



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN**

**SECCIÓN DE POSGRADO**

**USO DEL CELULAR EN LA PRODUCCIÓN  
AUDIOVISUAL DE LOS ESTUDIANTES  
UNIVERSITARIOS DE LA CORPORACIÓN UNIFICADA  
NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEDE NEIVA  
EN EL AÑO 2017**

**PRESENTADA POR  
DARWIN MÉNDEZ LOSADA**

**ASESORA**

**PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ**

**2021**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSTGRADO**

**USO DEL CELULAR EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE  
LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CORPORACIÓN  
UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEDE  
NEIVA EN EL AÑO 2017**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN  
EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
DARWIN MÉNDEZ LOSADA**

**ASESORA:  
DRA. PATRICIA EDITH GUILLEN APARICIO**

**LIMA, PERÚ  
2021**

**USO DEL CELULAR EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LOS  
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CORPORACIÓN  
UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEDE NEIVA  
EN EL AÑO 2017**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESORA**

Dra. Patricia Edith guillén Aparicio

### **PRESIDENTE DEL JURADO**

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

### **MIEMBROS DEL JURADO**

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

Mg. Augusto José Willy Gonzales Torres

**DEDICTORIA**

A mi Madre y a mi abuela, mujeres valientes y amorosas. A mi compañera, amiga y cómplice de mis sueños. A mis hermanas y sobrinas regalos de la vida. A mi tía, mi segunda madre.

**AGRADECIMIENTOS**

A mi asesora de tesis la doctora Patricia Edith Guillen por su dedicación y paciencia, quien con sus conocimientos, experiencia y motivación ayudaron a que la presente tesis lograra sus objetivos.

**INDICE**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	ii
DEDICTORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
INDICE.....	v
INDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	xi
ABSTRAC.....	xii
INTRODUCCION.....	1
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Antecedentes de la investigación.....	5
1.2. Bases teóricas.....	9
1.3. Definición de términos básicos.....	15
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	17
2.1 Formulación de hipótesis.....	17
2.1.1 Hipótesis general.....	17
2.1.2 Hipótesis.....	17
2.2 Variables.....	18
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	20
3.1 Diseño Metodológico.....	20
3.2 Enfoque cuantitativo.....	21
3.3 Diseño Muestral.....	22
3.4 Muestra.....	22
3.5 Técnicas de recolección de datos.....	23
3.6 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	23
3.7 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	24

3.8	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.....	24
3.9	Aspectos éticos.....	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....		25
4.1.	Resultados grupo control.....	25
4.1.1.	Dimensión 1. “Composición en movimiento”.....	25
4.1.2.	Dimensión 2. “Nuevos medios audiovisuales”.....	30
4.1.3.	Dimensión 3. “Jornada de grabación”.....	34
4.2.	Resultados grupo experimental.....	41
4.2.1.	Dimensión 1. “Composición en movimiento”.....	41
4.2.2.	Dimensión 2. “Nuevos medios audiovisuales”.....	45
4.2.3.	Dimensión 3. “Jornada de grabación”.....	48
4.3.	Análisis de Información.....	61
4.4.	Trabajo de Campo.....	68
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....		71
	Conclusiones.....	72
	Recomendaciones.....	73
FUENTES DE INFORMACIÓN.....		74
	• Referencias Bibliográficas.....	74
	• Anexos.....	1

**INDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Variables .....	19
Tabla 2 "Resultados pregunta N. 1" .....	25
Tabla 3 "Resultados pregunta N. 2" .....	26
Tabla 4 "Resultados pregunta N. 3" .....	28
Tabla 5 "Resultado Pregunta N. 4" .....	29
Tabla 6 " Resultados Pregunta N. 5".....	30
Tabla 7 "Resultado pregunta N. 6" .....	31
Tabla 8 "Resultados pregunta N. 7" .....	32
Tabla 9 "Resultados Pregunta N. 8" .....	33
Tabla 10 "Resultados Pregunta N. 9" .....	34
Tabla 11 "Resultados Pregunta N. 10" .....	35
Tabla 12 "Resultados Pregunta N.11" .....	36

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño de la investigación .....	22
Figura 2 Población y muestra de la investigación .....	23
cuadro 1 dimensión 1 prueba pre test .....	38
cuadro 2 dimensión 2 prueba pre test .....	39
cuadro 3 dimensión 3 prueba pre test .....	40
cuadro 4 dimensión 1 prueba post test.....	52
cuadro 5 dimensión 2 prueba post test.....	53
cuadro 6 dimensión 3 prueba post test.....	54
cuadro 7 comparativo dimensión 1 pruebas pre test y post test .....	56
cuadro 8 comparativo dimensión 2 prueba pre test y post test.....	57
cuadro 9 comparativa dimensión 3 prueba pre test y post test .....	59
cuadro 10 medición de aprendizaje prueba pre test y post test .....	62
cuadro 11 resumen de contrastes de hipótesis .....	62
cuadro 12 estadístico descriptivo .....	63
gráfica 1 dimensión 1 prueba pre test.....	39
gráfica 2 dimensión 2 prueba pre test.....	40
gráfica 3 dimensión 3 prueba pre test.....	41
gráfica 4 dimensión 1 prueba post test .....	53
gráfica 5 dimensión 2 prueba post test .....	54
gráfica 6 dimensión 3 prueba post test .....	55
gráfica 7 comparativa dimensión prueba pre test y post test .....	56
gráfica 8 comparativa dimensión 2 prueba pre test y post test .....	58

gráfica 9 comparativa dimensión 3 prueba pre test y post test .....	60
gráfica 10 P.P.....	63
gráfica 11 comparación de medias.....	65
Ilustración 1 ""Porcentaje respuesta N. 1" .....	26
Ilustración 2 "Porcentaje respuestas N. 2" .....	27
Ilustración 3 "Porcentaje pregunta N. 3" .....	28
Ilustración 4 "Resultados Pregunta N. 4" .....	29
Ilustración 5 "Porcentaje Pregunta N. 5" .....	30
Ilustración 6 "Porcentaje Pregunta N.6" .....	31
Ilustración 7 "Porcentaje Pregunta N. 7" .....	32
Ilustración 8 "Porcentaje respuestas pregunta N. 8" .....	33
Ilustración 9 "Porcentaje Resultados pregunta N. 9" .....	34
Ilustración 10 "Porcentaje Resultado Pregunta 10" .....	35
Ilustración 11 "Porcentaje resultados pregunta 11" .....	36
Tabla 12 "Respuestas pregunta N. 12" .....	37
Ilustración 13 ""Porcentaje respuesta N. 1" .....	42
Ilustración 14 "Porcentaje respuestas N. 2" .....	43
Ilustración 15 "Porcentaje pregunta N. 3" .....	44
Ilustración 16 "Resultados Pregunta N. 4" .....	44
Ilustración 17 "Porcentaje Pregunta N. 5" .....	45
Ilustración 18 "Porcentaje Pregunta N.6" .....	46
Ilustración 19 "Porcentaje Pregunta N. 7" .....	47
Ilustración 20 "Porcentaje respuestas pregunta N. 8" .....	48
Ilustración 21 "Porcentaje Resultados pregunta N. 9" .....	49
Ilustración 22 "Porcentaje Resultado Pregunta 10" .....	50

Ilustración 23 "Porcentaje resultados pregunta 11" .....	51
Tabla 24 "Respuestas pregunta N. 12" .....	51

## RESUMEN

Uso del celular en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, es un estudio cuyo propósito fue determinar la influencia que tiene el celular en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de esta institución. Para ello, se abordó la metodología de tipo cuasi-experimental, seleccionando una muestra de 20 estudiantes del programa de comunicación social de la asignatura comunicación audiovisual (grupo control), a quienes se les aplicó un cuestionario (prueba pre test) sobre capacidades conceptuales de la producción audiovisual. Posteriormente a esos 20 estudiantes se les realizó un trabajo de campo en producción audiovisual y uso del celular (grupo experimental), para finalmente efectuar el cuestionario (prueba post test).

Los resultados muestran que el trabajo de campo logró mejorar las habilidades de los estudiantes en cuanto al uso del celular, demostrando que este artefacto influye de manera significativa en la producción audiovisual de los estudiantes de la CUN como herramienta pedagógica.

**Palabras claves: uso celular, herramienta pedagógica, producción audiovisual, influencia**

### **ABSTRAC**

The use of cell phones into audio-visual production by university students at Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, establishes how influence a cell phone over an audio-visual production by CUN's students. This research applies the methodology knowing as quasi-experimental design in which twenty students of audio-visual communication area, a subject of Social Communication Program, were selected like sample. First, they answered a Pre- questionnaire about audio-visual communication meanings. Secondly, the students were taken at the field where they carried out exercises in audio-visual production, it included an exercise using a cell phone. Finally, they answered the post-questionnaire. In conclusion, the result indicates an improve upon technical skills when students use a cell phone, therefore this device has a significant impact on audio-visual production that students can use it as a pedagogical tool.

Keywords: The use of cell phones, pedagogical tool, audio-visual production, influence.

## INTRODUCCION

La Corporación Unificada Nacional de Educación Superior “CUN”, es una institución de educación superior que está implementando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a los procesos educativos universitarios a partir de dos estrategias principales, la primera de estas ha permitido dotar a la institución de elementos tecnológicos que sirvan de insumo para el desarrollo de este proceso (ampliación de banda de internet, equipos de producción audiovisual, equipos de edición Mac, tabletas, entre otros) y como segunda estrategia se ha capacitado a los docentes de las diferentes áreas en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías, para que puedan transmitir esas ayudas tecnológicas a su quehacer pedagógico.

Una de las áreas de mayor impacto de la conjunción de las nuevas tecnologías con los procesos educativos es el área de televisión, en donde los docentes han ido incorporando diferentes elementos a su clase, especialmente en manejo de la multimedia y la producción transmedia en la red, con productos audiovisuales de calidad y con gran aceptación en el público universitario de la región.

Pese al esfuerzo institucional de aprovechar estas herramientas, y de los buenos resultados obtenidos, los costos de producción de los diferentes productos audiovisuales siguen siendo elevados. Las cámaras de video existentes en la CUN son costosas y su

préstamo está sujeto a la disponibilidad y a tramites institucionales que buscan garantizar su existencia y buen estado, por lo que dichas herramientas sólo se prestan a los docentes, quienes tiene que coordinar todo el proceso y responder ante la institución por estos equipos. Toda esta problemática ha conllevado a que no se logre satisfactoriamente la apropiación de las Tic, al proceso educativo.

Ante esta situación, nace la necesidad de aprovechar las ventajas de los celulares que usan los estudiantes, ya que la mayoría de estos dispositivos tienen incorporado cámaras de alta resolución y excelente calidad, que además de compartir, descargar y subir información de internet, brindan la posibilidad por medio de redes sociales de transmitir en directo desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Sin embargo, para aprovechar las ventajas de las nuevas tecnologías fue necesario determinar ¿de qué manera influye el uso del celular en la producción audiovisual de los estudiantes de la CUN sede Neiva?, con el fin de capacitarlos para potencializar todas las ventajas de su uso, a pesar de las dificultades, especialmente de la apatía de algunos docentes que tienen resistencia a la implementación de modelos pedagógicos donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación “TIC” estén presentes.

Luego de culminada la presente investigación se logró corroborar la hipótesis planteada de que el uso del celular influye de manera significativa en la producción audiovisual en los estudiantes universitarios de la CUN, estimulando nuevos procesos de aprendizaje y convirtiéndola en una herramienta práctica y que potencia la creatividad, por lo que se hace necesario estimular en los docentes en el desarrollo de nuevas alternativas de desarrollo pedagógico con el fin de potencializar el uso de las TIC en los procesos formativos y académicos con excelentes resultados.

Así mismo, es importante mencionar que dentro de las limitaciones acaecidas durante el desarrollo de la investigación se encuentran la baja navegabilidad del internet que se

puede realizar desde la CUN, lo que genera que la capacidad de banda sea limitada, complicando los procesos de transmisión en vivo desde las diferentes redes sociales, de descarga de información y de compartir los productos audiovisuales realizados, sin embargo, dichas limitaciones son fácilmente superables disponiendo de mejores recursos técnicos.

La investigación presente investigación se abordó desde un enfoque cuantitativo, bajo un diseño metodológico de tipo cuasi-experimental, con un grupo control y otro experimental, a quienes se les aplicó una prueba pre test y una prueba post test. La población considerada fue de 70 estudiantes del programa de comunicación social de la CUN, de la jornada presencial, para la muestra se escogieron 20 estudiantes por conveniencia de la asignatura Comunicación audiovisual del mismo programa académico.

La tesis Uso del celular en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva, está compuesta por 5 capítulos, el primero de ellos denominado MARCO TEÓRICO desarrolla los antecedentes de la investigación analizando las bases teóricas de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a los procesos pedagógicos y formativos, además de presentar los términos básicos para entender el desarrollo de la investigación; el segundo capítulo presenta las HIPÓTESIS Y VARIABLES de la investigación; el tercer capítulo denominado METODOLOGÍA desarrolla el diseño metodológico, el diseño muestral, las técnicas de recolección de datos, las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información y los aspectos éticos de la investigación; el cuarto capítulo contempla los RESULTADOS de la investigación, los cuales describen el comportamiento de los grupos de control y experimental a partir de tres dimensiones de análisis, la dimensión de composición en movimiento, la dimensión de nuevos medios audiovisuales y la tercera dimensión denominada jornada de grabación, así como también presenta el análisis de la información y el trabajo de campo

realizado; y finalmente, el capítulo quinto denominado DISCUSIÓN a través del cual se esbozan las conclusiones y recomendaciones propuestas a partir de los resultados de la investigación.

## **CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Antecedentes de la investigación**

Estupiñán (2008) “Influencia de la Telefonía Móvil en los cambios culturales y sociales de los jóvenes de la universidad Javeriana en Bogotá – Colombia”, durante el Periodo: 2003-2007, para aspirar al título de administrador de empresas de la universidad Javeriana, buscaba analizar los cambios culturales de la sociedad joven de la universidad Javeriana en Bogotá – Colombia, producidos por la evolución tecnológica de la telefonía móvil, durante el periodo 2003 a 2007. La población estuvo compuesta por 2000 jóvenes entre los 18 a 33 años, teniendo como muestra a 240 estudiantes. Se trabajó la sesión de grupo como técnica cualitativa a través del desarrollo de un cuestionario y la encuesta como técnica cuantitativa a través de un formulario de preguntas.

Este trabajo pudo evidenciar como conclusiones que los jóvenes de la universidad Javeriana encontraron en el celular un símbolo que los diferenciaba del resto, ya que, dependiendo de los avances tecnológicos, el diseño y otras cosas más, afirmaban que esto es fundamental en casos de interacción social como la amistad, la conquista o evolución de la pareja y evolución personal.

Así mismo del total de la población juvenil, tanto para hombres como para mujeres en todos los rangos de edad y estrato socioeconómico, casi en la totalidad pensaban y

estaban de acuerdo que la telefonía móvil ha sido y se ha convertido en un factor de cambio cultural en Colombia.

Martínez (2014) titulado “Uso pedagógico del celular en el aula”, para optar el título de Magister en educación de la universidad del Tolima, en esta investigación buscaba diseñar estrategias didácticas para incorporar el celular a las aulas de clase como apoyo para motivar a los estudiantes hacia el conocimiento, en la institución educativa Francisco Manzanera Henríquez, la población de estudio estuvo compuesto por estudiantes y profesores de la Institución Educativa Francisco Manzanera de los grados sexto, séptimo, octavo, noveno, décimo y once, la metodología empleada fue de tipo exploratoria y descriptiva, aplicando encuestas y entrevistas abiertas a docentes, directivos y estudiantes. Esta investigación sugirió el desarrollo de nuevos procesos de interacción social entre estudiantes, docentes y entre estudiantes y docentes por medio del uso del Smartphone.

Igualmente planteo que el celular estaba configurando nuevos patrones de interacción social a través de una presencia continua entre personas distantes, que experimentaban formas diferentes de estar juntos en nuevos espacios virtuales no necesariamente físicos ni próximos a través de intercambios comunicativos mediados.

García (2012), denominado “Móviles de Guerrilla, procesos de auto comunicación, lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicación didáctica en pedagogías alternativas”, para optar el título de doctor en la universidad Ramon Llull de Barcelona, abordó una investigación de estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de Medellín, Colombia. Este trabajo pretendía describir y analizar las transformaciones, cambios o adaptaciones, que como resultado del fenómeno de la convergencia mediática, actualmente sufre el lenguaje audiovisual al ser utilizado en la realización de productos

audiovisuales para y con dispositivos de comunicación móvil, en el entorno de lo que parece ser la aparición y configuración de un nuevo medio de comunicación audiovisual que se materializa en el internet, la telefonía móvil y los dispositivos de comunicación móvil, principalmente en los procesos de auto comunicación con particular interés en aquellos aplicados a los procesos didácticos y pedagógicos.

La investigación pudo constatar que la configuración técnica que físicamente han adquirido los móviles, el desarrollo de los sistemas operativos y de sus aplicaciones, lo mismo que las grandes transformaciones Aplicación Metodológica al Estudio de caso 360 culturales y sociales se han convertido en un nuevo medio de comunicación audiovisual.

Quintana (2012) titulada “Uso del celular y sus efectos en el rendimiento académico de los y las alumnas del colegio Montesquieu” en la ciudad de Guatemala. Para optar el título de Licenciado en Ciencia de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Esta investigación buscaba describir el uso del celular y sus efectos en el rendimiento académico de los alumnos de uno u otro sexo en el colegio de la zona 12.

El estudio se realizó a 70 alumnos comprendidos en las edades de 12 a 18 años, abarcando los niveles de básicos y bachilleratos, igualmente a 9 maestros. Esta investigación utilizó el método de observación , encuestas, método cuantitativo y cualitativo, abarcando de lo general a lo específico, tomando como objetivo descubrir el uso del celular y sus efectos en el rendimiento académico de los alumnos de uno u otro sexo en dicho colegio, a través de las encuestas se comprobó que el 90% de los alumnos poseen teléfono móvil y que los alumnos lo utilizan dentro del salón de clases, mayormente por entretenimiento; teniendo efecto negativo, ya que produce adicción, problemas económicos, bajo rendimiento académico y poca atención en clase y un 57%

de los alumnos presentan características de problemas de audición y concentración si les falta el teléfono.

Rodríguez (2013), en la ciudad de Almería – España, titulado “Uso del teléfono móvil: posibilidades didácticas y riesgos en los jóvenes”, para optar el título de máster en Economía, empresa y comercio de la Universidad de Almería. Esta investigación buscaba analizar el grado de dependencia que tienen los adolescentes al móvil, y si se puede convertir en un problema de adicción o se puede utilizar en la enseñanza. Esta investigación igualmente estudió la posibilidad de incluir de una forma educativa el teléfono móvil en el aula teniendo en cuenta también los posibles aspectos negativos que pueda tener, así como el problema de adicción a las nuevas tecnologías del que tanto se habla hoy día en los jóvenes. La técnica utilizada para obtener información fue la entrevista que se realizó a una población de 25 alumnos y la dinámica de grupo.

La investigación comprobó que el dispositivo móvil tiene un enorme potencial y que tiene muchas finalidades, es una tecnología popularizada que los jóvenes tiene a mano y que igualmente genera cierto grado de dependencia y adición generando problemas que pueden causar un consumo excesivo, además que el móvil ya no es un dispositivo que se use para llamar o mandar mensajes, ya que se le considera un ordenador de mano.

Mascarell (2016) titulada “La producción Audiovisual Móvil”, para la universidad Jaume I. En este trabajo el autor hace una reflexión sobre la capacidad que tienen los pequeños dispositivos móviles como herramientas para la realización de una película, destacando la naturaleza artística de estos nuevos medios y tecnologías.

Destaca no solo la calidad de la imagen, sino la capacidad creativa que se logra con estos dispositivos móviles, su capacidad para captar imágenes de una alta calidad en términos de emoción, composición y sentimientos para los espectadores. Recalca la importancia de grabar con buena luz y una exposición correcta; además, las ventajas que

se tiene al poder descargar diferentes aplicaciones e instalar en los dispositivos que permitirán experimentar con variedad de look.

El autor finaliza concluyendo que es necesario que los nuevos realizadores aproveches estas ventajas tecnológicas que tiene los nuevos dispositivos móviles, sus aplicaciones y las redes sociales que se presentan como una opción de democratización de la producción audiovisual.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1 Uso del celular**

El uso del celular en el aula de clase y sus efectos en el aprendizaje es un tema relativamente nuevo, que cada día cobra mayor importancia por sus implicaciones, en la mayoría de las veces positiva, en su incorporación al proceso de enseñanza–aprendizaje. Es fundamental determinar su incidencia en el aula de clase en la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva para tomar medidas pedagógicas que permitan un uso adecuado con experiencias enriquecedoras de alumnos y docentes en el que hacer educativo de la institución.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en poco tiempo en parte indispensable de nuestras vidas, han permitido que el mundo esté más informado, estamos en una aldea global como lo afirma McLuhan (1968), en donde la inmediatez de la información hace que nos sintamos en el momento y lugar de los hechos, informados minuto a minuto de lo que sucede y permitiendo que nos comuniquemos con personas del otro lado del planeta. Todo esto, que algunas décadas atrás parecía imposible, se debe gracias al desarrollo de nuevos medios tecnológicos de comunicación de fácil acceso y de gran impacto, en donde se integran el video, la fotografía, la radio, los hipertextos, la informática y la prensa escrita. Actualmente se habla del periodismo 3.0, de la multimedia, de la crossmedia y la transmedia,

herramientas y plataformas que han generado una nueva forma de transmitir información y contenidos.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha generado un cambio fundamental en la sociedad del conocimiento, ningún grupo social se escapa a estos nuevos desafíos que impone la tecnología. Estupiñán (2008) afirma:

La evolución tecnológica y los nuevos conceptos frente a una percepción y razonamiento de vida, han generado en las sociedades cambios y nuevos estilos de vida, que van enmarcados por nuevas costumbres y nuevos hábitos, que afectan los distintos grupos sociales a causa de grandes innovaciones y cambios de cultura, que nacen frente a necesidades básicas y a la necesidad de evolución y superación como esencia del ser humano. (p.26)

Se convierte por lo tanto en una necesidad del ser humano el estar inmerso en estos cambios tecnológicos, que de seguro significaran un desafío para la humanidad.

Todo este impacto se ha reducido a un artefacto que ha permitido unificar y masificar diferentes herramientas y plataformas tecnológicas, el celular se establece como un elemento fundamental en la educación de este siglo. Una propuesta respecto al aprendizaje móvil se encuentra en Koole y Ally, (2006) y Koole, (2009), quienes identifican la convergencia de tres aspectos principales, a. tecnológicos, b. cognitivos y c. sociales. Para las autoras, el aprendizaje móvil se concibe como un proceso en el cual se reúnen las características de la tecnología portátil, las formas de manipular y almacenar la información en los estudiantes, así como el desarrollo de nuevas formas de interacción social en un contexto de movilidad constante, en beneficio de sus actividades académicas.

El uso de herramientas tecnológicas en la educación por parte de los alumnos, implica un acompañamiento permanente del docente. García (2014) afirma.” El docente tiene un rol

fundamental relacionado con la tutoría y el apoyo a los estudiantes en cuanto al acceso, manipulación, intercambio y evaluación de las grandes cantidades de información y conocimiento disponibles” (p.46). De este adecuado acompañamiento dependerá en gran medida el éxito del estudiante en su inmersión tecnológica.

Para la educación este desarrollo de las tecnologías y el internet ha generado cambios importantes, tal y como lo señala Weller (2011), nos encontramos en una era educativa “de la abundancia”, podemos acceder desde cualquier lugar de forma rápida y sencilla a cualquier tipo de información, comentarla y debatirla con otras personas.

Estos espacios virtuales donde están presentes la mayoría de recursos para el aprendizaje, representan una innovación educativa ya que permite que las personas que las utilizan encuentren comodidad y flexibilidad, las características que presenta se aleja del sincronismo, del cara a cara y propone un encuentro asincrónico, entre docentes y alumnos, facilitando el proceso educativo especialmente de aquellas personas que por diferentes motivos no pueden acceder a la educación presencial.

Esta nueva dinámica educativa representa un desafío tanto para docentes como para alumnos, el rol de docente deja de ser el eje principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, del transmisor de conocimientos y se convierte en un facilitador que proporciona los recursos que el estudiante necesita para su formación (Gisbert, 1999), de igual manera el estudiante deja de ser pasivo y reactivo para convertirse en un sujeto autónomo y proactivo, responsable de su propio aprendizaje.

Así mismo, La integración de la gerencia en el aula de clase permite la construcción del aprendizaje significativo mediado por las TIC, centrado en un nuevo paradigma de diseño educativo, acorde a la sociedad de la información, (Díaz Barriga,2003) (Hannafin, Land y Oliver, 2000), la cual debe: dejar en los alumnos la autonomía, aprendizaje auto dirigido y autorregulado, trabajar sobre equipos cooperativos sobre tareas reales, de la vida

cotidiana, el currículo y la enseñanza se organizarán en entornos de aprendizaje abierto donde se fomente el razonamiento divergente y las perspectivas múltiples, potenciar la utilización de herramientas cognitivas de la tecnología, implementar sistemas instruccionales que estén en constante dialogo con el alumno y permita actualizar información, la evaluación debe abarcar el saber, saber hacer y el ser y se centrará en el desempeño y competencias adquiridas.

La llegada de las TIC y su implementación en el proceso educativo han significado un aporte fundamental a las metodologías de enseñanza, permitiendo ampliar los medios o canales por donde se transmite información, se enseña, se aprende y se genera conocimiento.

En el ámbito educativo es posible prescindir del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, en el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje, de hecho, en algunos casos es necesario dejar de lado este tipo de herramientas con el fin de estimular la innovación y la capacidad creativa de los estudiantes. Sin embargo, el uso de estos instrumentos representa infinitas posibilidades que muchas veces se subutilizan por falta de conocimiento o por falta de interés del docente. Con tal afirmación están de acuerdo los autores Sánchez, Boix y Jurado (2009), quienes expresan que: "Internet abre infinitas posibilidades en el desarrollo personal, laboral, familiar, lúdico y en el campo de la innovación de la enseñanza y es preciso formar al profesorado para acceder y explotar sus posibilidades didácticas." También enumeran algunas de las posibilidades de la aplicación de este tipo de tecnologías en la potenciación de las situaciones interactivas de aprendizaje, la facilitación de la expresión y del control del entorno, la facilitación y potenciación de la interacción social y la potenciación de la motivación.

### **1.2.2 Producción audiovisual**

En el campo de la producción audiovisual, el celular a significado una herramienta práctica que ha facilitado y reducido los costes de producción, igualmente ha permitido que más personas puedan registrar su entorno y utilizarlo como una ayuda pedagógica.

Casanova indica (2016):

Existen unos dispositivos que posiblemente ha revolucionado la capacidad de contar historias por parte del ser humano. Lo dispositivos móviles incorporan cámaras de alta resolución, excelente calidad y programas versátiles de postproducción y edición. Además, gracias a las telecomunicaciones, nos permiten compartir, descargar, subir y realizar retransmisiones en directo desde cualquier lugar y a cualquier hora evitando las antiguas barreras técnicas. (pág. 232).

Todos estos avances han beneficiado los procesos pedagógicos en el aula, en especial aquellas asignaturas donde las Tic hacen parte del proceso de formación, permitiendo tanto a estudiantes como docentes desarrollar actividades de producción audiovisual, donde los estudiantes participan de manera más activa y participativa al tener en sus manos la herramienta principal, el celular.

Igualmente, para Martínez (1997), la producción audiovisual es la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales; especialmente el cine y la televisión y obedece a unas necesidades de tipo industrial, comercial, de entretenimiento, cultural y artística, tras todas estas necesidades se requiere de una inversión capital, una mezcla de trabajo, recursos técnicos y un plan organizativo.

Ahora bien, para que todo el proyecto audiovisual se lleve a cabo es necesario realizarlo en tres fases, denominadas fases de producción: pre-producción, producción y post-producción. Para Beaver (1994), la pre-producción es el estudio temprano de la producción en la que se realizan simultáneamente el desarrollo de la idea narrativa y la

construcción del guion, por una parte; la construcción de decorados o la búsqueda de locaciones, por la otra; y finalmente la selección y contratación del personal artístico y técnico, la elaboración del presupuesto total y la programación del rodaje.

Beaver (1994), señala en cuanto a la fase de producción, que esta inicia en la misma etapa de la pre-producción, a cargo del personaje especializado que la protagonizará luego del rodaje; lo que aquí se realiza es pasar a primer plano lo planteado en la fase de pre-producción. El trabajo que se realiza en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diario, y la jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día.

La fase de post-producción según Martínez (1997), consiste en la selección del material grabado, de esta forma se escogen las tomas que servirán para la edición y montaje de la pieza audiovisual. La producción debe asegurarse que se respeten los plazos de post-producción de la imagen, y controlar el alquiler de las salas de edición y sonorización, supervisar el trabajo de rodaje y la graficación.

Para Fernández (1994), las personas más importantes de la producción audiovisual son el productor general, el director y el guionista. El productor es el encargado de todos los aspectos económicos y técnicos; contratación del personal, financiamientos de los trabajos y contacto con los distribuidores. El director es el que responde por la puesta en escena, dando pautas a los actores y al equipo técnico, tomando todas las decisiones creativas y supervisando el decorado y vestuario. El guionista es la persona que se encarga de escribir el guion, ya sea original o una adaptación de un precedente o de otra obra literaria, dentro del guion se distingue el guion literario y el técnico o cinematográfico.

Fernández (1994) señala que el guion cinematográfico existe en dos versiones, el primero desde que el guionista comienza a trabajar en el guion, hasta que el productor

decide iniciar la preproducción, a este se le conoce como guion literario. Incluye las acciones, los diálogos y los detalles ambientales. Una vez iniciada la producción al guion se le adiciona información nueva con elementos técnicos y cada uno de los planos que la historia requiere, se ajusta a la puesta en escena, está dividido por secuencias y planos, se le incorpora la planificación e indicaciones técnicas como: encuadre, posición de cámara, decorado, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, entre otras.

### **1.3. Definición de términos básicos**

#### **Aprendizaje móvil:**

Es el aprendizaje que se da mediante el uso de instrumentos móviles como ordenadores portátiles y tabletas informáticas, lectores mp3, Smartphone, teléfonos móviles, y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica, también se conoce por sus siglas en inglés como “m-learning” (Quinn, 2000)

#### **Convergencia tecnológica:**

Es un medio tecnológico que sirve para agilizar el medio de trabajo en la parte digital y poder lograr un mejor desempeño laboral y social por medio de la convergencia. Esta integración dentro de un mismo dispositivo tecnológico permite crear dispositivos multimedia capaces de identificar y procesar señales asociadas a distintos servicios de telecomunicaciones (Salaverria, García-Avilés, 2008)

#### **Entornos virtuales:**

Es un espacio con fines de interacción virtual, con un acceso limitado a sus miembros, tiene el objetivo de intercambiar pensamientos, conocimientos e instrucciones académicas. Estos entornos permiten la creación y mantenimiento de comunidades virtuales, proporcionando los servicios con los que cada comunidad se identifica, y que garantizan la integración y fidelidad de sus usuarios (Boneu, 2007).

**Teléfono Inteligente o Smartphone:**

Es un tipo de teléfono móvil construido sobre una plataforma informática móvil, con alta capacidad de almacenamiento y de realizar diferentes actividades como un minicomputador. El término inteligente se utiliza al asemejarse su capacidad a un computador de bolsillo (Alonso, 2011)

**Producción Audiovisual:**

Es aquella producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales, especialmente el cine y la televisión, independientemente del soporte utilizado (film, vídeo, video digital) y del género (ficción, documental, publicidad, entre otros). Surge de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas (Martínez, 1997).

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1 Formulación de hipótesis**

La formulación de la Hipótesis orienta la investigación hacia la explicación del problema a investigar y nos lleva al descubrimiento de nuevas aportaciones al conocimiento.

#### **2.1.1 Hipótesis general**

El uso del celular influye de manera significativa en la producción audiovisual en los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017.

#### **2.1.2 Hipótesis**

El uso del celular influye significativamente en la composición en movimiento de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

El uso del celular influye significativamente en los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes de la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva.

El uso del celular influye significativamente en la jornada de grabación de los estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva.

## 2.2 Variables

Variables Dependiente: Producción audiovisual

Variable Independiente: Uso del celular

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Producción audiovisual (Dependiente)	Es la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales, especialmente el cine y la televisión.	Es el trabajo creativo donde intervienen varias personas con el objetivo de recrear parte de una realidad ficcionada o documentada	<b>Composición en movimiento</b>	Determina el elemento que da vida a la composición en movimiento	1	Prueba escrita
				Determina los elementos fundamentales que hacen parte de la composición en movimiento	2	Prueba escrita
				Permite establecer la importancia del enmarcado del sujeto principal de la escena en la composición en movimiento	3	Prueba escrita
				Establece la importancia de la composición en movimiento en la producción audiovisual	4	Prueba escrita
			<b>Nuevos medios audiovisuales</b>	Aclara el principal factor que ha permitido el auge de los nuevos medios audiovisuales	5	Prueba escrita
				Identifica los aspectos que han influenciado los cambios en los medios	6	Prueba escrita

				audiovisuales		
				Establece el surgimiento de nuevas formas narrativas audiovisuales	7	Prueba escrita
				Identifica las nuevas narrativas audiovisuales	8	Prueba escrita
			<b>Jornada de grabación</b>	Establece algunos de los equipos que se incorporan al proceso de grabación	9	Prueba escrita
				Define la función del director en la jornada de grabación	10	Prueba escrita
				Reconoce la importancia del plan de trabajo en la jornada de grabación	11	Prueba escrita
				Define la función del productor en la jornada de grabación	12	Prueba escrita
Uso del celular (Independiente)	Uso del teléfono móvil con fines comunicacionales y de entretenimiento	Manipulación del teléfono móvil con el objetivo de comunicarse telefónicamente, entretenerse o capturar imágenes fijas o en movimiento	- Tiempo que utilizan los estudiantes el celular en el aula de clase.			
			- Aplicaciones que más utilizan los estudiantes en el aula de clase.			
			- Conocimientos en el manejo de herramientas insertas en el celular.			
			- Utilidad que le dan al celular en el aula de clase			

Tabla 1 Variables

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño Metodológico**

La presente investigación sobre El uso del celular y la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la corporación unificada de educación superior sede Neiva, se abordó la metodología de tipo cuasi-experimental.

Respecto a este diseño, Hernández, Fernández y Baptista (2014) indican:

Los diseños cuasi-experimentales manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos “puros” en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasi-experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento) (p.151).

La presente investigación fue realizada bajo un diseño cuasi-experimental, debido a que se trabajó con un grupo experimental y un grupo control, con el objetivo de determinar el uso que están haciendo del celular en el aula de clase y el papel que está jugando el

docente en la adecuada incorporación de las Tic en el proceso de aprendizaje de la Corporación Unificada de Educación Superior CUN.

### **3.2 Enfoque cuantitativo**

Respecto a este enfoque, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan:

El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis (p. 4).

La presente investigación siguió un enfoque cuantitativo, debido a que se siguieron unos pasos sistemáticos y planificados que comprendieron, entre otros, la formulación de los problemas de investigación, el planteamiento de objetivos, la revisión de fuentes de información, la formulación de hipótesis, la ejecución de un trabajo de campo que incluirá recolecciones de datos, un diseño de base de datos, un procesamiento estadístico de los datos para obtener descripciones de la muestra y un conjunto de pruebas estadísticas que evaluaron los cambios que se dieron, con el fin de probar las hipótesis y dar respuesta a los problemas de investigación.

El diseño descrito se presenta en el siguiente esquema:

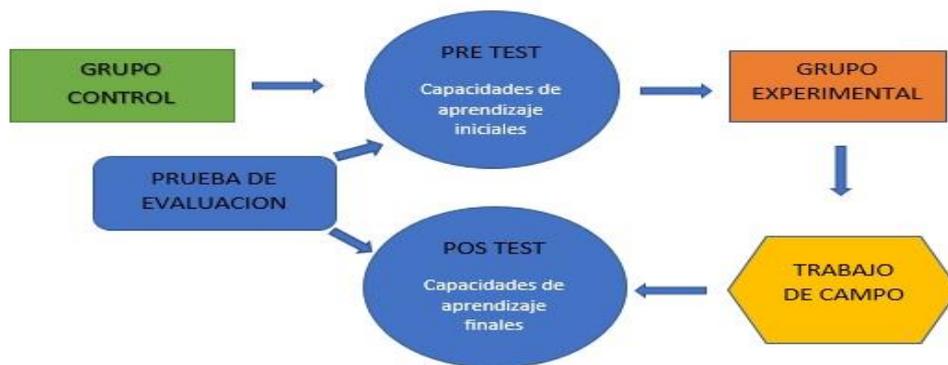


Figura 1. Representación gráfica del diseño de la investigación

Figura 1 Diseño de la investigación

### 3.3 Diseño Muestral

La población que se ha considerado para la investigación es de 70 estudiantes actuales de la jornada presencial de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva del programa académico de Comunicación social, cuyas edades oscila entre los 18 a 28 años.

### 3.4 Muestra

Para la muestra se escogieron 20 estudiantes por conveniencia del programa de Comunicación Social de la asignatura Comunicación Audiovisual de la CUN sede Neiva, donde 20 estudiantes estuvieron en el grupo control y 20 para hacer parte del grupo experimental.

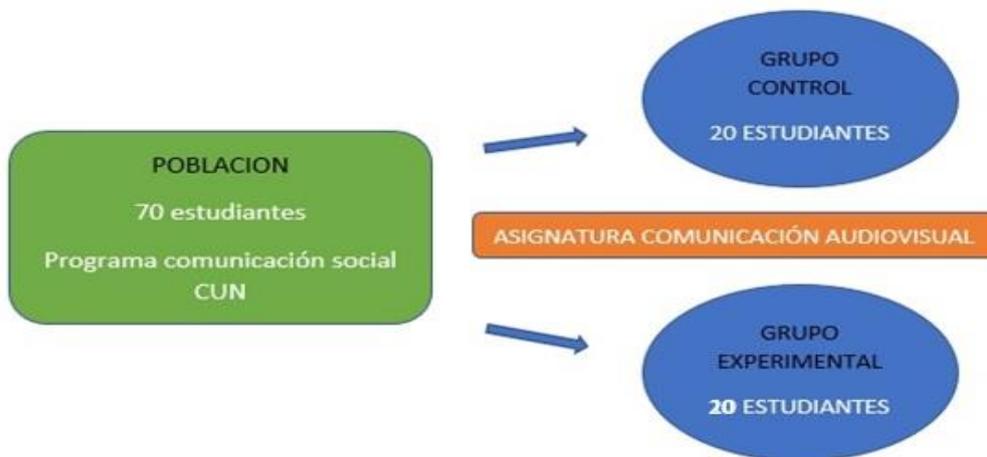


Figura 2. Diagrama de la población y muestra de la investigación

Figura 2 Población y muestra de la investigación

### 3.5 Técnicas de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos utilizados buscaron expresar de forma numérica los resultados de la medición de las variables de manera confiable, para esta investigación se utilizó un pre test de entrada a 20 estudiantes de la asignatura comunicación audiovisual y otro post test de salida a los 20 estudiantes. La prueba pre test y post test consistió en un cuestionario de 12 preguntas.

### 3.6 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

- **Prueba pre test y post test:** fue aplicado mediante la técnica de cuestionario,

Evaluó la siguiente dimensión:

- Capacidades conceptuales: preguntas sobre conceptos y definiciones de la producción audiovisual.

### 3.7 Validez y confiabilidad de los instrumentos

- **Validez:** El instrumento fue validado por criterio de expertos calificados (3 docentes universitarios).
- **Confiabilidad:** Se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach

### 3.8 Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

- **Tipo de análisis de datos:** cuantitativo.
- **Escala de medición de la variable dependiente:** de intervalos.
- **Organización de datos:** Organización tabular. Clasificación en base a variables y dimensiones. Los datos fueron la base para describir las variables y dimensiones en base a las frecuencias y porcentajes de sus valores posibles.
- **Almacenamiento de datos:** base de datos de SPSS, versión 24.
- **Procesamiento de datos:**
  - Software para procesamiento estadístico: SPSS versión 24.
  - Gráficas estadísticas: gráficos circulares.

### 3.9 Aspectos éticos

La investigación cumplió con los principios básicos de equidad de raza, género y credo, puesto que no se realizaron discriminaciones en base a estos criterios. Asimismo, se respetó la confidencialidad de los estudiantes, al no difundir sus identidades. Por otro lado, la investigación respetó todo derecho de autor mediante la citación de los autores a los que se recurrió para la elaboración del marco teórico, además de listar sus publicaciones en la lista de fuentes de información. Finalmente, se cumplió con el principio de respeto a la verdad, mediante la no alteración de los datos recolectados.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1. Resultados grupo control

#### 4.1.1. Dimensión 1. “Composición en movimiento”

Respecto a la pregunta N. 1. La Composición en Movimiento está determinada por (marque la respuesta correcta), se presentaron los siguientes resultados:

PREGUNTA N. 1		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Encuadre	15	75%
Iluminación	1	5%
Cámara	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Tabla 2 "Resultados pregunta N. 1"*

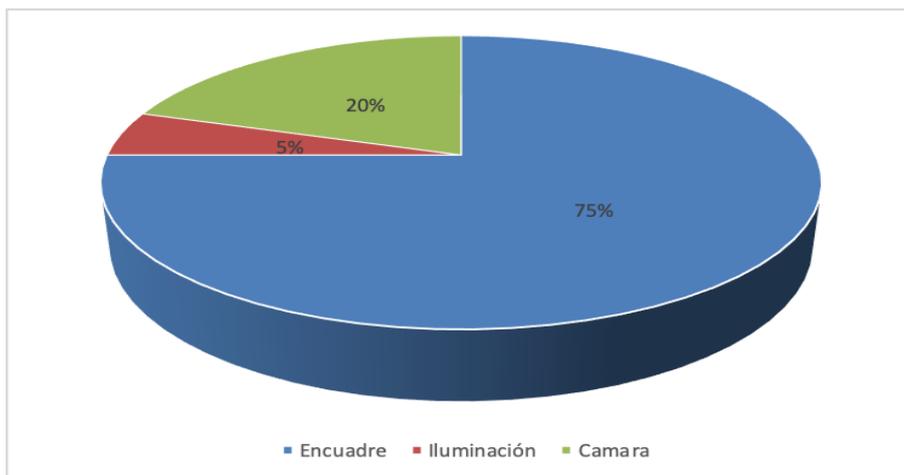


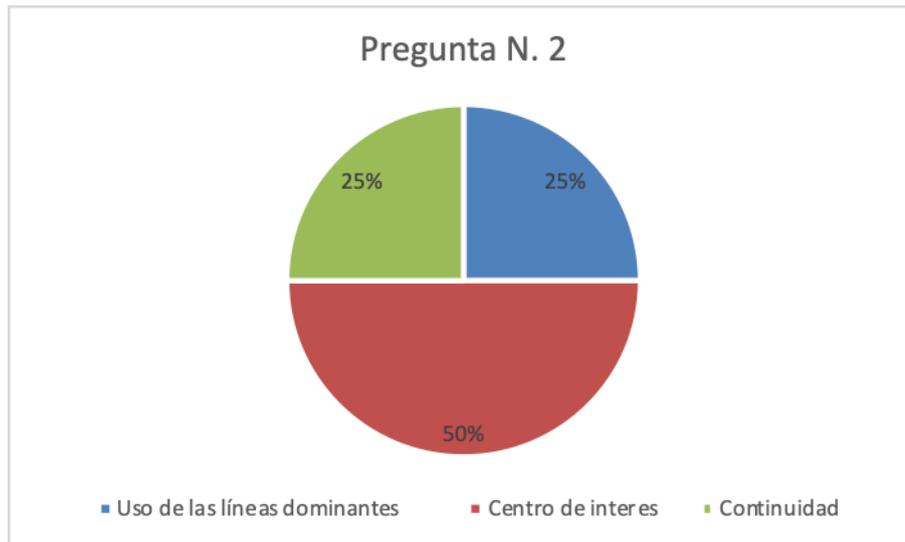
Ilustración 1 "Porcentaje respuesta N. 1"

A través de la pregunta No. 1 se busca determinar cuál es el elemento que da vida a la composición en movimiento, para lo que se tienen cuatro opciones de respuesta. En la tabla 1 se contemplan los porcentajes de estudiantes que indicaron cada una de las opciones disponibles, mientras que en la ilustración 1 se grafican los porcentajes encontrados. Ahora bien, frente al resultado de la pregunta se puede evidenciar que la respuesta con mayor frecuencia es el " encuadre", con un 75%, la cual corresponde a 15 estudiantes, seguida de la opción " cámara" con un 20%, equivalente a 4 estudiantes y en relación con la respuesta denominada "iluminación" se presenta una escogencia del 5%, correspondiente a 1 estudiante.

En relación con la Pregunta N. 2 ¿De los siguientes elementos cual no hace parte de la composición en movimiento?, se presentaron los siguientes resultados:

PREGUNTA N. 2		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Uso de las líneas dominantes	5	25%
Centro de interés	10	50%
Continuidad	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 3 "Resultados pregunta N. 2"



*Ilustración 2 "Porcentaje respuestas N. 2"*

A través de la aplicación de la pregunta No. 2 se busca determinar cuál es el elemento fundamental que no hace parte de la composición en movimiento, para lo cual se cuenta con cuatro opciones de respuesta. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 2 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 2, la cual nos permite observar que la mitad de los estudiantes entrevistados (50%) respondieron que el elemento que no hace parte de la composición en movimiento es el "centro de interés", tal porcentaje representa a un total de 10 estudiantes. Del cincuenta por ciento restantes de los estudiantes interrogados, la mitad de estos, es decir el 25% de la muestra, seleccionó la opción "uso de líneas dominantes", que corresponde a 5 estudiantes y el restante 25% seleccionó la respuesta "continuidad", la cual corresponde a 5 estudiantes encuestados.

Frente a la Pregunta N. 3, en la cual se debe responder si la afirmación es falsa o verdadera y contempla que: En la composición en movimiento el "enmarcar al sujeto principal" fuera del centro de interés, permite mantener la atención en el sujeto y evita que el espectador distraiga su atención, se presentaron los siguientes resultados:

<b>PREGUNTA N. 3</b>		
<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>

Verdadero	15	75%
Falso	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 4 "Resultados pregunta N. 3"

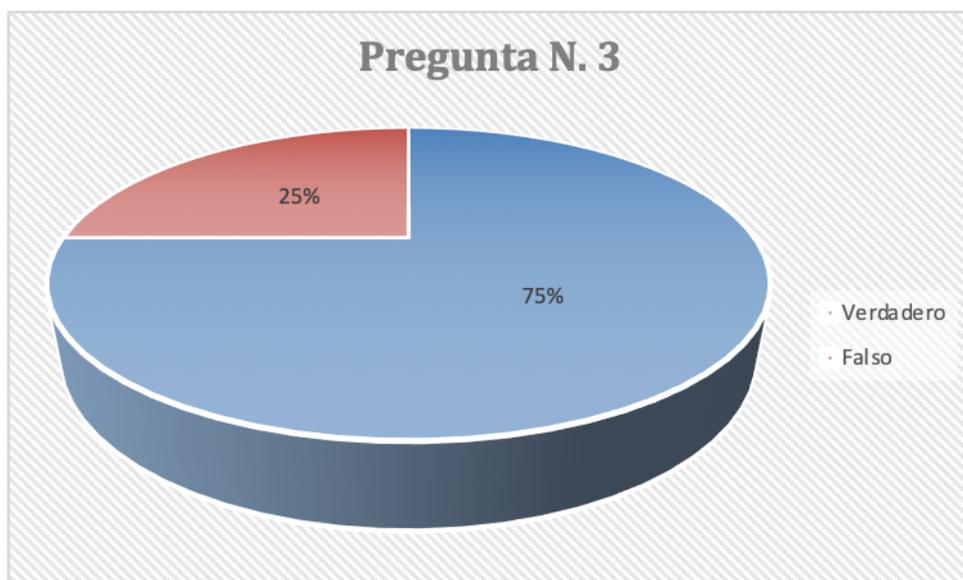


Ilustración 3 "Porcentaje pregunta N. 3"

Por medio de la pregunta No. 3 se busca establecer la importancia del enmarcado del sujeto principal de la escena en la composición en movimiento, para lo cual se redactó la pregunta en forma de enunciado afirmativo y se interrogó a cerca de si éste enunciado es verdadero o falso. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 3 y graficados en la ilustración 3, a través de las cuales se reflejó que un 75% de los estudiantes encuestados piensan que la afirmación es verdadera, porcentaje que corresponde a 15 estudiantes, mientras que el restante 25% de los estudiantes piensa que el enunciado es falso, porcentaje que corresponde a 5 estudiantes.

Pregunta N. 4 Una buena Composición en movimiento determina el 100 por ciento del éxito de una producción audiovisual.

PREGUNTA N. 4		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	40%

De acuerdo	11	55%
Totalmente desacuerdo	1	5%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 5 "Resultado Pregunta N. 4"

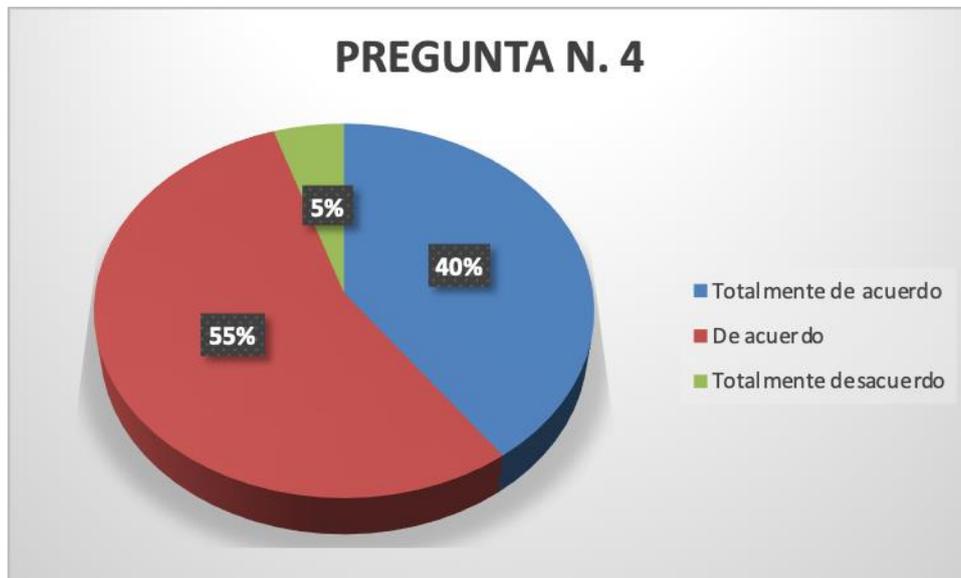


Ilustración 4 "Resultados Pregunta N. 4"

Por medio del enunciado No. 4 se busca determinar si una buena composición en movimiento puede terminar el 100% del éxito de una producción audiovisual, para lo cual se redactó la pregunta con los ítems de respuestas de totalmente de acuerdo, de acuerdo y totalmente desacuerdo. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 4 y graficados en la ilustración 4, los cuales dieron como resultado que un 55% de los encuestados afirman estar de acuerdo en que una buena Composición en movimiento determina el 100 por ciento del éxito de una producción audiovisual, este porcentaje corresponde a 11 estudiantes encuestados; mientras que un 40% que representa a 8 estudiantes, afirman estar totalmente de acuerdo; y tan solo con un 5% que representa a 1 estudiante, afirma estar en desacuerdo.

#### 4.1.2. Dimensión 2. “Nuevos medios audiovisuales”

Pregunta N. 5 El auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo (marque la respuesta correcta).

PREGUNTA N. 5		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De tecnologías digital	19	95%
Nuevas Historias	1	5%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 6 " Resultados Pregunta N. 5"

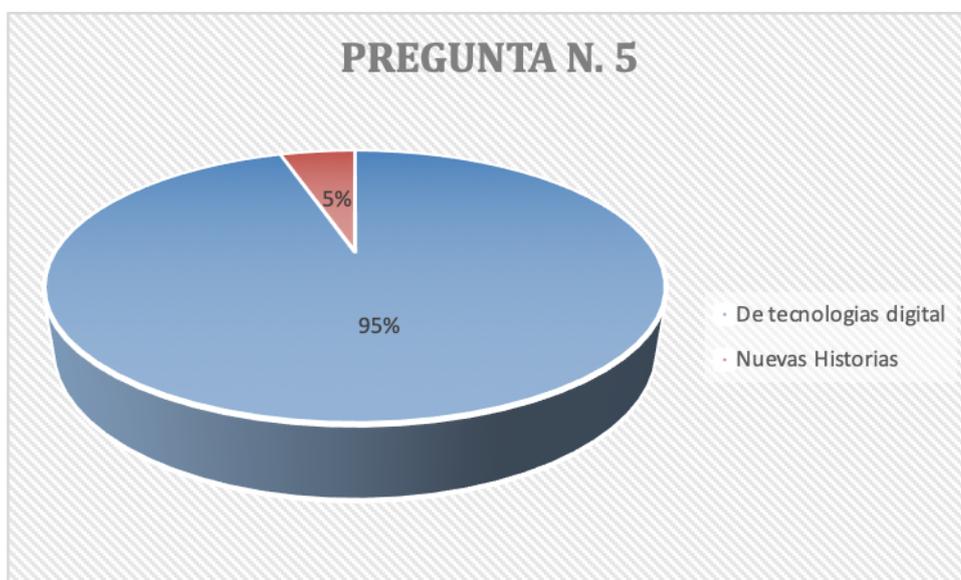


Ilustración 5 "Porcentaje Pregunta N. 5"

Por medio del enunciado No. 5 se busca determinar si el auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo de cuatro elementos que se enuncian en la pregunta 5, correspondiente a: la cámara, nuevos directores, tecnología digital y nuevas historias. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 5 y graficados en la ilustración 5. Los resultados reflejan que el 95% de los estudiantes encuestados cree que el auge de los nuevos medios audiovisuales está dada gracias al desarrollo de

la tecnología digital, este porcentaje equivale a 19 estudiantes y tan solo con un 5%, que representa a 1 estudiante cree que este auge se debe al desarrollo de nuevas historias.

Pregunta N. 6 El desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual.

PREGUNTA N. 6		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verdadero	20	100%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 7 "Resultado pregunta N. 6"



Ilustración 6 "Porcentaje Pregunta N.6"

A través de la aplicación de la pregunta No. 6 se busca determinar si el desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual, para lo cual se cuenta con las opciones de falso o verdadero. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 6 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 6, la cual nos permite observar que el 100% de los encuestados señalan como verdadero que el desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual, porcentaje que representa a los 20 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 7 Otro de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales.

PREGUNTA N. 7		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	15%
De acuerdo	7	35%
En desacuerdo	4	20%
Totalmente en desacuerdo	6	30%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 8 "Resultados pregunta N. 7"

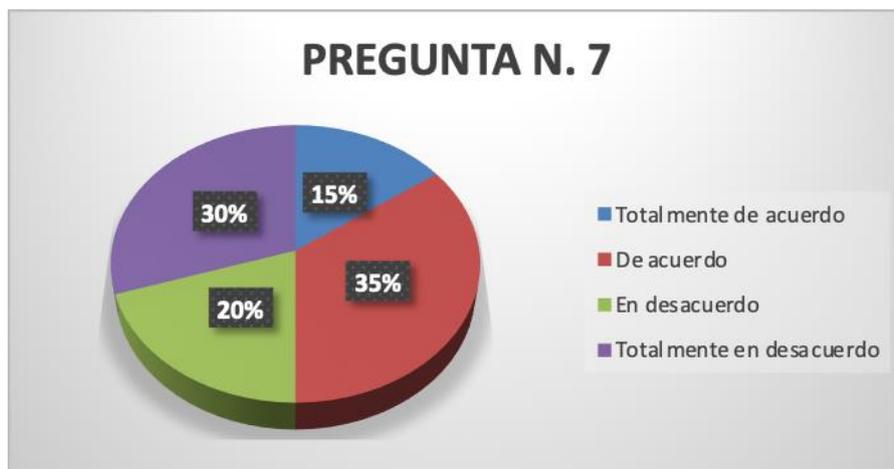


Ilustración 7 "Porcentaje Pregunta N. 7"

A través de la pregunta No. 7 se busca determinar si uno de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales, para lo que se tienen cuatro opciones de respuesta. En la tabla 7 se contemplan los porcentajes de estudiantes que indicaron cada una de las tres opciones disponibles, mientras que en la ilustración 7 se grafican los porcentajes encontrados. Ahora bien, frente al resultado de la pregunta se puede evidenciar que un 35% de los encuestados afirma estar de acuerdo, con que otro de los grandes cambios que ha traído a los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales, este porcentaje representa a 7 estudiantes; mientras que el 30% de los encuestados que corresponde a 6 estudiantes se muestra totalmente en desacuerdo; con un 20% que equivalen a 4 encuestados, manifiestan estar en desacuerdo y tan solo con un 15% que representa a 3 estudiantes indican estar totalmente de acuerdo.

Pregunta N. 8 De las siguientes formas narrativas cuál no hace parte de los nuevos medios audiovisuales.

PREGUNTA N. 8		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Storytelling	6	30%
Multimedia	1	5%
Transmedia	2	10%
Storyboard	11	55%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 9 "Resultados Pregunta N. 8"

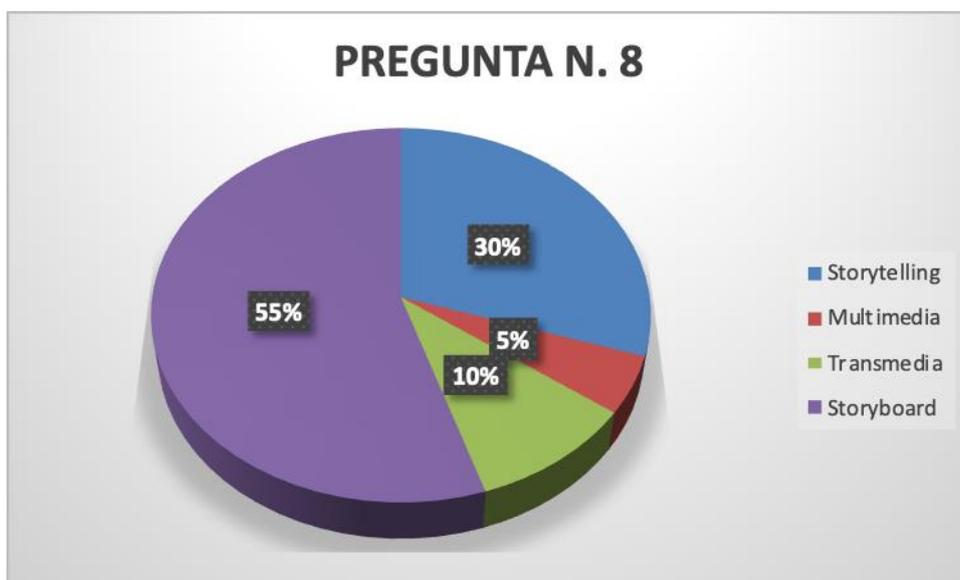


Ilustración 8 "Porcentaje respuestas pregunta N. 8"

Por medio del enunciado No. 8 se buscó determinar cuáles de las formas narrativas no hacía parte de los nuevos medios audiovisuales, por lo cual se redactaron 4 opciones de respuesta estandarizadas en Storytelling, Multimedia, transmedia y storyboard. Las respuestas se condensaron en la tabla 8 y se graficaron en la ilustración 8, reflejando que un 55% de los encuestados afirmaron que una de las formas narrativas que no hacía parte de los nuevos medios audiovisuales era el Storyboard, este porcentaje corresponde a 11 estudiantes; mientras que un 30% que representa a 6 estudiantes señalaron que era el Storytelling; con un 10% representativo de 2 estudiantes sostuvieron

que era la Transmedia y finalmente tan solo con un 5% que corresponde a 1 encuestado, indicó que era la Multimedia.

#### 4.1.3. Dimensión 3. “Jornada de grabación”

Pregunta N. 9 En la jornada de grabación de una producción argumental se incorporan: el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores.

PREGUNTA N. 9		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verdadero	20	100%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 10 "Resultados Pregunta N. 9"



Ilustración 9 "Porcentaje Resultados pregunta N. 9"

Por medio de la pregunta No. 9 se busca establecer si los elementos de producción que se incorporan en la jornada de grabación son el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración y los iluminadores, para lo cual se redactó la pregunta en forma de enunciado afirmativo y se interrogó a cerca de si éste enunciado es verdadero o falso. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 9 y graficados en la ilustración 9, a través de las cuales se reflejó que el 100% de los estudiantes encuestados afirmaron como verdadero, que en la jornada de grabación de

una producción argumental se incorporan: el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, este porcentaje equivale a los 20 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 10 Del personal que interviene en la jornada de grabación, quien es el responsable de la puesta en escena (marque la respuesta correcta)

PREGUNTA N. 10		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Camarógrafo	18	90%
Director	2	10%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 11 "Resultados Pregunta N. 10"



Ilustración 10 "Porcentaje Resultado Pregunta 10"

A través de la aplicación de la pregunta No. 10 se busca determinar del personal que interviene en la jornada de grabación, quién es el responsable de la puesta en escena para lo cual se cuenta con 4 opciones de respuesta. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 10 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 10, la cual nos permite observar que un 90% de los encuestados señalan que el responsable de la puesta en escena es el camarógrafo, este

porcentaje equivale a 18 estudiantes; mientras que un 10% indicó que es el director, porcentaje que representa a 2 estudiantes.

Pregunta N. 11 El plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación.

PREGUNTA N. 11		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	35%
De acuerdo	5	25%
En desacuerdo	5	25%
Totalmente en desacuerdo	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 12 "Resultados Pregunta N.11"



Ilustración 11 "Porcentaje resultados pregunta 11"

Por medio del enunciado No. 11 se busca determinar si el plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación, para lo cual se redactó la pregunta con los ítems de respuestas de totalmente de acuerdo, de acuerdo y totalmente desacuerdo. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 11 y graficados en la ilustración 11, los cuales dieron como resultado que un 35% de los encuestados afirman estar totalmente de acuerdo que el plan de trabajo mejora solo las condiciones

luminotécnicos en la jornada de grabación, porcentaje que equivale a 7 estudiantes; con un 25% que señala estar de acuerdo, porcentaje que representa a 5 estudiantes, junto con 25% en desacuerdo, que representan a 5 encuestados y con un 15% porcentaje que representa a 3 estudiantes señaló estar totalmente en desacuerdo.

Pregunta N. 12 En la jornada de grabación el productor es el encargado de (marque la respuesta correcta)

PREGUNTA N. 12		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La organización técnica y de la administración del dinero	5	25%
Proveer al talento con la ropa adecuada a la historia y el guion	5	25%
Supervisar la colocación de los equipos de grabación	6	30%
Tomar notas sobre los detalles de continuidad de cada escena	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabla 12 "Respuestas pregunta N. 12"



Ilustración 12 "Porcentaje respuestas Pregunta N. 12"

A través de la aplicación de la pregunta No. 12 se busca determinar la función del productor en la jornada de grabación, para lo cual se establecieron múltiples respuestas.

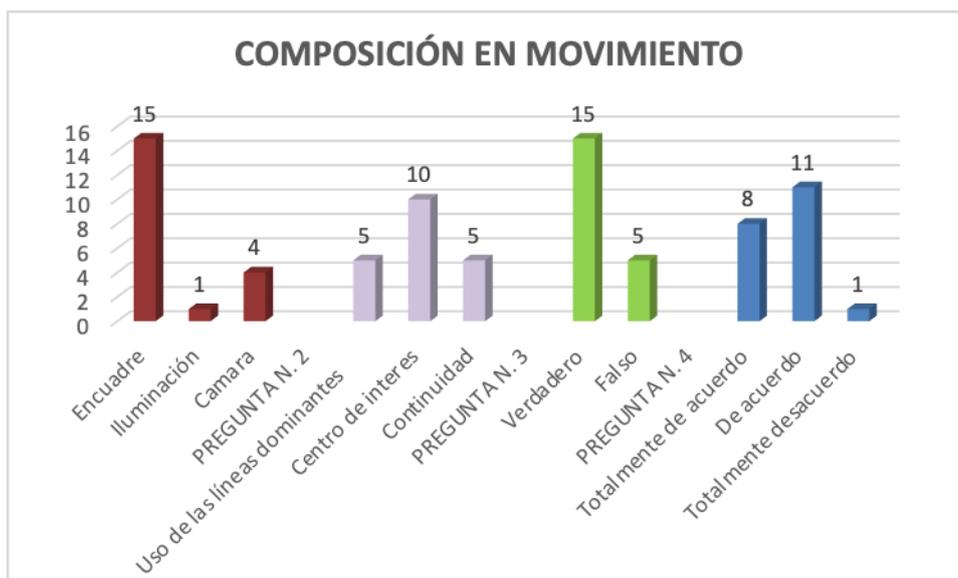
Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 12 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 12, la cual nos permite observar que un 30% de los encuestados señalan que la función del productor en la jornada de grabación es la de supervisar la colocación de los equipos de grabación, equivalente a 6 estudiantes; 5 estudiantes que representan el 25% indicaron que es el encargado de la organización técnica y la administración del dinero y proveer al talento con la ropa adecuada a la historia y el guion, y con el 20% que corresponde a 4 estudiantes consideran que es el encargado de tomar notas sobre los detalles de continuidad de cada escena.

### PRUEBA PRE TEST

#### DIMENSIÓN 1. “COMPOSICIÓN EN MOVIMIENTO”

PRUEBA PRE TEST RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N.1</b>	
Encuadre	15
Iluminación	1
Cámara	4
<b>PREGUNTA N. 2</b>	
Uso de las líneas dominantes	5
Centro de interés	10
Continuidad	5
<b>PREGUNTA N. 3</b>	
Verdadero	15
Falso	5
<b>PREGUNTA N. 4</b>	
Totalmente de acuerdo	8
De acuerdo	11
Totalmente desacuerdo	1

*cuadro 1 dimensión 1 prueba pre test*

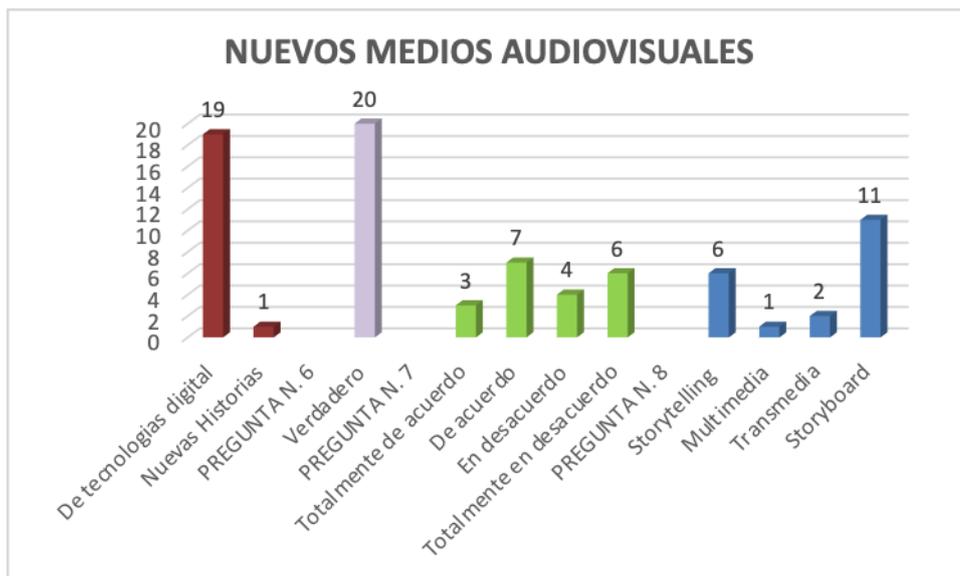


gráfica 1 dimensión 1 prueba pre test

## DIMENSIÓN 2. “NUEVOS AUDIOVISUALES”

PRUEBA PRE TEST RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 5</b>	
De tecnologías digital	19
Nuevas Historias	1
<b>PREGUNTA N. 6</b>	
Verdadero	20
<b>PREGUNTA N. 7</b>	
Totalmente de acuerdo	3
De acuerdo	7
En desacuerdo	4
Totalmente en desacuerdo	6
<b>PREGUNTA N. 8</b>	
Storytelling	6
Multimedia	1
Transmedia	2
Storyboard	11

cuadro 2 dimensión 2 prueba pre test

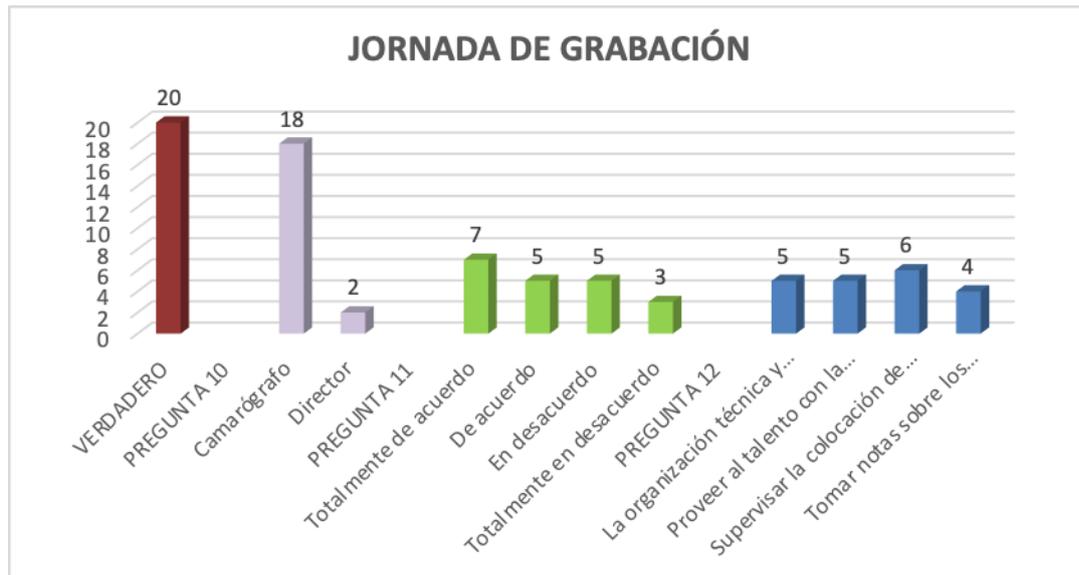


gráfica 2 dimensión 2 prueba pre test

### DIMENSIÓN 3. “JORNADA DE GRABACIÓN”

PRUEBA PRE TEST RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 9</b>	
VERDADERO	20
<b>PREGUNTA N. 10</b>	
Camarógrafo	18
Director	2
<b>PREGUNTA N. 11</b>	
Totalmente de acuerdo	7
De acuerdo	5
En desacuerdo	5
Totalmente en desacuerdo	3
<b>PREGUNTA N. 12</b>	
La organización técnica y de la administración del dinero	5
Proveer al talento con la ropa adecuada a la historia y el guion	5
Supervisar la colocación de los equipos de grabación	6
Tomar notas sobre los detalles de continuidad de cada escena	4

cuadro 3 dimensión 3 prueba pre test



gráfica 3 dimensión 3 prueba pre test

## 4.2. Resultados grupo experimental

### Prueba post-test

#### 4.2.1. Dimensión 1. "Composición en movimiento"

Respecto a la pregunta N. 1. La Composición en Movimiento está determinada por (marque la respuesta correcta)

PREGUNTA N. 1		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Encuadre	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 13 "Resultados pregunta N. 1"

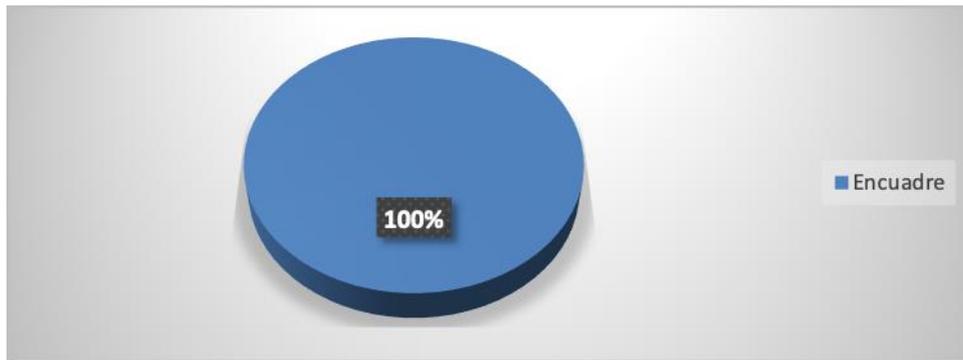


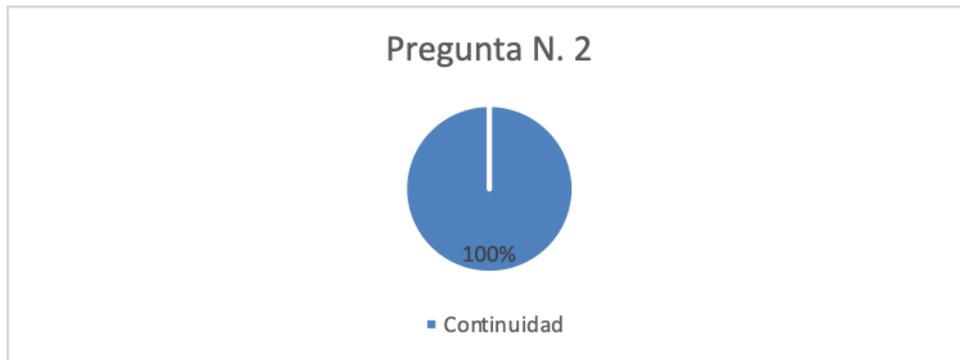
Ilustración 13 "Porcentaje respuesta N. 1"

A través de la pregunta No. 1 se busca determinar cuál es el elemento que da vida a la composición en movimiento, para lo que se tienen cuatro opciones de respuesta. En la tabla 13 se contemplan los porcentajes de estudiantes que indicaron cada una de las opciones disponibles, mientras que en la ilustración 13 se grafican los porcentajes encontrados. Ahora bien, frente al resultado de la pregunta se puede evidenciar que los encuestados afirman estar un 100% seguros que la composición en movimiento está determinada por el Encuadre, equivalente a los 10 estudiantes que se encuestaron.

Pregunta N. 2 De los siguientes elementos cuál no hace parte de la composición en movimiento.

PREGUNTA N. 2		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Continuidad	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 14 "Resultados pregunta N. 2"



*Ilustración 14 "Porcentaje respuestas N. 2"*

A través de la aplicación de la pregunta No. 2 se busca determinar cuál es el elemento fundamental que no hace parte de la composición en movimiento, para lo cual se cuenta con cuatro opciones de respuesta. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 14 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 14, la cual nos permite observar que el 100% de los estudiantes encuestados precisan el elemento que no hace parte de la composición en movimiento es la continuidad.

Pregunta N. 3. En la composición en movimiento el "enmarcar al sujeto principal" fuera del centro de interés, permite mantener la atención en el sujeto y evita que el espectador distraiga su atención.

<b>PREGUNTA N. 3</b>		
<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Falso	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Tabla 15 "Resultados pregunta N. 3"*



Ilustración 15 "Porcentaje pregunta N. 3"

Por medio de la pregunta No. 3 se busca establecer la importancia del enmarcado del sujeto principal de la escena en la composición en movimiento, para lo cual se redactó la pregunta en forma de enunciado afirmativo y se interrogó a cerca de si éste enunciado es verdadero o falso. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 15 y graficados en la ilustración 15, a través de las cuales se reflejó que un 100% de los encuestados que representa a los 10 estudiantes considera que el enunciado es falso.

Pregunta N. 4 Una buena Composición en movimiento determina el 100 por ciento del éxito de una producción audiovisual.

PREGUNTA N. 4		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En desacuerdo	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 16 "Resultado Pregunta N. 4"



Ilustración 16 "Resultados Pregunta N. 4"

Por medio del enunciado No. 4 se busca determinar si una buena composición en movimiento puede terminar el 100% del éxito de una producción audiovisual, para lo cual se redactó la pregunta con los ítems de respuestas de totalmente de acuerdo, de acuerdo y totalmente desacuerdo. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 16 y graficados en la ilustración 16, los cuales dieron como resultado que un 100% de los encuestados indica estar en desacuerdo con que una buena composición en movimiento determina el 100% del éxito en una producción audiovisual.

#### 4.2.2. Dimensión 2. “Nuevos medios audiovisuales”

Pregunta N. 5 El auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo (marque la respuesta correcta).

PREGUNTA N. 5		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De tecnologías digital	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 17 " Resultados Pregunta N. 5"



Ilustración 17 "Porcentaje Pregunta N. 5"

Por medio del enunciado No. 5 se busca determinar si el auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo de cuatro elementos que se enuncian en la pregunta 5, correspondiente a: la cámara, nuevos directores, tecnología digital y nuevas historias. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 17 y

graficados en la ilustración 17. Los resultados reflejan que un 100% de los encuestados señalan que el auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo de tecnologías digital, este porcentaje equivale a los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 6 El desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual.

PREGUNTA N. 6		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verdadero	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 18 "Resultado pregunta N. 6"



Ilustración 18 "Porcentaje Pregunta N.6"

A través de la aplicación de la pregunta No. 6 se busca determinar si el desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual, para lo cual se cuenta con las opciones de falso o verdadero. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 18 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 18, la cual nos permite observar que el 100% de los encuestados señalan como verdadero que el desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual, porcentaje que representa a los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 7 Otro de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales.

PREGUNTA N. 7		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 19 "Resultados pregunta N. 7"



Ilustración 19 "Porcentaje Pregunta N. 7"

A través de la pregunta No. 7 se busca determinar si uno de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales, para lo que se tienen cuatro opciones de respuesta. En la tabla 19 se contemplan los porcentajes de estudiantes que indicaron cada una de las tres opciones disponibles, mientras que en la ilustración 19 se grafican los porcentajes encontrados. Ahora bien, frente al resultado de la pregunta se puede evidenciar que un 100% de los encuestados señalan estar de acuerdo con que uno de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales, reflejando la opinión de los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 8 De las siguientes formas narrativas cuál no hace parte de los nuevos medios audiovisuales.

PREGUNTA N. 8		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Storyboard	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 20 "Resultados Pregunta N. 8"



Ilustración 20 "Porcentaje respuestas pregunta N. 8"

Por medio del enunciado No. 8 se buscó determinar cuáles de las formas narrativas no hacía parte de los nuevos medios audiovisuales, por lo cual se redactaron 4 opciones de respuesta estandarizadas en Storytelling, Multimedia, transmedia y storyboard. Las respuestas se condensaron en la tabla 20 y se graficaron en la ilustración 20, reflejando que el 100% de los estudiantes encuestados piensan que la forma narrativa "Storyboard" no hace parte de los nuevos medios audiovisuales,

#### 4.2.3. Dimensión 3. "Jornada de grabación"

Pregunta N. 9 En la jornada de grabación de una producción argumental se incorporan: el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores.

PREGUNTA N. 9		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verdadero	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Tabla 21 "Resultados Pregunta N. 9"



*Ilustración 21 "Porcentaje Resultados pregunta N. 9"*

Por medio de la pregunta No. 9 se busca establecer si los elementos de producción que se incorporan en la jornada de grabación son el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración y los iluminadores, para lo cual se redactó la pregunta en forma de enunciado afirmativo y se interrogó a cerca de si éste enunciado es verdadero o falso. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 21 y graficados en la ilustración 21, a través de las cuales se reflejó que el 100% de los estudiantes encuestados afirmaron como verdadero, que en la jornada de grabación de una producción argumental se incorporan: el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, este porcentaje equivale a los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 10 Del personal que interviene en la jornada de grabación, quien es el responsable de la puesta en escena (marque la respuesta correcta)

<b>PREGUNTA N. 10</b>		
<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Director	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Tabla 22 "Resultados Pregunta N. 10"*



*Ilustración 22 "Porcentaje Resultado Pregunta 10"*

A través de la aplicación de la pregunta No. 10 se busca determinar del personal que interviene en la jornada de grabación, quién es el responsable de la puesta en escena para lo cual se cuenta con 4 opciones de respuesta. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 22 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 22, la cual nos permite observar que el 100% de los estudiantes encuestados afirman que el responsable de la puesta en escena es el director, porcentaje que equivale a los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 11 El plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación.

<b>PREGUNTA N. 11</b>		
<b>RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
En desacuerdo	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Tabla 23 "Resultados Pregunta N.11"*



*Ilustración 23 "Porcentaje resultados pregunta 11"*

Por medio del enunciado No. 11 se busca determinar si el plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación, para lo cual se redactó la pregunta con los ítems de respuestas de totalmente de acuerdo, de acuerdo y totalmente desacuerdo. Las respuestas encontradas se condensaron en la tabla 23 y graficados en la ilustración 23, los cuales dieron como resultado que un 100% de los estudiantes encuestados indican estar en desacuerdo con que el plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación, reflejando a los 10 estudiantes encuestados.

Pregunta N. 12 En la jornada de grabación el productor es el encargado de (marque la respuesta correcta).

PREGUNTA N. 12		
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La organización técnica y de la administración del dinero	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Tabla 24 "Respuestas pregunta N. 12"*



Ilustración 24 "Porcentaje respuestas Pregunta N. 12"

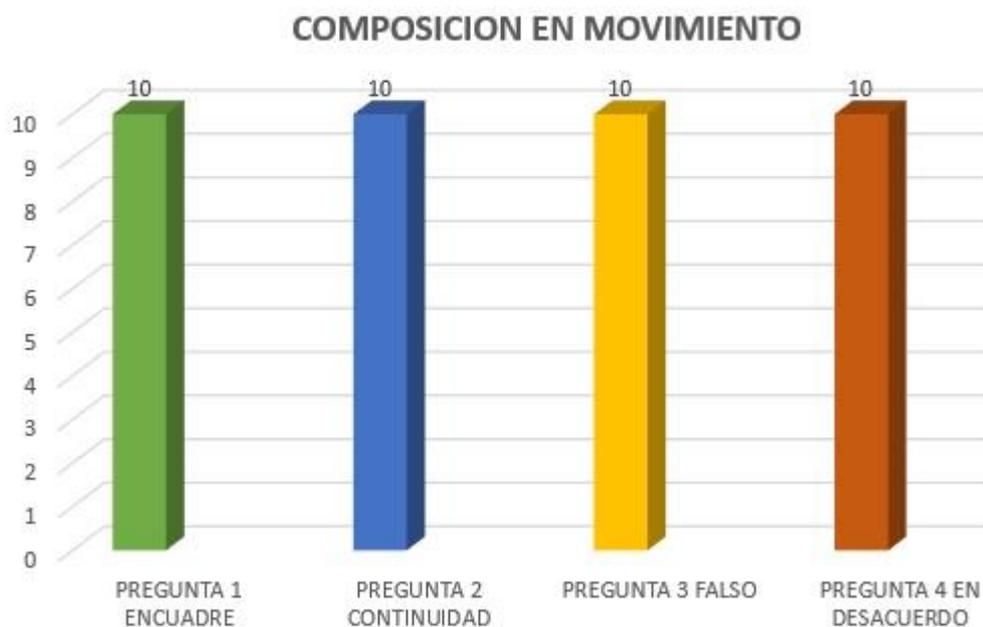
A través de la aplicación de la pregunta No. 12 se busca determinar la función del productor en la jornada de grabación, para lo cual se establecieron múltiples respuestas. Ahora bien, luego de aplicada la prueba se condensaron los resultados de esta pregunta en la tabla 24 y se graficaron dichos resultados en la ilustración 24, la cual nos permite observar que un 100% de los estudiantes encuestados afirmaron que en la jornada de grabación el productor es el encargado de la organización técnica y de la administración del dinero.

## PRUEBA POST TEST

### DIMENSION 1. "COMPOSICIÓN EN MOVIMIENTO"

PRUEBA POST TEST RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 1</b>	
Encuadre	10
<b>PREGUNTA N. 2</b>	
Continuidad	10
<b>PREGUNTA N. 3</b>	
Falso	10
<b>PREGUNTA N. 4</b>	
En desacuerdo	10

cuadro 4 dimensión 1 prueba post test

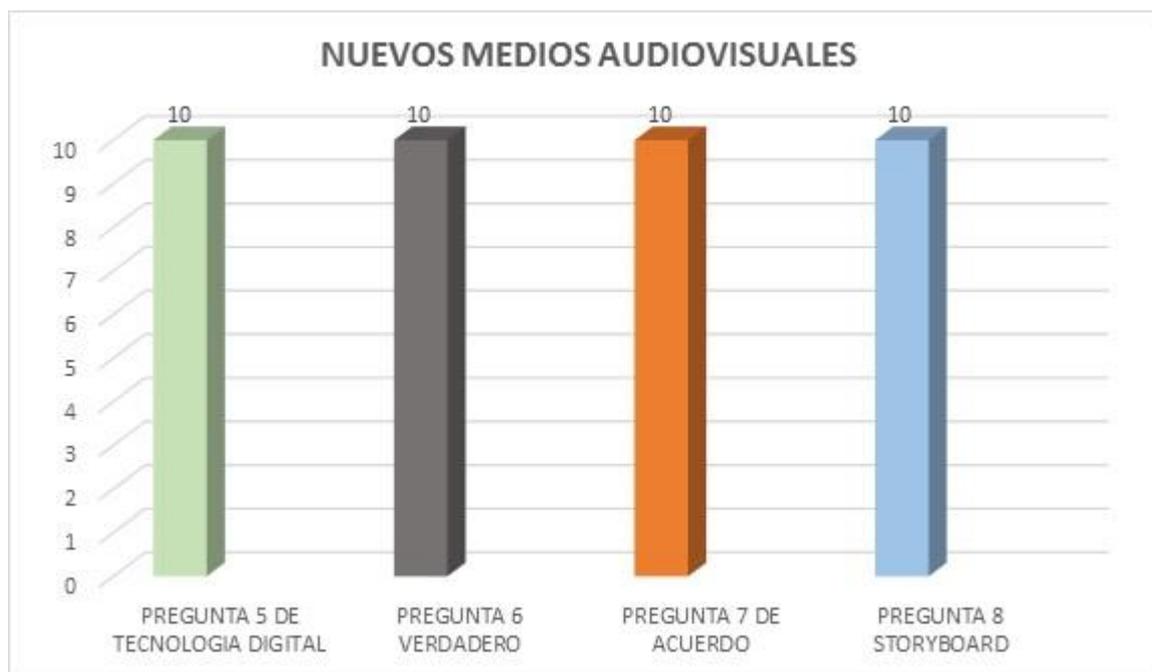


*gráfica 4 dimensión 1 prueba post test*

## DIMENSION 2. “NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES”

PRUEBA POST TEST RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 5</b>	
De tecnologías digital	10
<b>PREGUNTA N. 6</b>	
Verdadero	10
<b>PREGUNTA N. 7</b>	
De acuerdo	10
<b>PREGUNTA N. 8</b>	
Storyboard	10

*cuadro 5 dimensión 2 prueba post test*

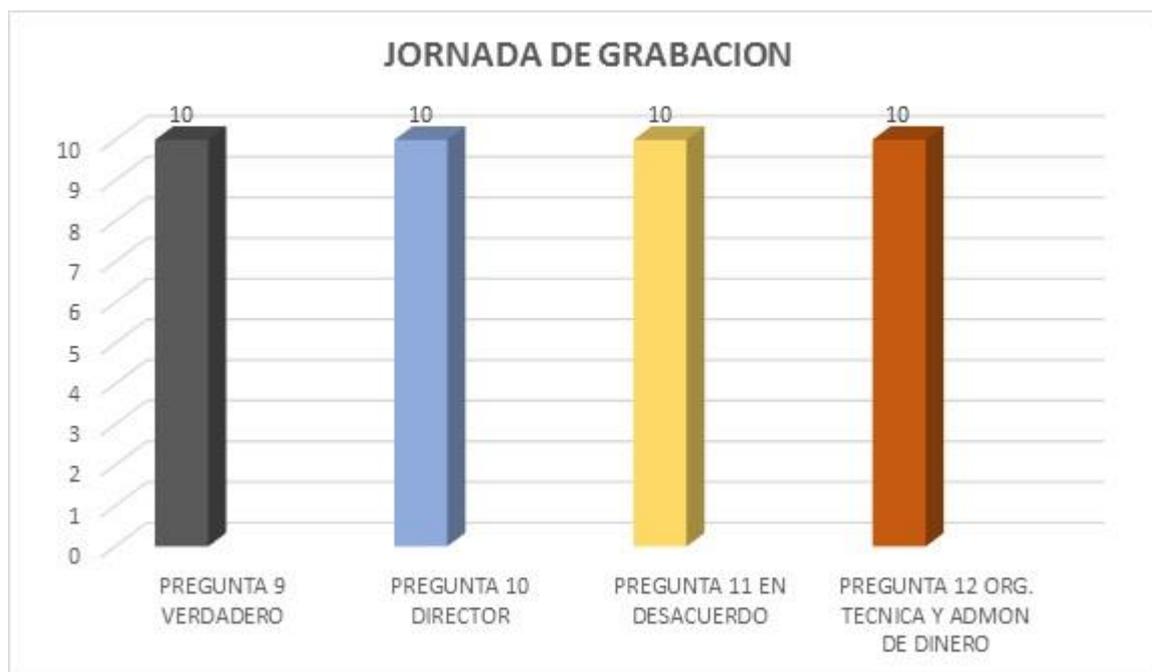


*gráfica 5 dimensión 2 prueba post test*

### **DIMENSION 3. “JORNADA DE GRABACION”**

<b>PRUEBA POST TEST RESPUESTAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>
<b>PREGUNTA N. 9</b>	
VERDADERO	10
<b>PREGUNTA N. 10</b>	
Director	10
<b>PREGUNTA N. 11</b>	
En desacuerdo	10
<b>PREGUNTA N. 12</b>	
La organización técnica y de la administración del dinero	10

*cuadro 6 dimensión 3 prueba post test*



gráfica 6 dimensión 3 prueba post test

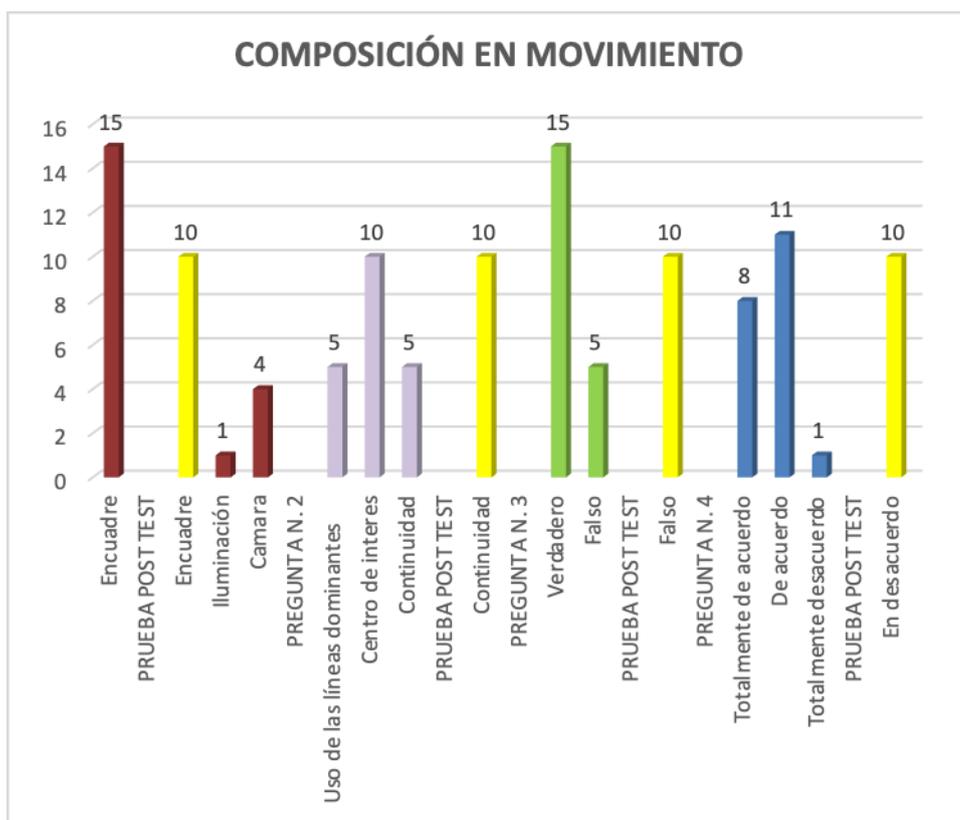
## COMPARATIVO PRUEBAS PRE TEST Y POST TEST

### DIMENSION 1. "COMPOSICION EN MOVIMIENTO"

RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N.1</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Encuadre	15
Iluminación	1
Cámara	4
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
Encuadre	10
<b>PREGUNTA N. 2</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Uso de las líneas dominantes	5
Centro de interés	10
Continuidad	5
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
Continuidad	10
<b>PREGUNTA N. 3</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Verdadero	15
Falso	5
<b>PRUEBA POST TEST</b>	

Falso	10
<b>PREGUNTA N. 4</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Totalmente de acuerdo	8
De acuerdo	11
Totalmente desacuerdo	1
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
En desacuerdo	10

cuadro 7 comparativo dimensión 1 pruebas pre test y post test



gráfica 7 comparativa dimensión prueba pre test y post test

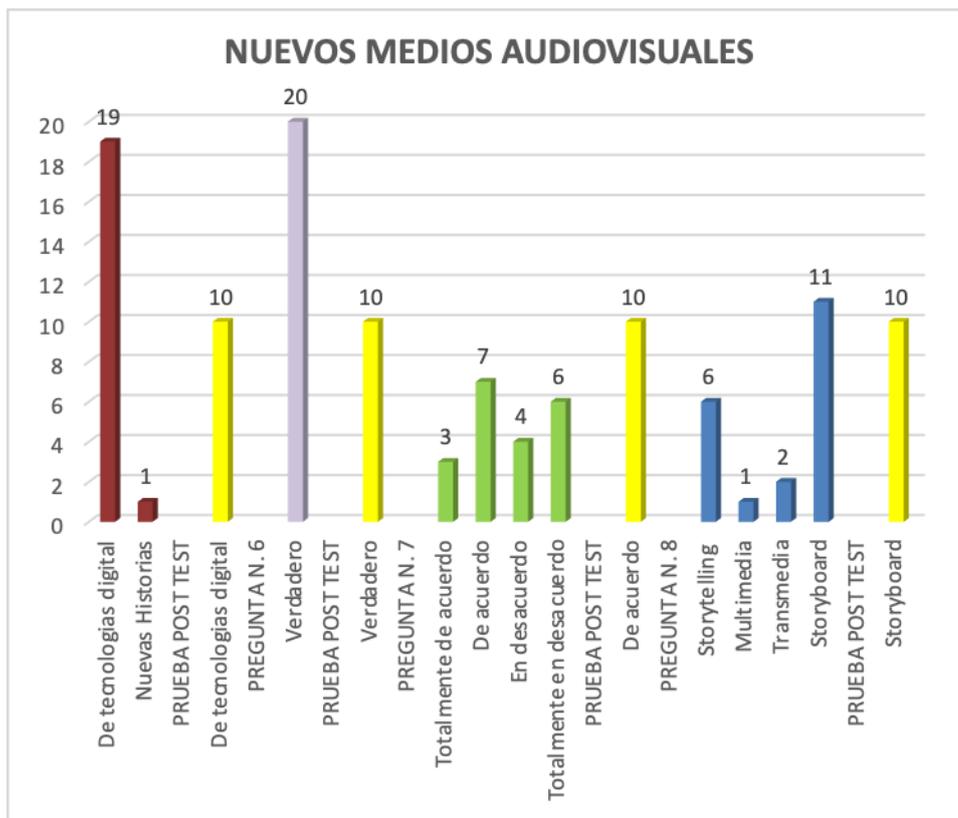
Según los resultados que se muestra en la tabla y gráfica anterior correspondiente a la dimensión “composición en movimiento”, se tiene que los resultados en la prueba pre test no presentan una normalidad en los resultados, reflejan diferentes índices de frecuencia, por el contrario, en la prueba post test los resultados obedecen a una frecuencia constante de respuesta correcta. Esto confirma la hipótesis específica que luego del trabajo de campo con el grupo experimental, el uso del celular influyó significativamente

en el conocimiento en cuanto a la composición en movimiento de los estudiantes de la asignatura comunicación audiovisual de la corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva.

### DIMENSION N. 2 “NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES”

RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 5</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
De tecnologías digital	19
Nuevas Historias	1
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
De tecnologías digital	10
<b>PREGUNTA N. 6</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Verdadero	20
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
Verdadero	10
<b>PREGUNTA N. 7</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Totalmente de acuerdo	3
De acuerdo	7
En desacuerdo	4
Totalmente en desacuerdo	6
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
De acuerdo	10
<b>PREGUNTA N. 8</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Storytelling	6
Multimedia	1
Transmedia	2
Storyboard	11
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
Storyboard	10

cuadro 8 comparativo dimensión 2 prueba pre test y post test



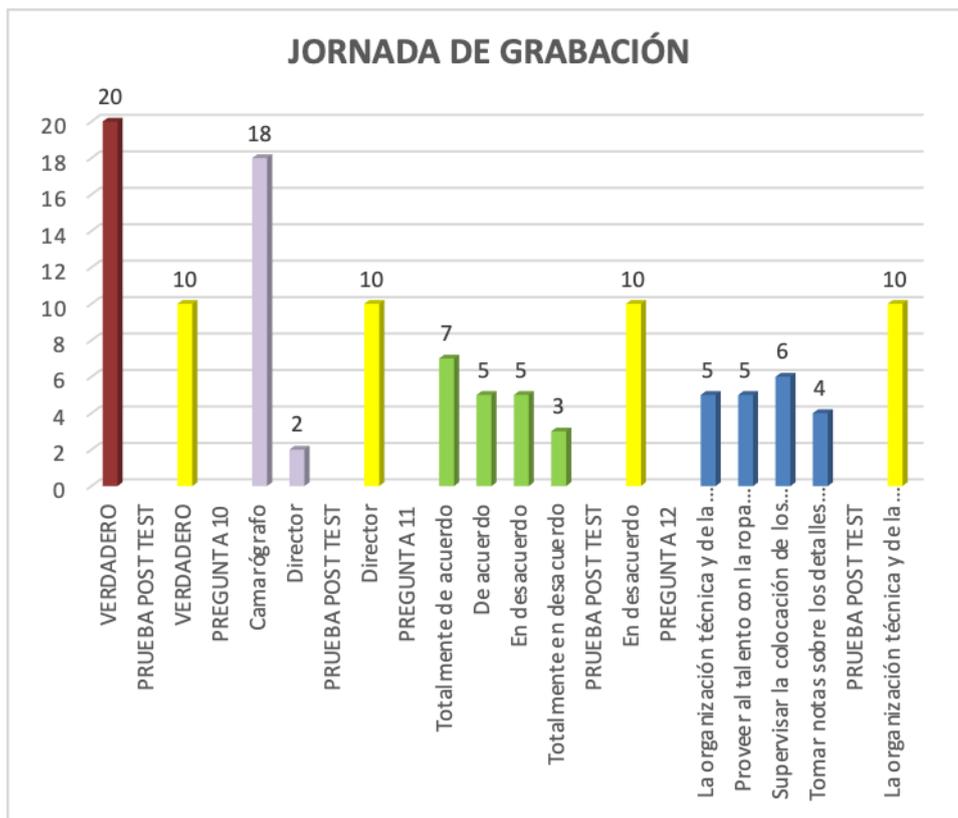
*gráfica 8 comparativa dimensión 2 prueba pre test y post test*

Al analizar la tabla y gráfica correspondiente a la dimensión “nuevos medios audiovisuales”, y de acuerdo a los resultados se puede evidenciar que en la prueba pre test existe anomalía en la frecuencia de respuestas, por el contrario, al analizar los resultados en la prueba post test se evidencia que existe una normalidad en la frecuencia de respuesta. Esto confirma la hipótesis específica de que luego del trabajo de campo con el grupo experimental, el uso del celular influyó significativamente en el conocimiento de los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes de la asignatura comunicación audiovisual de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva.

### DIMENSION 3. "JORNADA DE GRABACION"

RESPUESTAS	FRECUENCIA
<b>PREGUNTA N. 9</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
VERDADERO	20
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
VERDADERO	10
<b>PREGUNTA 10</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Camarógrafo	18
Director	2
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
Director	10
<b>PREGUNTA 11</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
Totalmente de acuerdo	7
De acuerdo	5
En desacuerdo	5
Totalmente en desacuerdo	3
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
En desacuerdo	10
<b>PREGUNTA 12</b>	
<b>PRUEBA PRE TEST</b>	
La organización técnica y de la administración del dinero	5
Proveer al talento con la ropa adecuada a la historia y el guion	5
Supervisar la colocación de los equipos de grabación	6
Tomar notas sobre los detalles de continuidad de cada escena	4
<b>PRUEBA POST TEST</b>	
La organización técnica y de la administración del dinero	10

*cuadro 9 comparativa dimensión 3 prueba pre test y post test*



*gráfica 9 comparativa dimensión 3 prueba pre test y post test*

Según los resultados que se presentan en la tabla y gráfica de la dimensión “jornada de grabación”, se puede evidenciar que en la prueba pre test no existe un patrón normal de frecuencia de respuesta, por el contrario, en la prueba post test se presenta una normalidad en la frecuencia de respuesta correcta. Esto confirma la hipótesis específica de que luego del trabajo de campo con el grupo experimental, el uso del celular influyó significativamente en la jornada de grabación de los estudiantes de la asignatura comunicación audiovisual de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva.

Al analizar las diferentes gráficas de las pruebas pre test y post test, se puede evidenciar una diferencia significativa en los resultados arrojados de cada una de las dimensiones, existiendo una anormalidad en las respuestas de la prueba pre test, donde sus indicadores reflejan diferentes porcentajes, obedeciendo a diversos criterios de los estudiantes a las preguntas de cada una de las dimensiones, acorde con los

conocimientos previamente adquiridos de los estudiantes, con la excepción de la pregunta 6 de la prueba pre test de la dimensión nuevos medios audiovisuales en donde los 20 estudiantes encuestados indicaron verdadero y la pregunta 9 de la prueba pre test de la dimensión jornada de grabación donde los encuestados señalaron igualmente verdadero .

En la prueba post test por el contrario los resultados de las 10 pruebas presentadas por los estudiantes seleccionados arrojaron una constante en las respuestas de las dimensiones, el 100% obedeció a una sola respuesta correcta en cada uno de los 12 ítems de pregunta. Esto confirma la hipótesis general que luego del trabajo de campo con el grupo experimental, el uso del celular influyó de manera significativa en la producción audiovisual de los estudiantes de la asignatura comunicación audiovisual de la corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva.

#### 4.3. Análisis de Información

Cuadro 1. Medición de aprendizaje pre test post test

Pre test	Pos test
75%	100%
25%	100%
25%	100%
5%	100%
95%	100%
100%	100%
35%	100%
55%	100%
100%	100%
10%	100%

25%	100%
25%	99%

cuadro 10 medición de aprendizaje prueba pre test y post test

Fuente. El autor, 2018.

### Prueba de normalidad

Los datos con un  $n = 10$  se analiza con estadísticas no paramétricas. La prueba de normalidad, mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra, procedimiento de "bondad de ajuste".

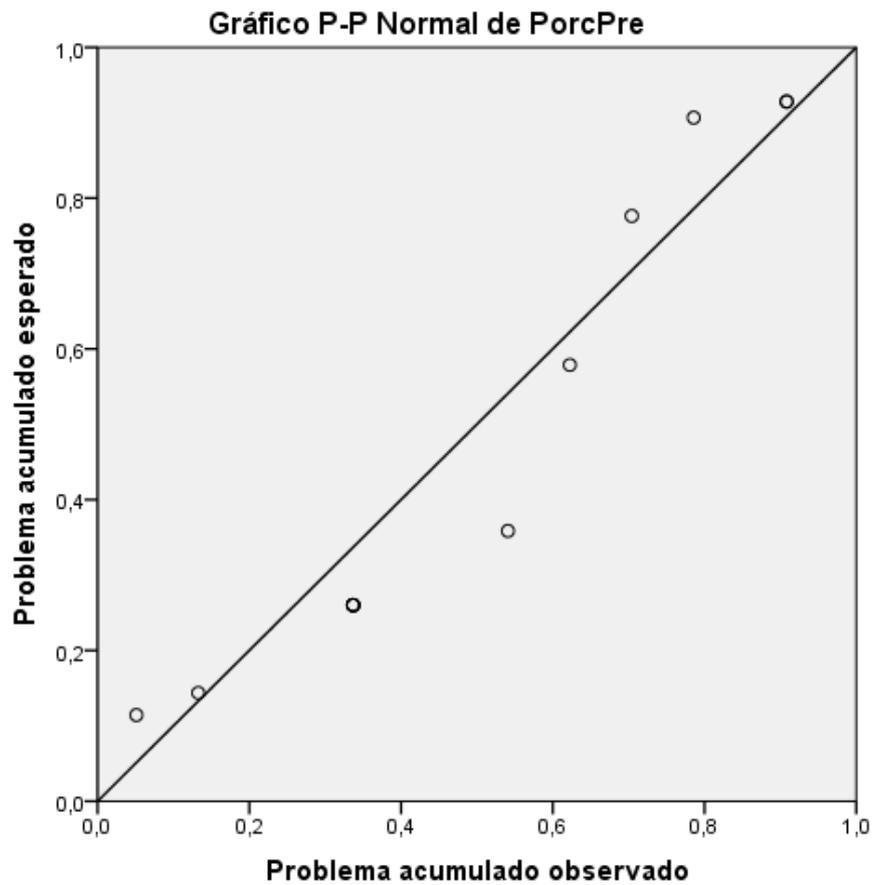
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La distribución de PorcPre es normal con la media 47,92% y la desviación estándar 35,641.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,055 <sup>1</sup>	Conserve la hipótesis nula.
2	La distribución de PorcPost es normal con la media 100,00% y la desviación estándar 0,000.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	.	No se puede calcular.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

<sup>1</sup>Lilliefors corregido

cuadro 11 resumen de contrastes de hipótesis

Prueba calculada con SPSS, que indica que la variable medición de conocimientos en pre test es una variable con distribución normal, es decir el grado de concordancia existente entre la distribución de un conjunto de datos y una distribución teórica normal. Su objetivo es señalar si los datos provienen de una población que tiene la distribución teórica normal. La variable post test según la prueba no se puede calcular por que los datos son constantes.



*gráfica 10 P.P*

La grafica PP, indica la normalidad en la variable de medición de conocimientos en pre test.

Comparación de medias para una sola muestra, con dos mediciones, pre test y post test.

#### Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación estándar
PorcPre	12	47,91%	35,64%
PorcPost	12	99,99%	1,00%
N válido (por lista)	12		

*cuadro 12 estadístico descriptivo*

### Contrastación de las hipótesis

#### Hipótesis general

H0 El uso del celular influye no de manera significativa en la producción audiovisual en los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017

H1 El uso del celular influye de manera significativa en la producción audiovisual en los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017

Hipótesis nula: Diferencia de medias = 0

Muestra 1:

$n = 10$ , media = 47.91, d.t. = 35.64

desviación típica de la media = 11.2704

Intervalo de confianza 95% para la media: 22.4147 a 73.4053

Muestra 2:

$n = 10$ , media = 99.9, d.t. = 1

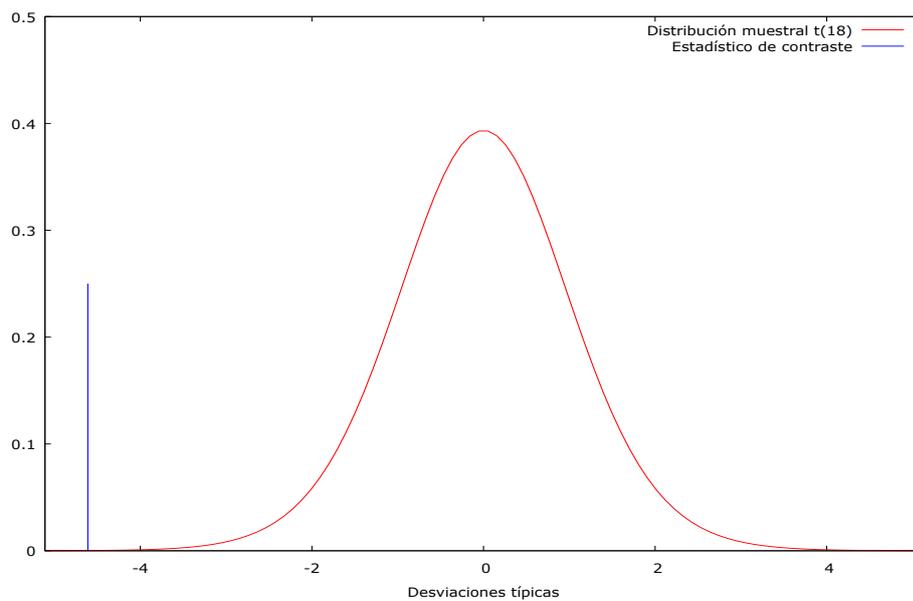
desviación típica de la media = 0.316228

Intervalo de confianza 95% para la media: 99.1846 a 100.615

Estadístico de contraste:  $t(18) = (47.91 - 99.9)/11.2748 = -4.61117$

valor p a dos colas = 0.0002169

(a una cola = 0.0001084)



gráfica 11 comparación de medias

### Estadísticos de prueba

Nota de la Dimensión 3

U de Mann-Whitney	131,000
W de Wilcoxon	341,000
Z	-2,059
Sig. asintótica (bilateral)	0.0001084
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	0.0002169

La comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test post test. Lo que indica que el uso del celular mejora la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

### Hipótesis Específicas

H0: El uso del celular no influye significativamente en la composición en movimiento de los estudiantes la composición en movimiento de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva. H1 El uso del celular influye significativamente en la composición en movimiento de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

### Estadísticos de prueba

Nota de la Dimensión 4

U de Mann-Whitney	123,000
W de Wilcoxon	333,000
Z	-2,228
Sig. asintótica (bilateral)	,026
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,038 <sup>b</sup>

La comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test post test. Lo que indica que el uso del celular mejora la composición en movimiento de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

H0 El uso del celular no influye significativamente en los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes de la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva.

H1 El uso del celular no influye significativamente en los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes de la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva.

### Estadísticos de prueba

Nota de la Dimensión 3

U de Mann-Whitney	131,000
W de Wilcoxon	341,000
Z	-2,059
Sig. asintótica (bilateral)	,039
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,063 <sup>b</sup>

La comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test post test. Lo que indica que el uso del celular mejora los medios audiovisuales de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

H0 El uso del celular no influye significativamente en la jornada de grabación de los estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva.

H1 El uso del celular no influye significativamente en la jornada de grabación de los estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva.

### Estadísticos de prueba

Nota de la Dimensión 1

U de Mann-Whitney	129,000
W de Wilcoxon	339,000
Z	-2,008
Sig. asintótica (bilateral)	,05
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,0025 <sup>b</sup>

La comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test post test. Lo que indica que el uso del celular mejora la jornada de grabación de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación superior sede Neiva.

#### **4.4. Trabajo de Campo**

El trabajo de campo realizado con el grupo experimental que salió del grupo control y que en total sumaron 20 estudiantes del programa de comunicación social de la asignatura Comunicación Audiovisual, con quienes se realizó un trabajo de campo correspondiente a 3 sesiones de 4 horas cada una, en donde se desarrollaron 3 unidades de las dimensiones estudiadas: La composición, Nuevos Medios Audiovisuales y Jornada de Grabación. En estas sesiones se desarrolló la metodología de enseñanza basado en la gerencia de aula, donde los estudiantes tuvieron trabajo autónomo y el aprendizaje fue auto dirigido y autorregulado, igualmente el trabajo en equipos cooperativos que permitió la elaboración de piezas audiovisuales grabadas con celular.

Esta metodología de enseñanza-aprendizaje permitió el desarrollo de competencias y el trabajar en equipos autodirigidos, donde se puso a prueba conductas como la del liderazgo, compromiso, comunicación y monitoreo, experiencia que dio como resultado tres productos comunicativos hechos con el celular. El primero de ellos fue una crónica de 11 minutos titulada “Violencia”, en donde aborda algunos hechos de violencia que padeció un municipio de Colombia llamado Algeciras, y como el proceso de paz ha logrado traer la tranquilidad a esta municipalidad; el otro trabajo que consiste en dos piezas audiovisuales, una de 1 minuto 28 segundos y la otra de 1 minuto y 21 segundos, tituladas “Te invito a la vida” hacen parte de una campaña contra el suicidio en adolescentes.

A continuación, se anexan los links de los productos audiovisuales subidos a YouTube

Video 1: <https://youtu.be/dM5mpDWuTcc>

Video 2: <https://youtu.be/qIHpYePYy5I>

Video 3: <https://youtu.be/RvVsEEwALDQ>

Esta metodología que se implementó con el grupo experimental en el trabajo de campo, estuvo dirigida a la apropiación de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes y al desarrollo de las tres dimensiones abordadas en la investigación: composición en movimiento, nuevos medios audiovisuales y jornada de grabación. Todo este proceso desarrollado a través de las guías didácticas de aprendizaje (anexo 3) elaboradas en casa sesión, en donde se enmarca cada uno de los elementos fundamentales del proceso de enseñanza.

La dinámica en cada sesión correspondía a establecer los objetivos perseguidos y cada uno de los temas a tratar, y la forma concertada en que se desarrollarían, utilizando todas las herramientas tecnológicas a mano, como Tablet, computador, video beam, cámara de video, trípodes y celular, cada estudiante asumía la responsabilidad de investigar con la asesoría del tutor y posteriormente se aclaraban conceptos de forma grupal, de manera participativa y propositiva, para luego confrontar a partir de la práctica esos conceptos. En el proceso se hizo importante la manipulación del celular y su utilización en cada una de las actividades, como fuente de consulta, de apoyo audiovisual y de revisión técnica.

Finalmente, en grupos colaborativos se fueron construyendo cada uno de los productos audiovisuales realizados, siguiendo todos los procesos de la producción audiovisual, desde la idea hasta el montaje, es de aclarar que estos productos audiovisuales surgieron por iniciativa de los estudiantes del grupo experimental.

El docente en el trabajo de campo realizó una función de planificación de cada una de las sesiones, del diseño de las guías didácticas de aprendizaje y la dinámica de cada sesión, de la implementación y apropiación de las herramientas tecnológicas por parte de los alumnos, en especial del celular en la producción audiovisual y orientación en los momentos indicados.

Además, su función estaba basada en la comunicación permanente con los estudiantes, en su trabajo de Coach y asumiendo la participación activa de los integrantes del grupo experimental, para que asumieran una actitud crítica y reflexiva del proceso de enseñanza, en una retroalimentación constante. Finalmente, en la jornada de grabación su trabajo estuvo enfocado en incentivar y potencializar las habilidades de cada uno de los estudiantes, enfocados en el trabajo en equipo y asesorando en los momentos que fuera necesario.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

- La presente investigación demostró que el uso del celular representa una herramienta práctica en la producción audiovisual y significativa como ayuda pedagógica, demostrado en el trabajo de campo y en los resultados del post test, coincidiendo con Casanova (2016), en cuanto a los múltiples beneficios que presentan los dispositivos móviles que han permitido romper barreras técnicas en cuanto a la producción audiovisual, igualmente la interactividad de poder compartir, descargar y transmitir en directo desde cualquier lugar; y con lo planteado por Koole (2009), al afirmar que el aprendizaje móvil ha permitido nuevas formas de interacción social y beneficios de las actividades académicas, a partir de tres aspectos convergentes, lo tecnológico, lo cognitivo y lo social.
- La presente investigación demostró que el uso de herramientas tecnológicas entre ellas el celular, en la educación por parte de los alumnos, implica un acompañamiento permanente del docente, permitiendo mejorar significativamente y con éxito el aprendizaje y la inmersión tecnológica del estudiante, demostrado en el trabajo de campo y en los resultados del post test, coincidiendo con lo señalado por García (2014), quien concluyó que el docente tiene un rol

fundamental relacionado con la tutoría y el apoyo a los estudiantes en cuanto acceso, manipulación, intercambio y evaluación de la información y conocimiento disponibles. Contrarios a lo que logra con la educación tradicional. Y solo gracias a un adecuado acompañamiento se puede lograr una inmersión tecnológica satisfactoria por parte de los alumnos.

- La presente investigación demostró que la integración de la gerencia en el aula permite la construcción del aprendizaje significativo mediado por las Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación, evidenciados en el trabajo de campo y en los resultados del post test, coincidiendo con lo planteado por Díaz (2003), y Hannafin, Land y Oliver (2000) quienes reiteran que hay que dejar en los alumnos la autonomía, aprendizaje auto dirigido y autorregulado, trabajando sobre equipos cooperativos sobre tareas reales, de la vida cotidiana, organizando la enseñanza en entornos de aprendizaje abierto donde se fomente el razonamiento divergente y las perspectivas múltiples, potenciando la utilización de herramientas tecnológicas e implementando sistemas instruccionales de dialogo con el estudiante que permita actualizar la información.

## **Conclusiones**

- El uso del celular influye de manera significativa en la composición en movimiento en los estudiantes Universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva, la comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test y la prueba post test. Lo que indica que el trabajo de campo dictado logró mejorar en el grupo experimental la habilidad en la composición en movimiento.
- El uso del celular influye de manera significativa en la producción de nuevos medios audiovisuales de los estudiantes universitarios de la Corporación

Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva, la comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test y la prueba post test. Lo que indica que el trabajo de campo dictado logró mejorar en el grupo experimental la habilidad en la producción de nuevos medios audiovisuales.

- El uso del celular influye de manera significativa en la jornada de grabación de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva, la comparación de medias indica que existe una diferencia significativa entre la ejecución de la prueba pre test y la prueba post test. Lo que indica que el trabajo de campo dictado logró mejorar en el grupo experimental la habilidad en la jornada de grabación.

### **Recomendaciones**

- Se recomienda que el uso del celular en el aula sea ampliado a otras asignaturas de la escuela de Comunicación y bellas artes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva, que permita una inmersión más importante de esta herramienta en otras asignaturas que enriquezca el proceso educativo y las haga atractivas para los jóvenes.
- Se recomienda mayor motivación por parte de las directivas de la institución para que los docentes implementen el uso del celular en sus asignaturas. Esto está determinado por más capacitación, acompañamiento institucional, inversión en tecnología y unas directrices de apuesta a la implementación de nuevas tecnologías en la educación de la Corporación Unificada de Educación Superior CUN sede Neiva.
- Se recomienda ampliar la plataforma de navegabilidad a internet para que este proceso de uso del celular en el aula sea ágil y no presente contratiempos de

acceso. Nada se logra con apuestas en el aula y en los planes educativos si no se cuenta con una plataforma sólida y amplia que permita adelantar las actividades académicas en la red sin que se caiga el internet o se demore en el cargue.

## **FUENTES DE INFORMACIÓN**

- **Referencias Bibliográficas**

Bautista, G.; Borges, F; Forés, A. (2006). Dinámica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Madrid: Narcea.

Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la Brecha Digital y la Educación. Universidad de Sevilla.

Casanova Mascarell, J. (2016). La producción audiovisual móvil. Revista científica de estrategias, n12. Castellón. España.

Dinucci, D. (1999). Artículo "Fragmented future".

Estupiñán, J. (2009). Influencia de la Telefonía Móvil en los cambios culturales y sociales de los jóvenes de la universidad Javeriana en Bogotá Colombia (tesis pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Fernández, A. (2012). Utilización del ambiente educativo virtual Moodle en el desarrollo de la asignatura electromagnética del programa Ciencias Naturales y educación Ambiental. Neiva, Colombia: Universidad Surcolombiana.

Gálvez, Nury. (2012). Uso del celular y sus efectos en el rendimiento académico de los y las alumnas del colegio Montesquieu (tesis pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Ciudad de Guatemala, Guatemala.

García, O. (2009). Uso pedagógico del celular en el aula (tesis maestría). Universidad del Tolima, Ibagué, Tolima.

Hidalgo, G. (2013). Uso del teléfono móvil: posibilidades didácticas y riesgos en los jóvenes (tesis Master). Universidad de Almería, Almería, España.

Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa – Guía didáctica. Neiva, Colombia: universidad Surcolombiana.

Oliva, H. (2014). El uso de teléfonos móviles en el sistema educativo público de El Salvador: ¿Recurso didáctico o distractor pedagógico? Revista realidad y reflexión, n 40. El Salvador.

Velásquez, G. (2012). Móviles de guerrilla. Proceso de auto comunicación, lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas. Tesis doctoral. Universidad Ramon Llull. Barcelona.

García, C.; Barco, R.; Clemente, M.; Lázaro, P.; Mata, F. El teléfono móvil como recurso docente. Dpto. ingeniería de comunicaciones. Universidad de Málaga. España.

Gisbert Cerquera, M. (1999). El profesor del siglo XXI: de transmisor de contenidos a guía del ciberespacio.

Kaplún, M (1998). Una pedagogía de la comunicación.

McLuhan, M. (1968). Guerra y Paz en la Aldea Global.

O'Reilly, T. (2004). Artículo "What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software"

Weller, M. (2011). A pedagogy of abundance. *Revista Española de Pedagogía*, 249, 223-236

Prensky, M. (2001). Libro Nativos e Inmigrantes digitales.

Weller, M. (2011). The digital scholar: How technology is transforming scholarly practice.

Las Tecnologías de la información y la comunicación en el aula, Plan CEIBAL - MEC – Uruguay.

Navarro, M. (2013). El M-learning y los usos de tables y celulares en el aula de clases, ¿distractores o dinamizadores del aprendizaje? Recuperado de <http://redie.mx/librosyrevistas/revistas/praxisinvredie08.pdf>

Robledo, J. (2012). El celular en el aula. Recuperado de <https://www.edutopia.org/pdfs/guides/edutopia-guia-aprendizaje-dispositivos-mobiles-espanol.pdf>

- Anexos

### Anexo 1. Cuadro matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODO Y DISEÑO	UNIVERSO Y MUESTRA	TRATAMIENTO ESTADÍSTICO
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL					
¿De qué manera el uso del celular influye en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017?	Determinar la influencia que tiene el uso del celular en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017	El uso del celular influye de manera significativa en la producción audiovisual de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017	VARIABLE INDEPENDIENTE  Uso del celular	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composición en movimiento</li> <li>• Nuevos medios audiovisuales</li> <li>• Jornada de grabación</li> </ul>	Enfoque cuantitativo.	Población 60 estudiantes	Técnicas De Recolección De Datos:  <b>ENCUESTA</b>  Instrumento: Cuestionario  Tratamiento Estadístico e Interpretación De Datos
PROBLEMAS SECUNDARIOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS					
<p>1 ¿De qué manera el uso del celular influye en la composición en movimiento en los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017?</p> <p>2. ¿De qué manera el uso del celular influye en los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017?</p> <p>3. ¿De qué manera el uso del</p>	<p>1. Determinar la influencia que tiene el uso del celular en la composición en movimiento los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior regional Neiva.</p> <p>2. Determinar la influencia que tiene el uso del celular en los nuevos medios audiovisuales por parte de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior regional Neiva.</p> <p>3. Determinar la influencia que tiene el uso del celular en la jornada de grabación de los estudiantes universitarios de</p>	<p>1. El uso del celular influye significativamente en la composición en movimiento de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva.</p> <p>2. El uso del celular influye significativamente en los nuevos medios audiovisuales de los estudiantes de la Corporación Unificada de Educación Superior sede Neiva</p> <p>3. El uso del celular influye significativamente en la jornada de grabación de los</p>	VARIABLE DEPENDIENTE  Producción audiovisual		Diseño Cuasi Experimental	<p>Muestra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 del grupo de control</li> <li>• 10 del grupo experimental</li> </ul>	<p>Finalizado el trabajo de campo los datos serán procesados en el paquete estadístico SPSS versión 21, para realizar el siguiente análisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtención del puntaje promedio antes y después de la intervención.</li> <li>• Obtención de puntaje promedio de cada grupo</li> <li>• Significancia estadísticas para analizar diferencias entre grupos con la prueba U Man Whitney, a un nivel de confianza del 95%.</li> <li>• Significancia estadísticas para</li> </ul>

<p>celular influye en la jornada de grabación de los estudiantes universitarios de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior sede Neiva en el 2017?</p>	<p>la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior regional Neiva.</p>	<p>estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior sede Neiva</p>				<p>analizar diferencias en las puntuaciones antes y después con la prueba T de Wilcoxon a un nivel de confianza del 95%.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de los resultados en tablas y gráficas</li> </ul> </p>
---	--	--	--	--	--	--

**Anexo 2.** Instrumento para la recolección de datos



## PRUEBA DE EVALUACIÓN ESCRITA

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Documento identidad: \_\_\_\_\_ Programa académico: \_\_\_\_\_

**1. La Composición en Movimiento está determinada por (marque la respuesta correcta)**

- a. El encuadre (    )
- b. La iluminación (    )
- c. La fotografía (    )
- d. La cámara (    )

**2. De los siguientes elementos cual no hace parte de la composición en movimiento (marque la respuesta correcta)**

- a. Dirección del movimiento (    )
- b. Uso de las líneas dominantes (    )
- c. Centro de interés (    )
- d. Continuidad (    )

**3. En la composición en movimiento el “enmarcar al sujeto principal” fuera del centro de interés, permite mantener la atención en el sujeto y evita que el espectador distraiga su atención.**

a. Verdadero (     )

b. Falso (     )

**4. Una buena Composición en movimiento determina el 100 por ciento del éxito de una producción audiovisual.**

Totalmente de acuerdo (     )

De acuerdo (     )

En desacuerdo (     )

Totalmente en desacuerdo (     )

**5. El auge de los nuevos medios audiovisuales se ha logrado gracias al desarrollo (marque la respuesta correcta)**

a. De cámaras (     )

b. De nuevos directores (     )

c. De tecnología digital (     )

d. De nuevas historias (     )

**6. El desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción ha traído grandes cambios al medio audiovisual**

a. Verdadero (     )

b. Falso (     )

**7. Otro de los grandes cambios que han traído los nuevos medios audiovisuales ha sido el surgimiento de narraciones no lineales.**

- Totalmente de acuerdo ( )
- De acuerdo ( )
- En desacuerdo ( )
- Totalmente en desacuerdo ( )

5. **De las siguientes formas narrativas cuál no hace parte de los nuevos medios**

**audiovisuales.**

- a. Storytelling ( )
- b. Multimedia ( )
- c. Transmedia ( )
- d. Storyboard ( )

6. **En la jornada de grabación de una producción argumental se incorporan: el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores.**

- a. Verdadero ( )
- b. Falso ( )

7. **Del personal que interviene en la jornada de grabación, quien es el responsable de la puesta en escena (marque la respuesta correcta)**

- a. Guionista ( )
- b. Luminotécnico ( )
- c. Camarógrafo ( )
- d. Director ( )

**8. El plan de trabajo permite mejorar solo las condiciones luminotécnicas en la jornada de grabación.**

Totalmente de acuerdo ( )

De acuerdo ( )

En desacuerdo ( )

Totalmente en desacuerdo ( )

**9. En la jornada de grabación el productor es el encargado de (marque la respuesta correcta)**

a. La organización técnica y de la administración del dinero ( )

b. Proveer al talento con la ropa adecuada a la historia y el guion ( )

c. Supervisar la colocación de los equipos de grabación ( )

d. Tomar notas sobre los detalles de continuidad de cada escena ( )

**Anexo 3. Guías de aprendizaje**



GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE

Docente: Darwin Méndez Losada

Guía No. 1

## GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE



<b>GUÍA N.º:</b> 01
<b>FECHA:</b> 27-04-2017
<b>FACULTAD:</b> ESCUELA DE COMUNICACION
<b>PROGRAMA:</b> COMUNICACION SOCIAL Y DISEÑO GRAFICO
<b>A SIGNATURA:</b> COMUNICACION AUDIOVISUAL
<b>TEMA:</b> LA COMPOSICION <b>DURACION:</b> 4 HORAS
<b>GRUPO:</b> 20201

### JUSTIFICACIÓN:

La composición es el arte de ubicar los elementos de una imagen de tal forma que la atención del espectador recaiga en el punto que interesa (centro de interés). Para esto existen una serie de reglas que permiten lograr este objetivo, estas reglas o principios deben fluir instintivamente en condiciones reales de trabajo, que permitan explorar propuestas creativas.

El teléfono celular con cámara es el dispositivo electrónico que más se popularizó entre tantos avances tecnológicos como se produjeron en los últimos años. Su masificación ha provocado un inédito desarrollo de fenómenos culturales con consecuencias en el ámbito del arte, la industria audiovisual y la educación.

### OBJETIVO GENERAL:

Conocer los conceptos de composición, encuadre y plano y su aplicación con la cámara del celular.

**PALABRAS CLAVES:** composición, encuadre, línea, plano, asimetría, ley de tercios.

### COMPETENCIAS:

El estudiante estará en la capacidad de afrontar y asumir creativamente la realización de una pieza audiovisual, entendiendo sus fases de trabajo, la importancia de cada una de ellas, y los saberes propios de cada uno de los pasos, todo aquello a la luz del manejo del lenguaje audiovisual.



**GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE**

Docente: Darwin Méndez Losada

Guía No. 1

Dentro del proceso el estudiante alcanzará capacidades sobre el manejo de la cámara, los formatos y otros conceptos vitales propios del medio que le darán las herramientas propositivas a la hora de crear sus piezas, como así mismo de análisis para contemplar otros contenidos.

El estudiante de comunicación social debe tener la capacidad de conocer y aplicar los conceptos de composición, que le permita afrontar con éxito los procesos de realización audiovisual.

Igualmente debe conocer y aplicar los procesos de producción a partir del celular, una nueva dinámica que ha cobrado fuerza y seguidores en el campo audiovisual.

**Ejes temáticos**

-La composición: límite interno del marco, asimetría, punto de máximo interés, sección áurea, regla de tercios.

-El encuadre: líneas básicas del encuadre, el horizonte, las diagonales.

-Escala de planos.

-Los planos según el punto de vista.

-Los planos según la angulación.

-El uso artístico de los planos

-La cámara de video en el celular: resolución, características.

**ESTRATEGIA DIDACTICAS:** Lecturas, análisis y discusión.

Película: Paperman. John Kahrs

**ESTRATEGIA DE RETROALIMENTACION:**

Trabajo colaborativo: en clase por grupos según equipo

Trabajo autónomo: práctica de las funciones

**BIBLIOGRAFIA:**

BAZIN, André. ¿Qué es el cine? Ediciones Rialp, S.A. Madrid 2004.

CEBRIAN, Herreros Miguel. Introducción al lenguaje de la televisión. Una perspectiva semiótica. Pirámide, Madrid, 1978.

DURÁN Jaume y SANCHEZ Lidia. Industrias de la comunicación



**GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE**

**Docente: Darwin Méndez Losada**

**Guía No. 1**

audiovisual. Editorial Comunicación Activa Universidad de Barcelona Ediciones.

VILCHES, Lorenzo. La lectura de la imagen. Editorial: Paidós Ibérica España, 1984.

	<b>GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE</b>	Docente: Darwin Méndez Losada
		Guía No. 2

## GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE

<b>GUIA N°: 02</b>	
<b>FECHA: 04-05-2017</b>	
<b>FACULTAD: ESCUELA DE COMUNICACION</b>	
<b>PROGRAMA: COMUNICACION SOCIAL Y DISEÑO GRAFICO</b>	
<b>ASIGNATURA: COMUNICACION AUDIOVISUAL</b>	
<b>TEMA: NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES</b>	<b>DURACION: 4 HORAS</b>
<b>GRUPO: 20201</b>	

### JUSTIFICACIÓN:

El desarrollo de los ordenadores y los sistemas digitales de grabación, edición y reproducción han traído grandes cambios al medio audiovisual. Estas revoluciones digitales no solo han traído cambios en la técnica, sino también en la narración. Uno de esos cambios es el auge de las narraciones no lineales, es decir, de historias que no se desarrollan en una línea continua de principio a fin, sino que ofrecen diversas posibilidades al espectador, distintos desarrollos entre los que elegir o desenlaces diferentes.

Desde las últimas dos décadas las técnicas de narración transmedia han cobrado mucha importancia en el campo de la comunicación, esta nueva forma de contar historias se mueve a través de diversos medios y plataformas de comunicación en donde la audiencia juega un papel preponderante en el proceso de expansión.

Para producir esta narración es necesario crear contenidos que interesen al público objetivo, desarrollando historias por medio de los diferentes formatos mediáticos, con piezas únicas de contenido para cada canal. Es importante que estos contenidos tengan una relación entre sí y exista una sincronía narrativa entre ellas.

Y es en la relación de los diferentes medios donde surge la transmedia, pero su eje principal no gira en los medios utilizados, la importancia está en la historia, en lo narrado, en cómo lo cuento, en cómo lo comunico, en cómo el público puede interactuar con ella, por lo tanto, es una nueva forma de producción y realización de la comunicación, y para esto el profesional debe estar en la capacidad de afrontar los cambios y retos de estas narrativas

<p>Organización Unificada Nacional de Educación Superior</p>	<b>GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE</b>	Docente: Darwin Méndez Losada
		Guía No. 2

comunicacionales.

**OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar procesos, estrategias y productos comunicativos para diferentes plataformas, públicos y contextos.

**PALABRAS CLAVES:** transmedia, narrativa, convergencia, storytelling,

**COMPETENCIAS:**

- Conocimiento y análisis crítico sobre la historia de la Transmedia, su evolución y su importancia en la comunicación.
- Conocimiento sobre los procesos técnicos y conceptuales en la creación de piezas transmedia
- Capacidad de análisis crítico sobre el impacto e influencia de los contenidos transmediales en la sociedad.
- Capacidad de proponer y desarrolla ideas aplicables a la transmedia con un contenido innovador.
- Responsabilidad social y ética de la comunicación.

**Ejes temáticos**

-las narrativas transmedia (no ficción y ficción)

-la innovación, la creatividad y experiencia crowdfundign (branding, storytelling)

-herramientas técnicas en la producción transmedia

-

**ESTRATEGIA DIDACTICAS:** Lecturas, análisis y discusión.

Película: The matrix, star wars

**ESTRATEGIA DE RETROALIMENTACION:**

Trabajo colaborativo: en clase por grupos según equipo

Trabajo autónomo: práctica de las funciones

**BIBLIOGRAFIA:**

SCOLARI, Carlos Alberto. Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Grupo planeta.

BELLÓN SÁNCHEZ, Teresa de la Blanca. Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. Universidad Complutense de Madrid.



GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE

Docente: Darwin Méndez Losada

Guía No. 2

CAROLINA CAMPALANS, Denis Reno Vivente Gosciola. Narrativas Transmedia: entre teorías y prácticas. Universidad del Rosario.

Ramonet, I. (ed)., Internet, el mundo que llega: los nuevos caminos de la comunicación. Alianza, Madrid, 1998.

Traducción de pradanos Grijalvo, Eduardo. Cómo escribir una biblia transmedia.

Daniel DOMÍNGUEZ FIGAREDO, Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida

Rosa Álvarez Berciano, Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático.

Ana María Arrieta L, Transmedia: Una propuesta para la producción de contenidos educativos.

	<b>GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE</b>	<b>Docente: Darwin Méndez Losada</b>
		<b>Guía No. 3</b>

## GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE



<b>GUIA N.º 03</b>	
<b>FECHA: 18-05-2017</b>	
<b>FACULTAD: ESCUELA DE COMUNICACION</b>	
<b>PROGRAMA: COMUNICACION SOCIAL Y DISEÑO GRAFICO</b>	
<b>A SIGNATURA: COMUNICACION AUDIOVISUAL</b>	
<b>TEMA: JORNADA DE GRABACION</b>	<b>DURACION: 4 HORAS</b>
<b>GRUPO: 20201</b>	

### **JUSTIFICACIÓN:**

En relación con la producción audiovisual (cine, televisión, video) es el resultado de la combinación de varias necesidades, a saber: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Este proceso consta de 3 etapas: preproducción, producción y postproducción.

Para nuestro caso trabajaremos la Producción y rodaje que es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital. En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, etc. El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diaria, que se materializa en datos reales en el parte de producción. La jornada de grabación finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

Esta jornada de grabación estará enmarcada por la utilización de la cámara del celular, una experiencia que permitirá a los estudiantes explorar nuevas posibilidades narrativas.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Poner en práctica todos los conceptos relacionados a la realización audiovisual  
Realizar un producto audiovisual con el celular

**PALABRAS CLAVES:** producción, rodaje, preproducción, planificación,



**GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE**

Docente: Darwin Méndez Losada

Guía No. 3

equipos humanos y técnicos

**COMPETENCIAS:**

El estudiante estará en la capacidad de afrontar y asumir creativamente la realización de una pieza audiovisual, entendiendo sus fases de trabajo, la importancia de cada una de ellas, y los saberes propios de cada uno de los pasos, todo aquello a la luz del manejo del lenguaje audiovisual.

Ejes temáticos

-Plan de rodaje

-Guion literario y técnico

-iluminación

-La composición: límite interno del marco, asimetría, punto de máximo interés, sección áurea, regla de tercios.

-El encuadre: líneas básicas del encuadre, el horizonte, las diagonales.

-Escala de planos.

-Los planos según el punto de vista.

-Los planos según la angulación.

-El uso artístico de los planos

-La cámara de video en el celular

**ESTRATEGIA DIDACTICAS:** manipulación de equipos de producción, puesta en escena y manejo del celular.

**ESTRATEGIA DE RETROALIMENTACION:**

Trabajo colaborativo: en clase por grupos según equipo

**BIBLIOGRAFIA:**

LA FERLA, Jorge. (2007). El medio es el diseño audiovisual. Centro editorial Universidad de Caldas.

SANCHEZ, Rafael C. (1970). Montaje Cinematográfico, arte en movimiento. Editorial Pomaire. España.



GUÍA DIDÁCTICA DE  
APRENDIZAJE

Docente: Darwin Méndez Losada

Guía No. 3

VILCHES, Lorenzo. (1984). La lectura de la imagen. Editorial: Paidós Ibérica España.

CASANOVA, Javier (2016). La producción audiovisual móvil. En: adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, nº12. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación. adComunica y Universitat Jaume I, 231-234.