto a diciembre de 2019.

A continuación, se describen los materiales desarrollados como estrategia de intervención didáctica:

Tema 1: Los tipos de Encuadre

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=bixTVdJEqJk>

- Objetivo: Reconocer los encuadres más utilizados en la realización de producciones audiovisuales.

- En este material se explican los principales encuadres fotográficos, los cuales también son aplicados dentro de la producción audiovisual.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:
 1. Se inicia la actividad observado el material audiovisual disponible en el vinculo <https://www.youtube.com/watch?v=bixTVdJEqJk>
 2. Una vez revisado el material audiovisual con detenimiento, se deberá realizar una serie fotográfica en donde se ejecuten correctamente los encuadres mencionados en el material audiovisual.
 3. El material generado deberá colocarse en el espacio de trabajo asignado dentro de la plataforma antes del miércoles 14 de agosto de 2019 a las 13:00 horas. ¡Éxito!



Figura 30



Figura 31

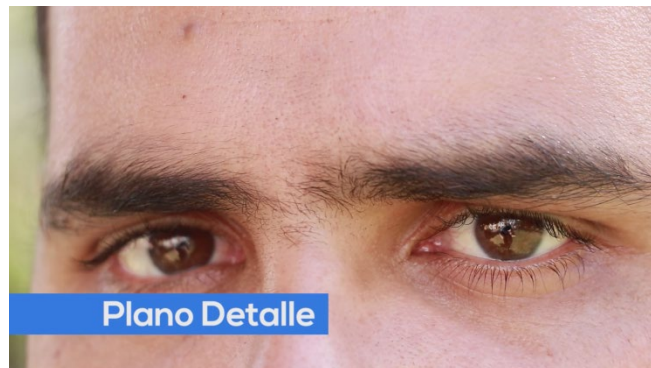


Figura 32

Tema 2: Los movimientos de cámara

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=b4-V4nraZZw>

- Objetivo: Reconocer los movimientos de cámara más utilizados en la realización de producciones audiovisuales.
- En el material 02 se explican los movimientos de cámara básicos, partiendo de este punto se comienza el lenguaje audiovisual.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:
 1. Se inicia la actividad observado el material audiovisual que se muestra a continuación. Una vez revisado el material audiovisual con detenimiento, se deberá realiza una serie de tomas en donde se utilicen los movimientos de cámara vistos en el material audiovisual.
 2. Se deberá compilar el material en un solo archivo sin añadir texto, ni edición en postproducción.
 3. El material generado deberá colocarse en el espacio de trabajo asignado dentro de la plataforma antes del Domingo 8 de septiembre de 2019 a las 18:00 horas. ¡Éxito!



Figura 33



Figura 34

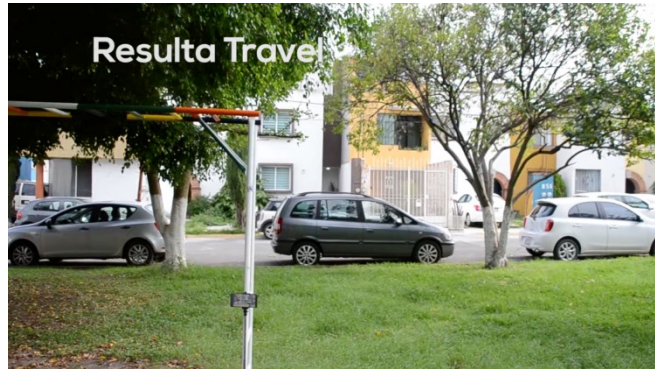


Figura 35

Tema 3: Las herramientas básicas de edición de video

Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=6_NQT__eSdk

- Objetivo: Reconocer las herramientas básicas de uno de los principales software de edición de material audiovisual.
- En el material 03 se explican brevemente las herramientas básicas de un programa de edición, así como su interfaz.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:
 1. Se inicia la actividad observado el material audiovisual que se muestra a continuación.
 2. Toma en cuenta lo visto en el video para comenzar a realizar la edición de tus trabajos audiovisuales.
 3. Corrobora que viste el video mandando un archivo TXT al espacio de trabajo asignado con el título especificado en el espacio de trabajo. ¡Éxito!



Figura 36

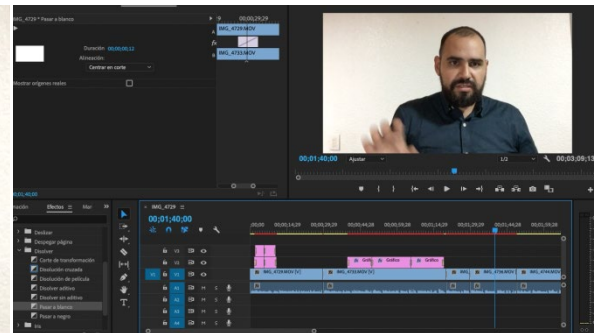


Figura 37



Figura 38

Tema 4: La configuración básica de la secuencia dentro de un programa de edición

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=pexlAgkkdAk>

- Objetivo: Reconocer la configuración básica de uno de los principales software de edición de material audiovisual, así como los principios del montaje en edición audiovisual no lineal.
- En este material se explica cómo se debe llevar a cabo la configuración básica del programa de edición para poder realizar un proyecto audiovisual.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:

4. Se inicia la actividad observado el material audiovisual que se muestra a continuación.
5. Para la actividad de esta semana, necesitarás grabar los momentos importantes de un día en tu vida, lo que consideres, sé creativo, debes obtener por lo menos 6 minutos de video a lo largo de esta semana en pequeños fragmentos que llamaremos "aspectos" que cubran, en lo general, un día en tú vida.
6. Trabajaremos con lo visto en este video y con los aspectos de video que realizarás a lo largo de esta semana en la clase del lunes 28 de octubre de 2019. ¡Éxito!



Figura 39

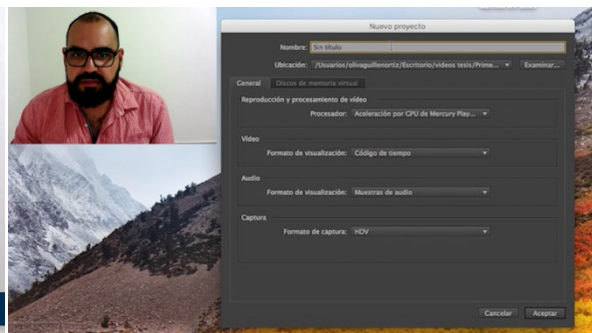


Figura 40

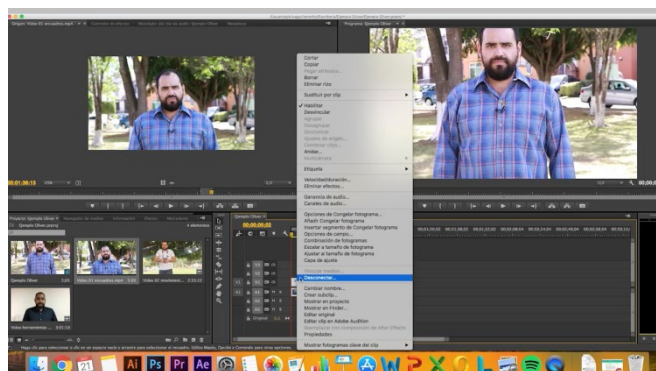


Figura 41

Tema 5: Las transiciones básicas de edición de video

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8p86Omo5d2I>

- Objetivo: Ubicar y conocer las herramientas básicas para la edición de video en formato no lineal, esto implica el uso de conectores de video como lo son los efectos y las transiciones de video.
- El material 05 indica cuales son los efectos y las transiciones de audio y video más empleadas y cómo es que se utilizan dentro del programa de edición.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:
 7. Observa el video que se presenta a continuación.
 8. Trabajaremos en clase con los videos obtenidos de la práctica anterior y lo aprendido en este nuevo video. ¡Mucha suerte en tu trabajo de esta semana!

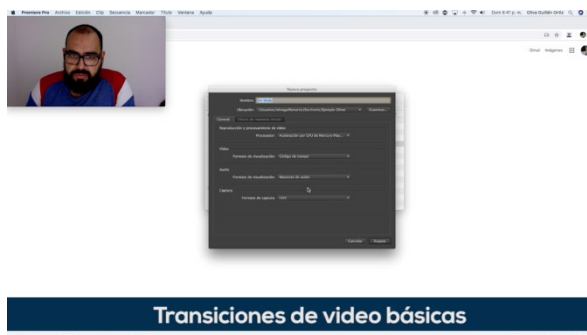


Figura 42



Figura 42



Figura 43

Tema 6: Exportar el archivo final

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ynplzYAK8w0>

- Objetivo: Ubicar y conocer las herramientas básicas para exportar el archivo final resultante de la edición no lineal del material trabajado en *adobe premiere*.
- En este material (material 06) se explica cómo es que se debe exportar un clip de video tras su edición.
- Descripción de la estrategia de aprendizaje:

9. Observa el video que se presenta a continuación.

10.

T

rabajaremos en clase con los videos obtenidos para el cortometraje.

¡Mucha suerte en tu trabajo de esta semana!



Figura 44

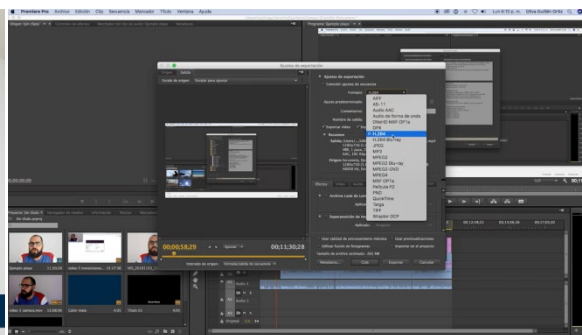


Figura 44

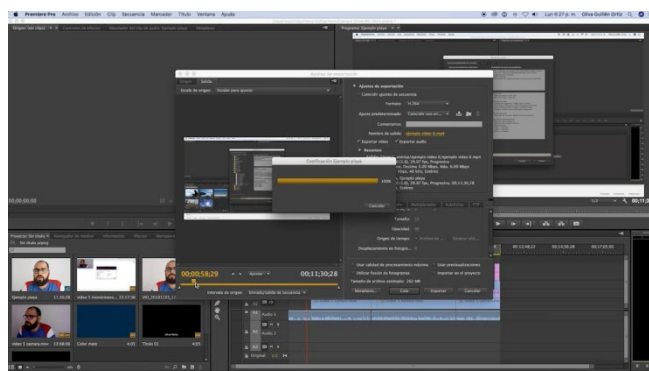


Figura 45

RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Al finalizar la materia se aplicó un instrumento similar al instrumento aplicado al inicio del curso para conocer el estado del conocimiento de los estudiantes sobre los temas relacionados a la materia.

En este instrumento se solicitó que realizaran el mismo ejercicio sobre los encuadres y movimientos de cámara ahora con las herramientas que conocieron en la intervención didáctica.

Los resultados son los siguientes:



Imagen 01 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 46)

En esta imagen (figura 26) se observa un gran plano general que sirve para reconocer el contexto y la locación del sujeto que se encuentra a cuadro.

Se debe destacar que por descuido del propio estudiante se dejó un texto visible que dice "plano" en el extremo inferior izquierdo.

Los textos que muestran el tipo de plano o movimiento de cámara realizado poseen una animación de izquierda a derecha.

También se ha musicalizado el video.



Imagen 02 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 47)

El plano que se muestra corresponde a un plano americano bien ejecutado, este debe comenzar desde arriba de las rodillas hasta un poco arriba de la cabeza, tal como se ha ejecutado.



Imagen 03 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 48)

El plano que se muestra en la figura 49 corresponde a un primer plano en donde se muestran detalles del sujeto a cuadro además de algunos detalles del contexto en el que se encuentra.

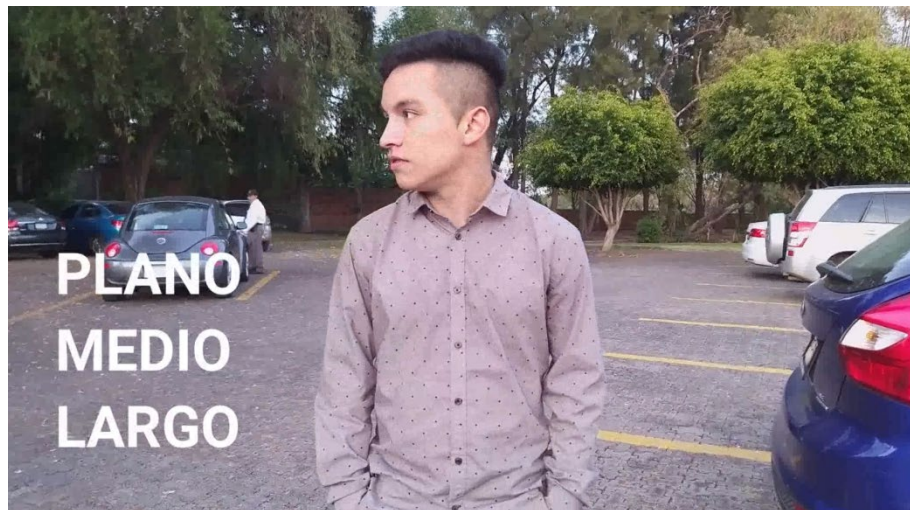


Imagen 04 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 49)

La figura 49 corresponde a un plano medio, el cual comienza desde la cintura del sujeto que se encuentra cuadro hasta mostrar la cabeza completa del sujeto.



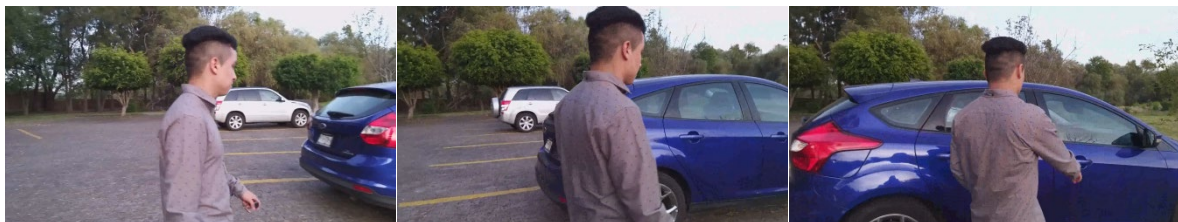
Imagen 05 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 50)

El plano que se muestra en la figura 50 corresponde a un plano americano bien ejecutado, este debe comenzar desde arriba de las rodillas hasta un poco arriba de la cabeza, tal como se ha ejecutado.



Imagen 06 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 51)

La figura 51 corresponde a un plano general, este tipo de planos nos sirven conocer el contexto en donde se encuentra nuestro sujeto y nos muestra al sujeto de forma completa, es decir, de pies a cabeza.



Imágenes de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso, 07 (Figura 52), 08 (Figura 53) y 09 (Figura 54)

Las figuras 52, 53 y 54 corresponden a una secuencia fotográfica en donde se observa un movimiento de izquierda a derecha conocido como pando, lo cual corresponde a lo mencionado en el propio video por el estudiante.



Imagen 10 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso (Figura 55)

La figura 55 representa un encuadre en contrariada, esto implica que la cámara se coloca por debajo de la media del sujeto que se presenta a cuadro, el estudiante señala el nombre y muestra su correcta ejecución.

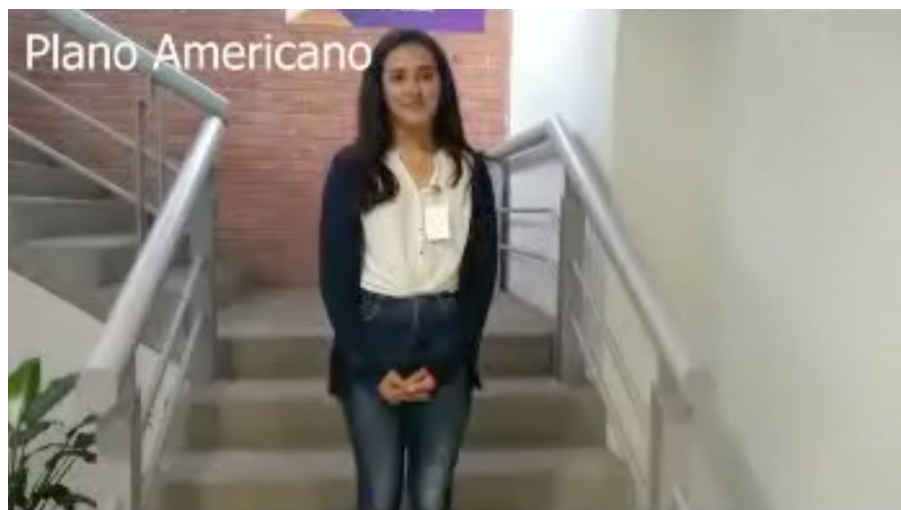


Imagen 11 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 56)

En la figura 56 se observa un elemento básico del lenguaje fotográfico, este encuadre se conoce como plano americano, originalmente fue desarrollado para cine, sin embargo se ha incorporado al lenguaje fotográfico dadas sus posibilidades para realizar fotografía dentro del género del retrato.



Imagen 12 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 57)

El plano que se observa en la figura 57 muestra al sujeto con mucha proximidad, el estudiante acierta al mencionar que este tipo de acercamiento se conoce como primerísimo primer plano.



Imagen 13 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 58)

El estudiante contempla esta hoja que forma parte de una planta más grande y lo menciona acertadamente como un plano detalle, este plano pretende mostrar las particularidades de una pequeña parte de algo más grande, puede ser una parte de un objeto o de un sujeto.



Imágenes de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso,
14 (Figura 59), 15 (Figura 60) y 16 (Figura 61)

En las figuras 59, 60 y 61 se muestra una secuencia fotográfica en donde se observa un movimiento de izquierda a derecha conocido como paneo, lo cual corresponde a lo mencionado en el propio video por el estudiante.



Imagen 17 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 62)

La figura 62 muestra un gran plano general que sirve para reconocer el contexto y la locación del sujeto que se encuentra a cuadro, el estudiante confunde los nombres de los planos. No existe un gran primer plano.



Imagen 18 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 63)

La figura 63 corresponde a un plano general, este tipo de planos nos sirven para conocer el contexto en donde se encuentra nuestro sujeto y nos muestra al sujeto de forma completa, es decir, de pies a cabeza.

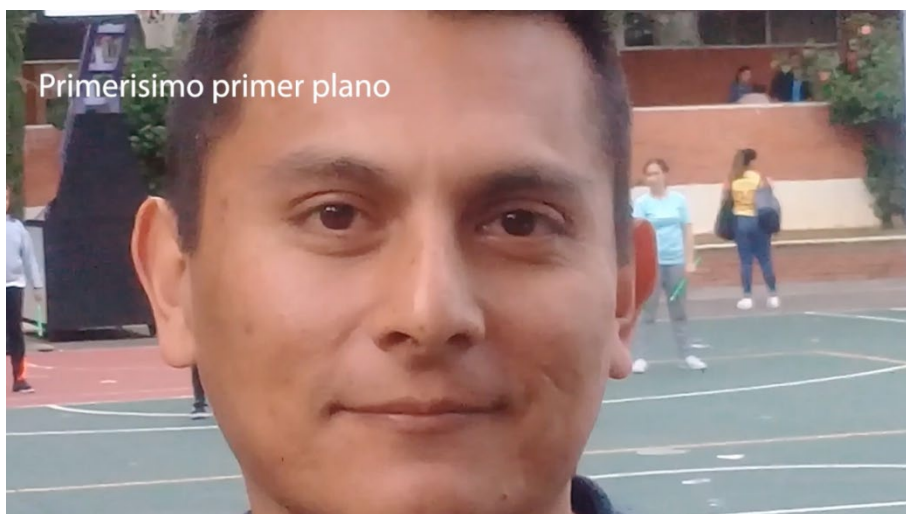


Imagen 19 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 64)

El estudiante señala este encuadre como un primerísimo primer plano y está en lo correcto, este plano debe mostrar gran parte del rostro del sujeto y no importa si corta la barbilla o la parte superior de la cabeza.



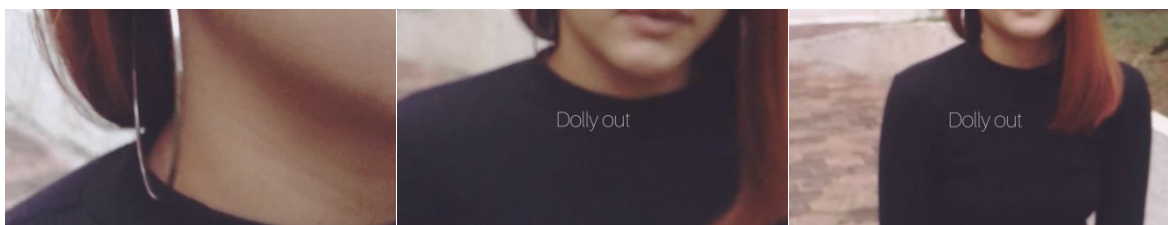
Imágenes de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso, 20 (Figura 65), 21 (Figura 66) y 22 (Figura 67)

Las figuras 65, 66 y 67 muestran una secuencia fotográfica en donde se observa un movimiento de izquierda a derecha conocido como paneo, lo cual corresponde a lo mencionado en el propio video por el estudiante.



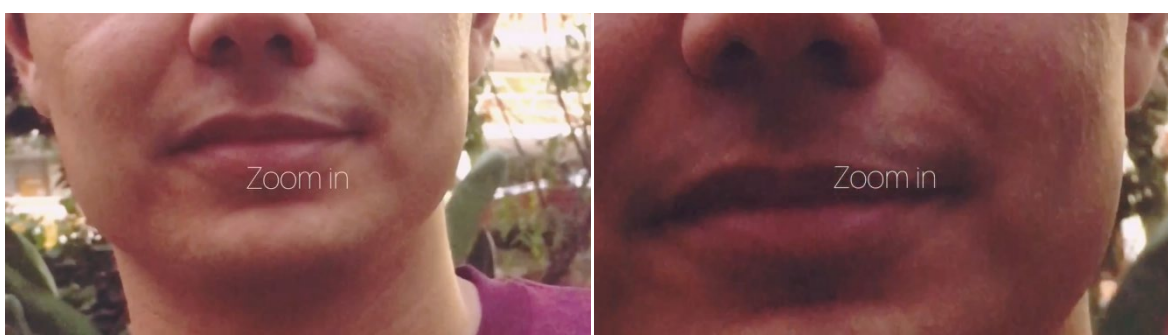
Imagen 23 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso (Figura 68)

La figura 68 corresponde a un encuadre hecho en un ángulo cenital, es decir, con la cámara en la parte superior del sujeto que se muestra a cuadro.



Imágenes de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso, 24 (Figura 69), 25 (Figura 70) y 26 (Figura 71)

La figuras 69, 70 y 71 muestran una secuencia fotográfica en donde se observa un *Dolly Out*, este movimiento implica que la cámara se aleja físicamente del objeto o sujeto que se encuentra a cuadro, este movimiento puede hacerse mediante el uso de dispositivos y herramientas que permitan un movimiento mecánico y fluido o lo puede realizar el estudiante con sus propias herramientas, en el caso del ejercicio, el estudiante utilizó sus propias manos para realizar el movimiento.



Imágenes de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso, 27 (Figura 72) y 28 (Figura 73)

El movimiento conocido como *Zoom In* implica el uso de la óptica física del dispositivo o del desarrollo digital del propio dispositivo, en el caso de las figuras 72 y 73, el estudiante utilizó las funciones digitales para realizar el movimiento, está nombrado y ejecutado correctamente.

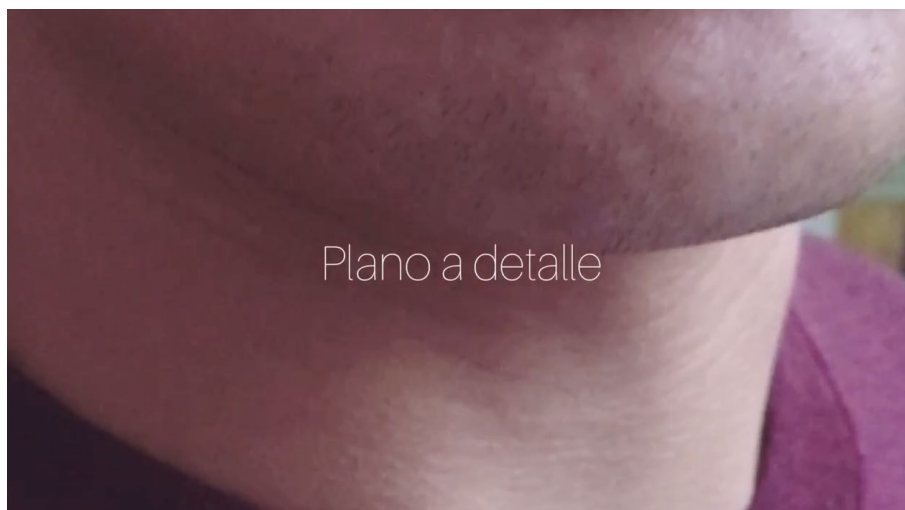


Imagen 29 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 74)

La figura 74 corresponde a un plano detalle, es decir, se muestra una pequeña parte de un sujeto más grande.

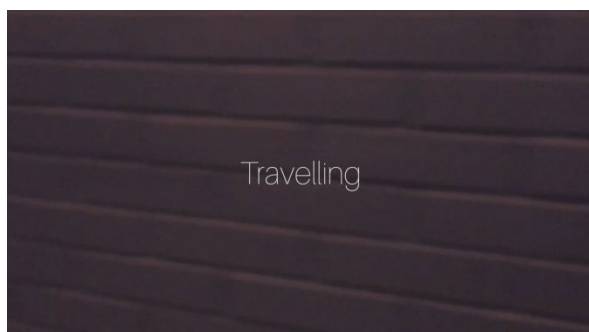


Imagen 30 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 75)

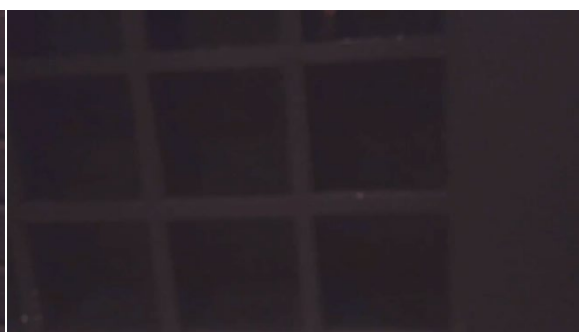


Imagen 30 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 76)

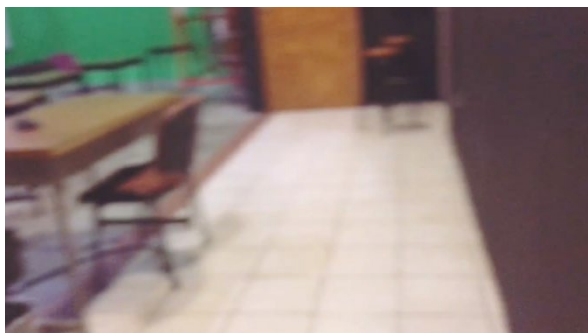


Imagen 32 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 77)



Imagen 33 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 78)

En las figuras 75, 76, 77 y 78 muestran un movimiento de cámara conocido como *Travel*, este movimiento implica que el camarógrafo pueda desplazarse libremente por un espacio en concreto, el ejercicio fue correctamente ejecutado.



Imagen 34 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 79)

En la figura 79 se observa una toma que se conoce como *Over Shoulder* (sobre el hombro) y brinda la perspectiva de sujeto a cuadro sobre el lugar a donde se dirige o lo que el personaje está observando.



Imagen 35 de resultados de instrumento de evaluación posterior al curso
(Figura 80)

La figura 80 muestra uno de los encuadres más complejos de realizar, se conoce como *nadir* y se trata de colocar la cámara a 90 grados de abajo hacia arriba, el sujeto debe estar presente. El ejercicio se encuentra correctamente ejecutado.

DISCUSIÓN

El *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje* aplicado a la muestra de 13 estudiantes inscritos a la materia de Producción Audiovisual de la licenciatura en Diseño e la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América reveló que el estilo predominante en la muestra es el estilo Reflexivo, seguido por el estilo Pragmático, lo cual supone que los estudiantes son personas concienzudas, receptivas, analíticas, prácticas y directas. (Alonso, Gallego y Honey, 1995).

El instrumento diagnóstico sobre el estado del conocimiento arrojó que el estudiante llega a la materia de Producción Audiovisual con conocimientos básicos del tema, no supone un conocimiento adquirido por voluntad propia o de forma empírica, pero tampoco muestra reservas sobre el aprender procesos y técnicas nuevas.

El desarrollo de una producción audiovisual implica diversas etapas, desde la reproducción, que se encuentra como una etapa de planeación, la producción vista como el momento en el que se tienen que poner en práctica las habilidades, destrezas y competencias adquiridas en el aula, así como el desarrollo propio del individuo con base en la propia práctica y experiencia personal y la postproducción visto como el momento en el que se debe compilar la información recabada en las etapas previas.

Es necesario reconocer que los procesos de enseñanza y de aprendizaje van a la par cuando se trata de una materia como la Producción audiovisual, el papel que desempeña el docente es trascendental, dado que este sirve como un guía que comparte su experiencia y, siendo una materia de producción, el docente debe poseer las competencias necesarias para desarrollar y realizar sus propias producciones audiovisuales que sirven, en un primer momento, como apoyo o parte del tema a desarrollar y, en un segundo momento, como el ejemplo mismo sobre la producción audiovisual.

En este caso, el docente debe ser capaz de producir sus materiales audiovisuales, el hecho de colocarlos en un espacio accesible y al alcance del estudiante simplifica

la función del material para poder interactuar y tener un medio en común para un lenguaje común con los estudiantes que son nativos digitales.

A partir en cuenta de los resultados tanto en el diagnóstico como los resultados al concluir el curso, se sugiere el uso de materiales audiovisuales que funcionen como productos didácticos no solo para la materia de Producción Audiovisual, sino como parte esencial de cualquier materia en la actualidad, esto siempre tomando en cuenta que se debe de tener ubicado y reconocido el estilo de aprendizaje sobre el cual se pretende implementar un material audiovisual.

CONCLUSIONES

En las condiciones en las que se implementó esta investigación se concluye lo siguiente:

- El estilo de aprendizaje reflexivo fue predominante en el grupo muestra de estudiantes inscritos a la materia de Producción Audiovisual de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Latina de América en donde se aplicó el *Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje*.
- Los materiales audiovisuales implementados como una estrategia didáctica basada en los estilos de aprendizaje brinda resultados positivos para la materia de Producción Audiovisual y para la licenciatura en Diseño e la Comunicación Gráfica.
- La producción de materiales audiovisuales especializados basados en los estilos de aprendizaje son de gran ayuda para el docente en su quehacer frente al aula.
- El docente refuerza sus conocimientos al realizar el mismo los materiales audiovisuales para sus estudiantes.
- Al momento de comparar los productos realizados previo y posterior al curso de Producción Audiovisual se puede observar un avance en la técnica y el uso de las herramientas implementadas en la producción de materiales audiovisuales.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Las limitaciones de la presente investigación se deben a:

- La dificultad de reproducirla con poblaciones distintas a la presentada en la investigación, esto debido a que la muestra presenta características específicas sobre el diagnóstico de los estilos de aprendizaje, por lo cual, en una muestra distinta, las condiciones pueden variar y por tanto, las estrategias empleadas y los resultados pueden resultar distintos.

Los alcances de la presente investigación se centran en:

- Los materiales generados para la presente investigación pueden ser empleados como materiales de consulta en diversas ocasiones siempre que estén dentro de la temática y sean utilizados oportunamente.
- Los materiales generados se encuentran disponibles en línea y ya han sido funcionales para usuarios ajenos a la presente investigación.
- Después de la presente investigación, el docente investigador considera funcional el reconocer los estilos de aprendizaje en grupos de estudiantes futuros.
- El docente investigador considera pertinente la generación de materiales similares a los desarrollados dentro de la investigación como parte de su labor docente cotidiana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adame T. A. (2009). Medios audiovisuales para el aula. México. Aliat Universidades. Recuperado el 5 de diciembre de 2018 de http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf

Carpio, S. (2012). Arte y gestión de la producción audiovisual. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://publicaciones.upc.edu.pe/arte-y-gestion-de-la-produccion-audiovisual-orgf5.html>

Ciencias Policiacas de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Revista Electrónica Educare, vol. 22, Núm. 1. Recuperado el 23 de mayo de 2019 de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1941/194154980001/html/index.html>

De Benito, B (2000). Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. Edatec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 12. Recuperado el 23 de mayo de 2019 de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/556/290>

Diseño de la Comunicación Gráfica. Universidad Latina de América. Recuperado el 10 de mayor e 2021 de <https://www.unla.mx/oferta-educativa/licenciatura/disenode-la-comunicacion-grafica>

Freiberg H. A. y Fernández L. M. (2012). Cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje: Análisis de sus propiedades Psicométricas en Estudiantes Universitarios. Argentina Recuperado el 22 de diciembre de 2018 de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/summa/v10n1/a10.pdf>

Latorre A. (2003). *La Investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona. Editorial Graó.

López. B. A. A. y Morales M. K. A. (2014). *Estilos de aprendizaje y transformación a lo largo de la trayectoria escolar*. México. Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación en Psicología A. C. Recuperado el 5 de diciembre de 2018 de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29238007004.pdf>

Mecías M. L. y Rodríguez N. (2009). *Diseño de materiales audiovisuales para la clase ELE*. Argentina. Instituto Cervantes. Recuperado el 4 de diciembre de 2018 de https://marcoele.com/descargas/enbrape/mecias_rodriguez-diseno-materiales.pdf

Morales Irizarry, C. (2006). La Importancia del diseñador instruccional en el diseño de cursos en línea. Revista digital DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia. Recuperado el 22 de mayo de 2019 de http://computo.fismat.umich.mx/meyd/cursos/pluginfile.php/1035/mod_resource/content/1/Importancia%20del%20DI_ACT2.pdf

Navarrete S. E y Farfán G. M. (2016). *Investigación Acción: De la reflexión a la práctica educativa*. Colofón. Ediciones Académicas de Pedagogía.

Pérez R, Practico J. Pérez G. (2010). *Paradigmas de la producción Audiovisual en la web 2.0. Razón y palabra*. Quito, Ecuador. Universidad de los Hemisferios.

Reconocimientos de Validez Oficial de Estudios del tipo Superior. Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación. Recuperado el 10 de mayo de <https://www.sirvoes.sep.gob.mx/sirvoes/>

Relación de instituciones educativas que cuentan con reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior (1999). Periódico Oficial de la Federación.

Recuperado el 10 de mayo de 2021 de
http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4957966&fecha=13/12/1999

Rojas G., Salas R. Y Jiménez C. (2006). *Estilos de aprendizaje y estilos de pensamiento entre estudiantes universitarios*. Chile. Universidad Austral.
Recuperado el 5 de diciembre de 2018 de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514132004>

Rosanigo Z. B., Bramati P., López M. C. Braman S. Cotti L. (2015). TIC y objeto de aprendizaje. Argentina. Recuperado el 22 de diciembre de 2018 de
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46363/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas-Cubero A. L. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de la carrera de Criminología y