



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS**  
*"Francisco García Salinas"*  
**UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL**  
**DOCENTE**

---

**TESINA**

**VIDEO CORTO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE  
APLICANDO LAS TIC**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO  
PROFESIONAL DOCENTE**

**PRESENTA:**

Lic. Gustavo Alejandro Campos Ruiz

**Directora:**

Dra. Josefina Rodríguez González

**Codirectoras:**

Dra. Lizeth Rodríguez González

Dra. Hilda María Ortega Neri

**Zacatecas, Zac. a 18 Noviembre de 2020**

## **Resumen**

El planteamiento que se desarrolla en la presente investigación parte de dos elementos que se entrecruzan y enlazan con el aspecto educativo, el video como recurso didáctico, y el teléfono inteligente que hacen posible de manera sencilla integrarlos para generar dentro y fuera del salón de clases videos que pueden ser aplicados en distintas actividades por las y los docentes motivando un trabajo colaborativo entre alumnas y alumnos, partiendo de los elementos centrales de la comunicación audiovisual, integrando diversos procesos para su elaboración que van desde la preproducción, producción y posproducción, las competencias a desarrollar y la rúbrica de evaluación.

## **Palabras Clave**

Video, recurso didáctico, TIC y teléfono inteligente.

Zacatecas, Zac. a 18 de noviembre de 2020.

**DRA. SAMANTA DECIRÉ BERNAL AYALA**  
Jefa del Departamento Escolar Central de la  
Universidad Autónoma de Zacatecas "Francisco García Salinas"  
**Presente**

**Asunto:** Liberación de Tesina.

Después de haber asesorado la investigación y revisado cuidadosamente la Tesina cuyo título es "Video corto como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando las TIC", que el Lic. Gustavo Alejandro Campos Ruiz presenta para obtener el grado académico de Maestro en Educación y Desarrollo Profesional Docente, me permito comunicarle que dicho trabajo cumple con los requisitos suficientes en contenido y forma que se exigen para este tipo de investigaciones, por lo cual, otorgo mi voto para que sea defendida en el Examen de Grado correspondiente.

Sin otro particular por el momento, me despido enviándole un cordial saludo.

**ATENTAMENTE:**



Dra. Josefina Rodríguez González  
Docente Investigadora  
de la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente

## **AGRADECIMIENTOS**

La fe y amor en Dios, me han dado la virtud de tener gratitud, por lo cual, doy las gracias a esta importante alma mater del Estado de Zacatecas, la Universidad Autónoma de Zacatecas "Francisco García Salinas"; que me dio la oportunidad de cursar este posgrado. De la misma forma, agradezco al cuerpo docente de la Unidad Académica Docencia Superior, de la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente, que guió cada uno de los seminarios que cursé.

A mi directora de tesina, Dra. Josefina Rodríguez González, que, desde la etapa de aspirante a esta maestría, creyó en mí para lograr culminar este objetivo que me fortalece como persona. De la misma forma, mi gratitud al Gobernador Alejandro Tello Cristerna por su respaldo para poder cumplir esta meta.

Somos un todo que interactuamos cada instante y formamos un cuerpo con diversas funciones, en la cual ayudamos o nos ayudan a realizar nuestra labor en el transitar del día a día, en esto que se llama vida. Mi agradecimiento a todas las personas que de alguna manera contribuyeron para que su servidor pueda seguir creciendo profesionalmente.

Y siempre, siempre, siempre, gracias familia de origen (madre, padre, hermana y hermanos) y familia actual (esposa, hija e hijo), por ser la inspiración para ser una mejor persona que dé testimonio de buenos frutos. Ahora y siempre gracias a Dios.

## DEDICATORIAS

Este esfuerzo es dedicado con fe y amor a Dios.

Es un logro que ha costado mucho esfuerzo, dedicación y altibajos; que pude librar por la fe y amor en Dios, en compañía directa de mi esposa Fabiola, mi hija Alexa y mi hijo Diego, testigos y partícipes de esta meta alcanzada.

Con mucho amor dedico este triunfo a ustedes mi núcleo familiar, que han padecido, de cerca, las vicisitudes que implica la inversión de tiempo y trabajo de esta victoria. Son mi razón de ser, la gran bendición de Dios.

No fue fácil, pero sí gratificante, el saber que esto servirá como ejemplo de constancia y perseverancia, para que logren lo que se propongan en la vida, amados hijos.

Mi esposa Fabi, eres parte importante de este trabajo, tu gran amor a nuestra familia constituido en el hogar y en tu profesionalismo laboral, también representan ejemplo que guiará a nuestros hijos, este logro es nuestro.

Y a mi madre Rosita y padre Luis, les expreso que sus esfuerzos y respaldo incondicional, han valido mucho la pena, espero se sientan orgullosos de la persona que soy. Rosita y Jorge mis queridos hermanos, ojalá que este logro los motive a ustedes y sus hermosas familias para seguir adelante en cumplir sus sueños.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	10
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>CONTEXTO, DESARROLLO E INFLUENCIA DEL VIDEO EN LA EDUCACIÓN.....</b>	<b>29</b>
1.1 Antecedentes y definición del video .....	30
1.2 El video análogo y video digital .....	38
1.3 Antecedentes de teléfonos inteligentes ( <i>Smartphone</i> ).....	41
1.4 El teléfono inteligente ( <i>Smartphone</i> ) como recurso didáctico en la elaboración de video corto .....	44
1.5 La educación a través del video en México .....	47
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, SU PROCESO EDUCATIVO Y EL TELÉFONO INTELIGENTE (<i>SMARTPHONE</i>) COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ELABORACIÓN DEL VIDEO CORTO .....</b>	<b>50</b>
2.1 Comunicación audiovisual y su proceso educativo .....	51
2.2 Modalidades del video en la educación .....	62
2.3 Alumnado y su apropiación de las Tecnologías en la Educación.....	68
2.4 Recursos y modalidades del video en la educación actual. ....	73
2.5 Las TIC y su aplicación en el video corto .....	79
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>PROPUESTA METODOLÓGICA PARA CREAR UN VIDEO CORTO EDUCATIVO .....</b>	<b>83</b>
3.1 Preproducción y definición de la temática a desarrollar .....	86
3.2 Producción y realización de la grabación del video corto.....	92
3.3 Postproducción, narrativa y consolidación técnica del video corto.....	96
3.4 El resguardo del video corto .....	105
3.5 La evaluación de las competencias a través de la rúbrica .....	106
CONCLUSIONES.....	110
Referencias .....	117

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Dispositivos ópticos .....</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 2: Características de lo análogo y digital en video .....</i>	<i>40</i>
<i>Tabla 3: Experiencias de educación a distancia. ....</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 4: Primeros modelos de Comunicación .....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 5: Tipos de Producción Educativas.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 6: Funciones de los Medios Audiovisuales en la Enseñanza.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 7: Clasificación de videos por su duración.....</i>	<i>63</i>
<i>Tabla 8: Tipos de diseño de videos. ....</i>	<i>65</i>
<i>Tabla 9: Tipos de objetivos de videos.....</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 10. Clasificación de Generaciones.....</i>	<i>70</i>
<i>Tabla 11: Etapas para la creación del Video Corto.....</i>	<i>84</i>
<i>Tabla 12: Propuesta de Guion.....</i>	<i>89</i>
<i>Tabla 13: Planos cinematográficos.....</i>	<i>94</i>
<i>Tabla 14: Rúbrica de Evaluación.....</i>	<i>108</i>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Joseph Nicéphore Niépce Inventor de la cámara oscura .....	31
Imagen 2. Louis Daguerre Inventor del Daguerrotipo.....	31
Imagen 3. Auguste y Louis Lumière en 1895 .....	34
Imagen 4. La llegada de un tren a la estación de La Ciotat .....	34
Imagen 5. Magnetoscopio de la BBC 1952 .....	36
Imagen 6. Grabadora de cinta 1956.....	36
Imagen 7. Sistema de captación y producción del video.....	37
Imagen 8. Alexander Graham Bell .....	42
Imagen 9. Patente Número 174.465 de Alexander Graham Bell.....	42
Imagen 10. Funciones del teléfono inteligente .....	46
Imagen 11. Modelo de Comunicación Harold D. Laswell .....	53
Imagen 12. Modelo de comunicación de Maletzke.....	55
Imagen 14. Iluminación artificial .....	93
Imagen 15. Uso de tripie y micrófono.....	93
Imagen 16. Tipos de encuadres .....	95
Imagen 17. Icono filmora .....	98
Imagen 18. Ventana para crear proyecto .....	98
Imagen 19. Ventana inicial del proyecto.....	99
Imagen 20. Icono Importar .....	100
Imagen 21. Biblioteca de medios .....	100
Imagen 22. Línea de tiempo.....	102
Imagen 23. Menú de Transiciones .....	103



## ACRÓNIMOS

ANUIES	Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior
BBC	British Broadcasting Corporation
CENEVAL	Centro Nacional de Evaluación
CIIEAD	Comisión Interinstitucional e Interdisciplinaria de Educación Abierta y a Distancia
EDUSAT	Sistema Educativo Satelital Mexicano
INEA	Instituto Nacional para la Educación de Adultos
ILCE	Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa
INEGI	Instituto Nacional de Estadística y Geografía
IPN	Instituto Politécnico Nacional
MOOC	Massive Online Open Course
TIC	Las tecnologías de la información y comunicación
PIM	<i>Personal information manager</i>
SAETI	Sistema Abierto de Educación Tecnológica Industrial
SAE	Sistema Abierto de Enseñanza
SEP	Secretaría de Educación Pública
SOMECE	Sociedad Mexicana de Computación en la Educación
SUA	Sistema de Universidad Abierta
UNAM	Universidad Nacional Autónoma de México

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación nace con el objetivo de generar una propuesta metodológica para crear videos cortos como un recurso didáctico que puedan aplicar las y los docentes, alumnas y alumnos; dentro y fuera del salón de clases, para ello, se analizaron las condiciones técnicas y de contenido adecuadas que se deben considerar para su realización, usando como canal de creación y difusión las TIC (Las Tecnologías de la Información y Comunicación), el teléfono Inteligente y algunas aplicaciones gratuitas que ofrece la Web.

Esta inquietud surge de la experiencia laboral de una década dedicado a la grabación de video como camarógrafo, en donde se ha observado que existe una ausencia de elementos técnicos y de contenido en el uso de video en el aula con las y los docentes, alumnas y alumnos, no aprovechándose adecuadamente este recurso dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

La propuesta toma sentido considerando que el sistema educativo, al estar inmerso en un entorno digital, se enfrenta a diversas modalidades de tecnologías, entre estas se encuentra el video, herramienta que provee de recursos didácticos que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles de educación, aporta conocimientos y permite que el alumnado y profesorado adquieran competencias para su manejo, las cuales contribuyen en generar un pensamiento crítico y analítico, además, fomenta el trabajo en equipo, el análisis, selección de información, entre otros elementos que se exponen en la presente propuesta.

Las funciones del vídeo en el contexto educativo dependen de su naturaleza bidireccional y autosuficiencia a la hora de generar mensajes. Así, se puede utilizar como transmisor de información, como medio para aprender, como herramienta de evaluación de aprendizajes y habilidades o como instrumento de investigación (Sánchez, Hernández & Pra, 2013, p.179).

Por otra parte, cabe resaltar que, los videos como recurso educativo, van ganando cada día más terreno en distintos ámbitos educativos, como la educación a distancia y como un medio de autoaprendizaje, esto gracias a la multiplicidad de recursos y fuentes que existen en la Web, los cuales abren un abanico de posibilidades para la edición, integrando imagen, texto y sonido, de manera cada vez más sencilla y asequible, sin la necesidad de ser un especialista o contar con equipo técnico para su edición, siendo posible realizar todo ello, desde un teléfono inteligente.

Aunado a lo anterior, el video en el ámbito educativo, va tomando fuerza como un medio en el que especialistas, alumnas, alumnos y cualquier persona interesada en enseñar algo lo puede realizar, a través de lo que hoy se conoce como video tutoriales, modalidad que se va empoderando y en la cual, el sistema educativo no puede quedarse atrás.

Por otra parte, las generaciones actuales, desde que nacen, se enfrentan a un contexto tecnológico, mismo que los envuelve en todos los ámbitos de su vida y los va formando como generaciones tecnológicas, situación a la que se enfrenta la educación, ya que sus modelos de enseñanza-aprendizaje se han visto rebasada por la saturación de información, sus distintos medios de exposición y diversos contenidos.

La propuesta de esta investigación es el video corto integrando el teléfono inteligente y algunas aplicaciones de la web, como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, generando escenarios con nuevos

métodos educativos, utilizando las tecnologías que sirven de herramienta didáctica, dando utilidad a los dispositivos móviles con una perspectiva didáctica.

Se eligió el dispositivo móvil, porque actualmente está al alcance de la mayoría y es de uso común en la sociedad. De acuerdo al INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) (2019), en sus indicadores sobre uso y disponibilidad de teléfono celular en mayores de 6 años para el año 2019, el 75.1% de población son usuarios del celular en México, porcentaje que está por encima de las computadoras, que indica para el mismo año un 44.3% de computadoras en hogares mexicanos. Ante estas cifras, es posibles apreciar la magnitud que tiene el uso del teléfono celular; además de que este dispositivo inteligente, maneja diversas acciones, entre estas cuentan con la grabación de video, recurso con el cual es viable enviar fácilmente un archivo de video a otro dispositivo o simplemente almacenarlo.

Tradicionalmente la tecnología móvil se ha relacionado con la telefonía móvil. Actualmente existen múltiples dispositivos que ofrecen la posibilidad de acceder a Internet, ya sean teléfonos móviles, smartphones, ordenadores portátiles, PDA<sup>1</sup>, tabletas, consolas de videojuegos portátiles, entre otros. Estos dispositivos evolucionan con gran rapidez para adaptarse a las necesidades de los usuarios y también del mercado y, así, aparecen todos los años nuevos dispositivos móviles (Cantillo, Roura & Sánchez, 2012, p.5).

La comunicación visual se ha potencializado con el auge de las tecnologías, ya que estas contemplan aspectos más audiovisuales, en los que las nuevas generaciones están familiarizadas en su uso; existen diversos ámbitos sociales en las que se pueden emplear, sin embargo, para este estudio el interés se enfocó en el ámbito educativo.

---

<sup>1</sup> Un PDA del ingles *Personal Digital Assistant*, que se traduce Asistente Digital Personal.

Con las TIC, se tienen al alcance una gran variedad de herramientas que, incorporadas al proceso educativo, pueden tener resultados alentadores, encaminados a una visión útil en el proceso de enseñanza-educación, convirtiendo un agente distractor, en una herramienta que aporte conocimiento mediante el teléfono inteligente con el uso del video y la elaboración integral de un buen producto audiovisual.

Con este trabajo se plantea para alumnas, alumnos, las y los docentes, un mejor panorama en los temas de comunicación lingüística en el uso correcto del lenguaje, oral y escrito; implementación de nuevas ideas, empoderamiento del alumnado con la toma de decisiones; desarrollo de capacidad de buscar, obtener, procesar y comunicar información, transformándola en conocimiento al hacer uso de los recursos tecnológicos. En su relación ante la sociedad, abre la posibilidad de expresar ideas propias y escuchar las ajenas; enriquece los temas artísticos y culturales; además, obtiene nuevas competencias para aprender a aprender, y la autonomía e iniciativa personal.

Es importante señalar que esta propuesta evitó caer en la elaboración de videos predecibles y unidireccionales, por el contrario, se ubican a las y los alumnos en un escenario de participación activa donde se involucra colaborando y retroalimentando de conocimiento a otras y otros alumnos, incluso a profesoras y profesores, con la elaboración de videos y la mejora de estos, derivado a que vive la experiencia de ensayo y error.

Derivado de los anteriores planteamientos con el que se generó la metodología para elaborar videos cortos con una intención educativa, surgieron los siguientes cuestionamientos: ¿Qué elementos debe contener un video corto? ¿Cómo implementar el video en el proceso enseñanza-aprendizaje? ¿Cómo

utilizar el video como recurso didáctico? ¿Qué tipo de herramientas digitales pueden emplearse? preguntas que permitieron tener una visión más concreta de la función que se pretende en la elaboración del video corto, además de darle una estructura respondiendo las interrogantes: ¿Qué elementos integran un video? ¿A quién va dirigido? ¿Cómo se vincula el uso de tecnologías con las y los docentes, alumnas y alumnos? incógnitas que al responderse dieron un panorama de lo que busca esta propuesta; ¿Cómo usar el video en el aula de clases? ¿Qué aprendizaje se obtienen al realizar un video? ¿Cómo se integra el contenido de un video? ¿Cuáles competencias se desarrollan en el alumnado al elaborar un video corto?

Una vez delimitado el tema se dio paso a desarrollar el estado del arte, donde se localizaron las investigaciones que se han realizado sobre el video como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, permitiendo conocer estrategias, metodologías y teorías que fueron de apoyo para la elaboración del presente estudio.

En la búsqueda de información se emplearon como palabras claves: video, recurso didáctico y TIC, que permitieron acceder a información enfocada a la temática de esta investigación. La indagación de información se realizó mediante buscadores especializados en internet *Google Academico*, *Redalyc*, *Dialnet*, de los cuales se obtuvieron acceso a revistas, artículos y memorias, tomando como periodo de búsqueda una década de antigüedad, sin embargo, se tomó en cuenta un artículo de 1996, ya que es de relevancia en la temática de entender el concepto de video educativo.

De los estudios consultados, predominó el país de España, seguido de Argentina, Perú y México; en los cuales, para la presentación de los datos, se

toma como criterio partir del ámbito internacional, al nacional y para finalizar en lo local. El estudio de Bravo (1996), es un estudio que sirvió como base y un eje fundamental de este trabajo, se enfoca en generar estrategias con el uso y diseño de una asignatura completa con vídeos como mero soporte de información, de los cuales, se obtuvieron resultados alentadores, los alumnos mostraron interés por las tecnologías, el indicador de asistencia a clases aumentó, además se registró una mejora en las calificaciones y número de alumnos aprobados.

En ese estudio se tomaron en cuenta los siguientes aspectos para la elaboración del mensaje audiovisual: presentación, condiciones de exhibición del material, actividades tanto del alumnado como del cuerpo docente, el uso de guion de la puesta en común, además el video se considera como uso complementario, acompañado de la o el docente para reforzar la temática a tratar.

Otra variante del video es el concepto de mini vídeo, clasificación que se explica como una tecnología específica con características propias, la cual debe prepararse y producir para generar un mejor aprendizaje. En el artículo de Sánchez, Hernández y Pra (2013), se enumeran los pasos para la elaboración del mini video, principalmente el diseño y la producción, de los cuales se desarrollan sub etapas que detallan la elaboración de este recurso, entre ellas se destacan: selección de temas y contenidos; planificación y temporalización; documentación y guionización; aspectos que son de utilidad para la correcta estructura y elaboración de un mini video.

Sánchez, Hernández y Pra (2013) destacan que el video corto permite reforzar y reorientar las acciones formativas mediante un proceso flexible, rápido

y eficaz, además de posibilitar los espacios de intercambio y comunicación en acciones formativas. Un aspecto fundamental en la modalidad del video corto, es la variante de tiempo, donde la atención visual de una persona en esta época es fugas, de un lapso muy corto, es por eso que recomienda realizar videos de no más de 5 minutos.

El tiempo de duración no conviene que sea superior a 5 minutos, coincidente con la opinión de Stone (1999) o de Sexton (2006). Si al diseñar el vídeo se sobrepasa ese tiempo, lo más prudente es dividirlo en varios, porque diversos estudios como el de Eliis y Childs (1999), demuestran que los estudiantes pierden gran parte de su interés a partir de duraciones superiores a 10 minutos (Sánchez, Hernández & Pra, 2013, p.183).

Este aspecto es relevante para la presente investigación y se situó como uno de los elementos importantes para la planeación y elaboración del video corto como recurso didáctico, para potenciar en un corto tiempo el aprovechamiento de la atención de alumnas y alumnos.

En otra consulta bibliográfica realizada, se expresó una reflexión que señala la evolución de la humanidad en la temporalidad actual, “una sociedad que se mueve a gran velocidad, y que exige a las y los individuos un proceso de aprendizaje continuo, no solo para su desempeño profesional sino para el pleno desarrollo de su vida cotidiana” (Cantillo, Roura & Sánchez, 2012, p.2), esta cita contextualiza la necesidad de alfabetizarse y la importancia de actualizarse en todo momento, Cantillo, Roura & Sánchez consideran a las tecnologías móviles inmersas en el panorama educativo, aportando a la educación no sólo movilidad sino también conectividad, ubicuidad y permanencia, características propias de los dispositivos móviles tan necesarias en los sistemas de educación.

Ante la necesidad de generar y conocer la estructura y la difusión de contenidos a través de un video, se realizó la siguiente consulta en el artículo de



Solano & Sánchez (2010), quienes describen las ideas que impulsaron la creación del *podcast*, elemento que es un archivo de audio que puede ser distribuido por internet y da pauta para seguir la estructura con la que se conforma y se diseña, enfatizando la cualidad de hacerlo desde dispositivos móviles personales, con la factibilidad de utilizar en cualquier lugar y a cualquier momento adaptado al video.

Según Solano & Sánchez (2010), en la búsqueda de encontrar un orden o estructura para la realización del video, se plasma una guía, ficha que detalla datos y descripción de la actividad a grabar; similar a un guion, misma que está diseñada para un podcast; sin embargo, tiene la adaptabilidad para darle un formato para video.

La investigación del video como recurso didáctico se enfoca en las tecnologías, con un marcado énfasis en la educación a distancia, esto derivado a la practicidad que se tiene para poder enviar y recibir información, no obstante, se requiere un enfoque diferente, dado que las nuevas generaciones demandan contenidos más atractivos, prácticos en su manejo y visualmente innovadores.

Como ejemplo de estas aplicaciones está el *WhatsApp*, herramienta que es muy accesible para la mayoría de dispositivos móviles, que incluso es muy bien aceptado por las nuevas generaciones, derivado a esto se integró en las referencias el texto del Díaz (2014), de la Universidad de Buenos Aires, en el cual aporta el aspecto del trabajo colaborativo, aprendizaje cooperativo, aprendizaje móvil y ubicua, haciendo uso de la aplicación de *WhatsApp*, mediante las y los usuarios, pudieron crear grupos y enviar entre ellos un número ilimitado de imágenes, videos y mensajes de audio, con la finalidad de generar un aprendizaje colaborativo a través del teléfono celular.

Continuando en el contexto internacional, se encontró una referencia de Lima, Perú, la tesis de Churquipa (2008) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, titulada “Los videos como estrategias didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008”. En la investigación, aborda principalmente los efectos que tiene el video en el proceso de aprendizaje, aplicando la metodología de investigación cuasi experimental, donde se contemplaron dos grupos de alumnas y alumnos de 24 y 23 miembros respectivamente, a quienes aplicaron diversos videos como estrategia de aprendizaje durante el primer trimestre.

En continuidad con la indagación de estudios en el ámbito internacional, se encontró el artículo “actitudes de docentes universitarios frente al uso de dispositivos móviles con fines académicos” de Valencia, Benjumea, Morales, Silva & Betancur (2018), este estudio se realizó con el objetivo de examinar las actitudes de las y los docentes universitarios frente al uso de dispositivos móviles con fines académicos en una Institución de educación superior de vocación tecnológica de Colombia. Dentro de la investigación se plantea la hipótesis siguiente: con las tecnologías móviles las y los estudiantes y las y los docentes podrían realizar actividades que son más motivantes y dinámicas.

Se puede argumentar que con las tecnologías móviles los estudiantes y docentes podrían realizar actividades que son más motivantes y dinámicas que las tradicionales. Además, los aprendices no son agentes pasivos, ya que las funciones de estas herramientas permiten diferentes niveles de interactividad (Valencia *et al*, 2018, p.764).

Dentro la presente consulta Valencia y colaboradores (2018), insisten en la idea de que las TIC son instrumentos que pueden contribuir a la adquisición de conocimientos, perfilándose el aprendizaje virtual como una herramienta que

permite a la alumna o alumno continúe aprendiendo fuera del aula, a pesar de que la o el docente sigue siendo necesario para la planificación y preparación.

Por otra parte, se encontró en la publicación de la Revista de Medios y Educación de la Universidad de Sevilla, el artículo “Los videos didácticos: claves para su producción y evaluación” del autor Cebrían (1994), quien señala la necesidad de desarrollar procesos de aprendizaje en las y los estudiantes, derivado a esta idea se planteó la hipótesis: “en las aulas mayoritariamente no se consume el vídeo didáctico, tan sólo se ve televisión usando la tecnología del vídeo” (Cebrían, 1994, p.1), con esta reflexión se exhibe que hay muy poca tradición en producir vídeos para uso exclusivo en educación.

En el entorno nacional se encontró un texto en las memorias del encuentro internacional de Educación a Distancia, titulado “El video como recurso didáctico para reforzar el conocimiento” Morales & Guzmán (2014-2015), donde se aplica el video, con la finalidad de mostrar un concepto de la materia de Geometría Analítica; la propuesta consistió en proyectar el vídeo a alumnas y alumnos de nivel medio superior en el semestre denominado 2012-2, en un grupo de 21 alumnas y alumnos. La institución en donde se proyectó el vídeo fue en el Colegio de Educación Profesional Técnica del Estado de Querétaro.

Los estudios consultados muestran al video como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde las nuevas generaciones con su pleno conocimiento de la tecnología, factor que fue utilizado por cuerpo docente para explotar la captación de atención del educando, logrando así ponerse en un mismo canal de comunicación, utilizando un lenguaje actualizado, contribuyendo al interés de incluir a participar a las y los alumnos, activando y desarrollando sus capacidades, dejando atrás el modelo pasivo de ver al alumnado como

receptores de conocimiento, es decir, el educando debe ser involucrado para crear contenidos que sean un indicador de aprendizaje en una temática.

Dentro de otros resultados del estudio, se destaca las bondades del video como un medio para la retroalimentación de conocimiento, construcción de una estructura de contenido, participación colaborativa, adaptación a las tecnologías, motivación, autorrealización, generó sentimientos de entusiasmo, libertad y participación entre otros. Prácticamente las investigaciones consultadas demuestran que, en el tema de las tecnologías, es una necesidad primordial su uso y aplicación, son de utilidad en los diversos aspectos diarios, en este caso se subraya, el ámbito educativo donde se tiene presente la utilidad de las tecnologías móviles.

En su mayoría las tecnologías se contemplan para educación a distancia, en algunos casos dándole poca visión al uso en aula, es decir, en el aspecto colaborativo, social de integración, por lo que se puede profundizar más el uso del video corto y las TIC dentro del aula. Un proceso que se repite constantemente en los estudios de la elaboración del video, es la creación de un guion que contiene el diseño técnico y de contenido que dá solides al producto audiovisual.

Un aspecto importante observado en la bibliografía consultada es que las referencias son ubicadas en estudios principalmente de España, tornando pocas investigaciones específicas del video como herramienta didáctica en México, encontrando un vacío de información desde el cual la presente investigación pretende contribuir.

La justificación de este trabajo muestra la importancia que tienen las TIC, porque son herramientas que día a día intervienen en todas las áreas de la sociedad, forman parte de la cotidianidad, entre su diversidad las encontramos inmersas en el rubro de la enseñanza-aprendizaje, donde funcionan como facilitadoras para el desarrollo del conocimiento. La tecnología por su naturaleza evoluciona con gran rapidez, muestra de ello se vive, al ser testigos de la aparición constante de modelos cada vez más recientes con nuevas funciones, “el abaratamiento de los dispositivos, la reducción del tamaño de los mismos y el aumento de prestaciones favorecen la expansión del uso de los dispositivos móviles” (Cantillo, Roura & Sánchez, 2012, p. 5).

La complejidad técnica que demanda el manejo de los dispositivos se torna ambigua, ya que las nuevas generaciones muestran gran habilidad para utilizarlos, sin embargo, para generaciones anteriores que vivieron la transición de lo análogo a lo digital, se les torna compleja, ya que no tienen las competencias digitales, evidenciando su desconocimiento de nuevas aplicaciones o en su caso un manejo lento de las diversas herramientas que presentan los dispositivos móviles; sin embargo, ambas generaciones tienen en común las deficiencias para explotar adecuadamente sus dispositivos, por ejemplo la función de la grabación de video.

El hombre es un ser en permanente evolución, que no se reduce a lo que sigue aprendiendo sino que asimila y se transforma con cada aprendizaje; por lo tanto, el aprendizaje y la evolución son procesos inacabados, en permanente transformación (Murriagui, Prado & Viteri, 2018, p.66).

En las tecnologías móviles al grabar un video, se da por hecho que la mayoría lo puede hacer, no obstante, en muchas ocasiones el material audiovisual grabado, presenta carencias técnicas y de contenido, por mencionar algunos hay videos

con un audio deficiente, en otros casos imágenes con poca luz, movidas o desenfocadas, en relación de contenido existen videos muy largos con poca aportación de información de utilidad.

Con el fin de superar esas dificultades, se propuso fijar la atención en la importancia de la producción de un video, misma que radica en la atención al contenido que debe llevar cada material, generando un valor de utilidad en el proceso educativo, esto recae en un adecuado diseño con lineamientos audiovisuales que den certeza de un material bien logrado.

Existen diversos objetivos de la elaboración de un video, la intención de esta tesina es enfocar esfuerzos en el ámbito didáctico y educativo, es por eso que se eligió el video corto, ya que tiene muchas ventajas, entre ellas es la imagen como imán de atención, actualmente en un entorno globalizado donde se utilizan imágenes en muchos ámbitos, generando una facilidad en la asimilación de un determinado mensaje, esto trasladado al proceso de enseñanza-aprendizaje, representa una buena aceptación por el alumnado, ya que es más dinámico aprender viendo y haciendo videos cortos.

Las TIC permiten acceder a diversas aplicaciones o plataformas digitales, mismas que pueden ser aprovechadas en el entorno educativo para darle difusión a los videos producidos, estableciendo canales de comunicación entre alumnas, alumnos, la o el docente y cualquier persona interesada en consultar contenidos de calidad en video corto.

Dentro de la elaboración de un video, la y el docente se involucra en la búsqueda de contenidos y técnicas para usar las TIC, además al utilizar un lenguaje visual en el que están inmersas las nuevas generaciones, se genera una empatía con los alumnos. Las y los docentes esta ante la gran oportunidad

de utilizar la atención de las y los alumnos mediante el uso del video, en el cual puede transmitir contenidos que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas temáticas.

Por su parte al alumnado le será más atractivo y práctico adquirir y generar conocimiento, mediante la elaboración de material audiovisual dentro de la dinámica escolar. En el aspecto de colaboración al realizar un video corto, se promueve la integración de equipos, implicando diversas actividades de interacción entre los miembros de grupo de alumnas y alumnos, desarrollando competencias entre las y los participantes.

Es importante mencionar, que si bien, en el presente análisis que se pretende incluir el video como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el objetivo de producir el video corto, no se particulariza para las y los docentes y alumnado, ya que tiene la virtud de ser integrado en diversos ámbitos de la sociedad, por la utilidad que representa el concentrar un contenido dentro de un video y posteriormente difundirlo.

En la actualidad la rapidez con que fluye la información requiere canales de difusión, el video a través de las TIC representa una gran opción, es por ello que, para cualquier persona interesada en realizar contenidos audiovisuales, independientemente de la diversidad de usos y temáticas que demanda una sociedad tecnológica, puede acceder al video, ya que está al alcance de la mayoría.

La conjetura antes descrita, da paso al establecimiento de un objetivo, el elaborar una propuesta metodológica para crear videos cortos como un recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje, que puedan aplicar las y los docentes, alumnas y alumnos dentro y fuera del salón de clase, usando como

canal de creación y difusión el teléfono inteligente y las TIC haciendo uso de algunas aplicaciones gratuitas que ofrece la web.

De este emanan los objetivos específicos, que son:

- 1) Analizar los antecedentes del video, conocer el origen y la importancia de la imagen y el teléfono inteligente.
- 2) Analizar las TIC y establecer los elementos técnicos y de contenido para la elaboración del video.
- 3) Exponer la estructura y bondades del video como recursos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es por eso que, en materia educativa, en este trabajo se plantea la siguiente hipótesis: el video corto haciendo uso de las tecnologías de la información es un recurso que apoya en los procesos de la enseñanza-aprendizaje, genera interés y desarrolla competencias tecnológicas en las y los docentes y alumnado.

Los conceptos centrales que son el marco desde los cuales se construye la presente investigación están el “video corto”, la “comunicación audiovisual” enfocada al proceso enseñanza-aprendizaje, “recurso didáctico” y las “TIC”. El concepto primario para esta tesina es el “video”; el criterio para elegir dicha expresión, es porque se busca empoderar al video como una herramienta de enseñanza-aprendizaje y de comunicación a través de las TIC.

En este sentido el concepto de video puede encontrarse como un concepto compuesto, un ejemplo de este es el mini video, que se define “como un vídeo de corta duración que constituye un material didáctico de tipo tecnológico para transmitir una determinada información que ayude a consolidar cierto aprendizaje” (Sánchez, Hernández & Pra, 2013, p.178). De la misma



forma, el concepto de “video educativo”, mismo que va enfocado a una determinada visión de enseñanza-aprendizaje, definición que nos sitúa en una delimitación más específica de la función del video en esta investigación.

Aquel que ha sido diseñado y producido para transmitir unos contenidos, habilidades o actividades y que, en función de sus sistemas simbólicos, forma de estructurarlos y utilización, propicie el aprendizaje en los alumnos; por el contrario, con su utilización didáctica nos referimos a una visión más amplia de las diversas formas de utilización que puede desempeñarse en la enseñanza (Marte, 2018, p.5).

“Recurso didáctico” es el segundo concepto central del estudio, mismo que aplicado al video, se puede entender como lo menciona Cacheiro & María (2011), por sus funciones, que constan de traducir un contenido en diferentes lenguajes; proporcionan información organizada; facilitan prácticas de aprendizaje y la define como cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo, para facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, además desarrolla habilidades cognitivas, que apoyan sus estrategias metodológicas, e incluso facilitan o enriquecen la evaluación.

Las “TIC” se retoman como un medio que dará difusión y funge como herramienta que produce el video, este eje “gira en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran no solo de forma aislada, sino lo que es más significativa de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabero, 1998. P. 198).

El término Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) incluye todas las tecnologías avanzadas para el tratamiento y comunicación de información. Las TIC son aquellos medios tecnológicos informáticos y telecomunicaciones orientados a favorecer los procesos de información y comunicación (Cacheiro & María, 2011, p.70)

La percepción del mundo actual exige la cultura de inmediatez a través de imágenes y sonidos que, en conjunto, forman parte de un proceso de comunicación audiovisual, de acuerdo a Demetrio (2011), se define como los procesos comunicativos basados en medios audio visuales, sea cual fuere el mensaje transmitido por el discurso del enunciador.

La metodología de la presente investigación es un análisis monográfico, de tipo documental y descriptivo, empleando como metodología la revisión bibliográfica del tema en fuentes de información secundarias. El proceso que se aplicó inició con la definición de la temática, posteriormente se investigó bibliográficamente en material informativo como libros, revistas de divulgación, así como sitios Web; se continuó con la organización de manera sistemática de la documentación encontrada; posteriormente, se analizó la información ya organizada, indagando sobre los documentos más útiles para la temática de este estudio. Esto con base en la Metodología para la revisión bibliográfica del autor Gómez, Navas, Aponte & Betancourt p.158 (2014), que señala que “el trabajo de revisión bibliográfica constituye una etapa fundamental de todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso”.

Después de seguir el proceso metodológico antes señalado, se seleccionó y capturó la información relacionada al tema de video corto como recurso didáctico a través de las TIC, se estudiaron las técnicas y procesos utilizados en otras experiencias realizadas, con el propósito de evaluar las mejores prácticas que han obtenido resultados positivos, mismas que facilitaron nuevas técnicas de utilidad para las o los docentes que cumplen con el proceso

de enseñanza-aprendizaje de alumnas y alumnos, asimismo, se identificaron las circunstancias de amenazas o debilidades que no se deben aplicar en la producción del material audiovisual.

De acuerdo a la técnica de análisis de información e interacción de situaciones, fenómenos, se extrajo datos de los criterios establecidos en los ejes temáticos, indagando dentro de la web en páginas especializadas los estudios inherentes al video corto como recurso didáctico a través de las TIC, realizados a nivel internacional, nacional y regional.

Esta investigación incluye tres capítulos, el primero, que lleva como título *Contexto, Desarrollo e Influencia del Video en la Educación*, contiene el tema del lenguaje visual, como recurso que favorece el proceso de comunicación, iniciando con los antecedentes y definición del video, para posteriormente analizar las características del video análogo y el video digital, hasta llegar a los avances tecnológicos en materia de los teléfonos inteligentes conocidos también como *Smartphone*. Todos estos elementos sirven como un preámbulo para, finalmente, conocer cómo se ha integrado el video dentro de la educación en México.

En el capítulo dos, denominado *Comunicación audiovisual su proceso educativo y el teléfono inteligente*, se describe el proceso educativo y el teléfono inteligente (*smartphone*) cómo recurso didáctico en la elaboración del video corto, apartado que da paso a lo que implica las diversas etapas y particularidades en su estructura de la comunicación; a su vez, el lenguaje audiovisual vinculado en las tecnologías, directamente con el teléfono inteligente, actor importante que funge como herramienta creadora de imagen; hace referencia al proceso creativo y contexto en que viven las generaciones en

relación a las tecnologías, así también, se describe las etapas que conforma la estructura del video.

El capítulo tres, describe la *propuesta metodológica para crear un video corto* concentrada en cuatro etapas principales del video, que son: preproducción, producción, postproducción y, difusión o almacenamiento, mismas que conforman los apartados en los que se subdivide el capítulo. En cada etapa se explican las competencias que se obtienen al adoptar la propuesta de video corto como recurso didáctico y como producto que genere un material fehaciente que contrarreste los materiales que circulan en las redes etiquetados como *Fakenews*. Es un apartado muy técnico que da la pauta para motivar, a partir de este estudio, un interés por incluir en la educación al video corto y genera materiales útiles en materia de educación.

Finalmente, en las conclusiones se expresa la importancia del video corto como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje vinculado directamente con las TIC, además de mencionar las bondades y el gran alcance de personas al que puede llegar de manera síncrona o asíncrona.

# **CAPÍTULO I**

## **CONTEXTO, DESARROLLO E INFLUENCIA DEL VIDEO EN LA EDUCACIÓN**

Ante nuevos retos en el proceso de información, la globalización ha llevado a tener infinidad de materiales en la red, como son los: textuales, audibles y visuales. Entre estos, el que más auge ha tenido es el lenguaje visual, recurso que favorece el proceso de comunicación, así como, el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ante una realidad donde lo visual y los dispositivos móviles se han integrado en la sociedad con una alta demanda de uso visual, es posible evocar que todo esto tiene un origen en los avances tecnológicos que ha ido desarrollando a lo largo de su historia la humanidad, antecedentes de una cultura visual que se plasman en este capítulo para poner en contexto el inicio de la creación y uso de la imagen como un antecedente que da paso al video. En este sentido, la evolución de la imagen es significativa para entender su transformación a través de las épocas, así como su intervención para el desarrollo de la modernidad y las relaciones humanas.

El video en su desarrollo ha intervenido en el proceso de comunicación, entendiendo esta como el proceso básico donde interviene un emisor, un mensaje y un receptor. Sin embargo, en un entorno tecnológico el video puede ser un apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sus diversos formatos representa un eje que puede ser de gran apoyo para la educación.

Para poder profundizar en estos aspectos, en el presente apartado se inicia con los antecedentes y definición del video, para posteriormente analizar las características del video análogo y el video digital, hasta llegar a los avances

tecnológicos en materia de los teléfonos inteligentes conocidos también como *Smartphone*. Todos estos elementos sirven como un preámbulo, para finalmente conocer cómo se ha integrado el video dentro de la educación en México.

### **1.1 Antecedentes y definición del video**

Como antecedente del video, es preciso remontarse a la aparición de imágenes en la humanidad, ubicada desde las primeras tribus, quienes las plasmaban dentro de las cavernas con pinturas rupestres, imágenes que posteriormente progresaron hasta que se da un salto en la concepción de imagen. A través del tiempo varios acontecimientos de trascendencia histórica han transformado la evolución de la humanidad, la Revolución Industrial es un claro ejemplo de que cambiaron muchas cosas, el desarrollo de capitalismo, la mecanización agrícola, la utilización de la máquina de vapor, innovación técnica en la industria, entre otras cosas, generando así, un gran cambio en la sociedad.

Un suceso que significó un cambio en la humanidad es la aparición de la fotografía en el siglo XVIII, “la luz sustituye a la mano del artista, el Daguerrotipo se convierte en una tecnología, herramienta, un elemento de trabajo científico, que logra fijar una imagen a través de luz” (Debray, 1994, p.225), ante la vorágine que se vivía, nace la posibilidad de tener un medio que congela un momento de una época, imágenes que se convierten en documentos históricos, esencia de hechos, testimonios de una humanidad en un tiempo y un espacio.

Los inventores que dieron paso a una nueva realidad en materia de comunicación visual, fueron Joseph Nicéphore Niépce con la cámara oscura y Louis Daguerre con el daguerrotipo en el año 1826, quienes desarrollaron

diversos procesos y técnicas para concretar la fotografía y la cámara fotográfica, elementos que generaron una concepción que daría inicio a una época que implicó importantes cambios en la cultura, el arte y la ciencia, fue el origen para otros inventos, como el cinematógrafo.

El acontecimiento decisivo fue sin duda la invención de la perspectiva: un sistema científico y también —en cierta manera— mecánico, la cámara oscura, que permitía al artista crear la ilusión de un espacio con tres dimensiones donde los objetos pueden situarse como en nuestra percepción directa (Bazin, 1966, p.13).

*Imagen 1. Joseph Nicéphore Niépce  
Inventor de la cámara oscura*



*Imagen 2. Louis Daguerre Inventor  
del Daguerrotipo*



Fuente: Ruiza, Fernández, y Tamaro, (2004). Fuente:Ruiza, Fernández, y Tamaro,(2004a).

Los dispositivos ópticos a través de su historia, lograron capturar imágenes de una realidad en distintas épocas, el autor Frutos (2008), en su estudio “la cámara oscura a la cinematografía: Tres siglos de tecnología al servicio de la creación visual”, explica cada uno de los aparatos que fueron evolucionando en materia de registro de imágenes, en los que se retoman cuatro representativos: la cámara oscura, la fotografía, la cámara y el cinematógrafo, mismos que expreso en la tabla número 1, con el objetivo de dar una lectura del desarrollo que se han tenido en estos dispositivos.

Tabla 1: Dispositivos ópticos

Dispositivo Óptico	Funcionamiento
Cámara Oscura	Las imágenes de objetos iluminados en un exterior penetran por un agujero muy pequeño realizado en un cuarto o caja oscura, esas imágenes se proyectan en el interior de dicho lugar en un papel blanco situado a poca distancia del agujero: en el papel se aprecian todos los objetos con sus propias formas y colores. Aparecerán reducidos de tamaño y se presentarán en una situación invertida, esto en virtud de la intersección de los rayos que se introducen.
Fotografía	Al colocar en el interior de una cámara oscura una sustancia sensible a la luz, como el Daguerrotipo, sumando el soporte y la emulsión sensible, técnica de exposición directa de positivos, comúnmente llamada fotograma. Proceso fotográfico del cual parte el sistema análogo de una imagen recogida mediante una cámara oscura, que da origen a la fotografía.
Cámara	A partir de 1880, la reducción del tamaño de los formatos, equipos y la evolución de los objetivos, fabricados en distintas clases de vidrio óptico y empleando combinaciones de hasta ocho elementos, facilitó la aparición de cámaras fotográficas de fácil manejo y menor costo, aunque suponían una pérdida de calidad en la imagen, asumida por un público que prefería evitar las dificultades técnicas inherentes a la carga, exposición y procesado de placas. George Eastman, que en 1885 lanzó al mercado la cámara de cajón Kodak nº 1, provista de un rollo de papel para 24 exposiciones con emulsión despegable.
Cinematógrafo	A partir de imágenes estáticas, la aplicación a la cámara oscura evoluciona a un sistema de registro fotográfico que permite captar el movimiento, una vez fraccionado en tantas imágenes por segundo como exigiera nuestro sistema perceptivo visual, mediante una banda continua y el arrastre intermitente. El procedimiento para detener y hacer pasar la película frente al objetivo a una velocidad homogénea fue la innovación técnica aportada por el cinematógrafo, su principal mérito industrial consistió en reunir los tres eslabones fundamentales de la producción de un film. Así, al permitir captar vistas sobre una larga cinta flexible, tirar copias positivas de las mismas por contacto y proyectar las imágenes sobre una pantalla con el concurso de una potente fuente de luz, el cinematógrafo se convertirá, desde el primer aparato construido en octubre de 1895 por el ingeniero Jules Carpentier, en el modelo a seguir, para generar imágenes en movimiento.

Fuente: Frutos, 2008.



En el año 1895 con los hermanos Lumière y George Méliès, quienes pueden apreciarse en la imagen 3 y 4, son los encargados de que la imagen pase de ser estática a tener movimiento, sonido, entre otros aspectos técnicos, formulando los elementos para dar paso al cine.

El cine alcanza su plenitud al ser el arte de lo real, y lo real se entiende inicialmente como algo físico y material, que ocupa un lugar, un espacio y es, por ello y visualizable. Surge de este modo una estética del espacio que no es extraña a una tarea psicológica, evitando caer en un pseudorealismo que se satisface con la ilusión de las formas (Bazin, 1966, p. 5).

El cine hizo realidad la recreación total y en esa medida, llegó mucho más lejos que la fotografía en cuanto actividad productora de imágenes, en esa época el fotógrafo compite y muchas veces se rezaga respecto del pintor; por el contrario, el cine emprendería una acelerada carrera en ascenso que lo llevaría a desplazar la pintura y fotografía, despertando el interés y apropiación de la sociedad, convirtiéndose así en un espectáculo de masas, derivado al impacto que en ese tiempo significaba ver imágenes en movimiento, como si fuera una realidad alterna, “la mimesis de lo real y se insertan dentro del panorama audiovisual como dobles de un mundo que efectivamente existe y que ha sufrido algo así como una transmutación ontológica hacia la imagen” (Roncallo, 2005, p. 138).

Una de las primeras experiencias en el cine que se recuerda en su historia, es la primera proyección que se realizó en Francia, denominada *La llegada del tren*, ante la reciente aparición de algo nuevo para la sociedad, la proyección de imágenes en movimiento, situación que generó reacciones, dando paso al inicio de una nueva concepción en la imagen.

Cuenta la leyenda que una fría tarde de enero de 1896, en una de las primeras sesiones cinematográficas de los hermanos Lumière en la oscura sala de un café parisino, el público se levantó aterrorizado de sus sillas ante la visión de una enorme locomotora aproximándose de manera inexorable hasta los límites de la pantalla. Mito o realidad, lo cierto es que el impacto que debió producir la imagen del monstruo ferroviario llegando a la estación de La Ciotat a los ojos de un público cinematográficamente virginal hubo de ser considerable (Vericat, 2015, p.1).

*Imagen 3. Auguste y Louis Lumière en 1895*



Fuente:Ruiza, Fernández, y Tamaro,(2004b).

*Imagen 4. La llegada de un tren a la estación de La Ciotat*



Fuente: Vericat, 2015.

A través de esta evolución de la imagen en el año 1927, aparece la televisión, concepto que se entiende como: “generación, procesado, almacenamiento y transmisión de imágenes, generalmente en movimiento, así como del sonido asociado a ellas y de otros datos o información adicional que puede ser independiente de la imagen y sonido, como puede ser un cuadro de teletexto, información alfanumérica o gráfica relativa a la programación, etc.” (Pérez, 2006, p.1), invento que fue evolucionando tecnológicamente a través de los años en distintas etapas, para que familias pudieran recibir en sus hogares la imagen de alguna transmisión televisiva.

En un panorama general la evolución de la televisión incluye varias etapas, Pérez (2006), describe en “La Introducción a la Televisión” que los intentos para transmitir imágenes a distancia por medios eléctricos se remonta desde el año 1876, mismo período de la invención del teléfono, así también detalla que en esa época varios inventores trabajaron en la posibilidad de transmitir imágenes a través de la electricidad, no obstante, sería complejo

pormenorizar cada uno de los sistemas experimentados para lograr la imagen en televisión, sin embargo, el modelo que siguieron para generar la imagen televisiva, Pérez (2006) destaca al *disco de Nipkow*, disco con 24 agujeros equiespaciados sobre una espiral cercana, que constituía lo que podría considerarse la cámara de televisión; otro objeto que prioriza es el sensor ubicado en el transmisor denominado fotocelda de selenio, señal que se transmitía por un cable corto hasta el receptor y se reproducía con una lámpara de neón, produciendo una imagen borrosa.

Es hasta el año 1925 que se realiza un sistema para transmitir imágenes fijas de color, a través de líneas telefónicas, “surgiendo así en Europa, las primeras transmisiones experimentales que fueron llevadas a cabo por la BBC (British Broadcasting Corporation) en 1929 utilizando un sistema debido a John L. Baird, basado en imágenes formadas por 30 líneas” (Pérez, 2006, p. 1).

Resulta innegable que tanto el cine como la televisión tienen un elemento fundamental en la creación de imagen en común: la cámara. El producir se hace desde un dispositivo que, en apariencia, es semejante. Sin embargo, como lo anota Debray: “en la foto y el cine, la imagen existía físicamente. Una película es una sucesión de fotogramas visibles al ojo desnudo en régimen continuo. En el video, no hay ya imagen, sino una señal eléctrica en sí misma invisible” (Debray, 1994, p. 232).

El video está ante la recomposición de la imagen, ya que ahora, a través de señales eléctricas se conforma la visión de una imagen actualizada a cada vez que es codificada mediante las señales eléctricas. El video tiene su origen a partir de la invención del *magnetoscopio* (aparato para grabar imágenes en movimiento en una cinta magnética), “entre 1964 y 1965, Sony y Philips sacaron

al mercado los primeros magnetoscopios portátiles con cintas de bobinas abierta de ½ pulgada” (Habich, y Carrillo, 1994, p. 84)

*Imagen 5. Magnetoscopio de la BBC 1952*



Fuente: Saenz, 2017.

*Imagen 6. Grabadora de cinta 1956*



Fuente: TM Broadcast, 2008.

Con la aparición de la televisión y su modernización, en México en la década de los 70's, surge el antecedente del video, “la Mexicana Pola Weiss, mujer que es considerada como la pionera en Latinoamérica del video arte” (Minter, 2008, p.2-3), Pola Weiss empezó en México con la grabación de videos con un enfoque artístico y creativo del uso de la imagen expuesta al público, como una manera de expresión de danza grabada en video, simultáneamente a los movimientos de la artista.

El video en un inicio estaba enfocado a la televisión, sin embargo, dentro del proceso de avance y la aparición de nuevas tecnologías, el video se ha podido reproducir de diferente forma y emplearse en diversos ámbitos sociales entre ellos el educativo.

Desde su origen, el video apareció vinculado a las tardovanguardias artísticas de los años sesenta, principalmente a las vanguardias neodadaístas, aquellas que tenían como objetivo una apropiación de hechos de la vida cotidiana, de sistemas objetuales, etc. Así el video tomó para la nueva imagen electrónica el repertorio iconográfico del pop, la atención de los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios masivos de comunicación (Habich, y Carrillo, 1994, p. 85).

El video se ha definido técnicamente como señales electromagnéticas que generan imágenes, sin embargo, la interpretación del concepto del video es diversa y compuesta para determinar alguna función específica, “El video es, en esencia, imagen y sonido; se trata de una práctica artística y comunicativa que apuesta a nuevas formas del mostrar” (Roncallo, 2005, p. 140).

El video es un recurso que expresa imagen, audio, tipografía, además de otros elementos que conforman un mensaje. Desde su inicio, el video fue utilizado como una evolución tecnológica (ver imagen 7), por su facilidad y practicidad en la grabación, reproducción y difusión, que se ha ido optimizando e integrando a las nuevas tecnologías.

*Imagen 7. Sistema de captación y producción del video*



Fuente: TM Broadcast, 2008.

Los avances tecnológicos permitieron la transformación del video de formato análogo a un formato digital, dando un salto sustancial en las formas de producción y distribución, que en conjunto con la aparición de los teléfonos inteligentes conocidos también como *Smartphone*, hacen posible que cualquier persona que posea uno, pueda hacer un video, editarlo y difundirlo a una persona o muchas personas; el crecimiento potencial del uso de telefonía inteligente,

evidencia los alcances que se tiene ante una herramienta que prácticamente hoy en día, la mayoría de personas cuenta en su uso cotidiano.

Castell (1997) apunta en su libro, *la sociedad red* que la relevancia de Internet a la que define como un nuevo sistema de comunicación electrónico, caracterizado por su alcance global, su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, y que está cambiando nuestra cultura, y lo hará para siempre, además refiere que ante la revolución tecnológica, existe un círculo de retroalimentación acumulativo, “evoluciona en interacción con otras dimensiones de la sociedad, pero posee su propia dinámica, relacionada con los descubrimientos científicos, la innovación y su aplicación y difusión en la sociedad” (Castell, 1997, p.33).

## **1.2 El video análogo y video digital**

La evolución de tecnología día a día sorprende con nuevos sistemas, “las nuevas tecnologías de la información, al transformar los procesos del procesamiento de la información, actúan en todos los dominios de la actividad humana y hacen posible establecer conexiones infinitas entre éstos, así como entre los elementos y agentes de tales actividades” (Castells, 1997, p. 407). En el ámbito de la televisión, muchos ya no recordamos que hace menos de una década se hablaba del apagón analógico en México y América Latina. El apagón inició en el año de 2013 en la ciudad de Tijuana Baja California, donde se dio paso a la televisión digital, (Jaramillo, 2015).

El apagón analógico pasó por diversas dificultades, como la renuencia de usuarios por el desconocimiento de esa transición, faltó socializar el hecho, suceso que fue denominado apagón analógico y se refiere a dejar de utilizar la

televisión analógica que “regía su uso en bandas de frecuencia denominadas VHF y UHF, dando paso a la televisión digital que codifica sus señales de forma binaria, teniendo como principal objetivo, liberar espacio del espectro radioeléctrico” (Jaramillo, 2015, p.1).

Liberar espacio del espectro radioeléctrico y aprovecharlo de mejor manera, multiplicar las señales hertzianas de televisión, mayor calidad de señal y un mejor aspecto de pantalla, almacenamiento de programas en discos duros y decodificadores (lo que permitiría consumirlos en otro momento diferente al de la transmisión), y la ocasión de ofertar un conjunto de servicios, algunos interactivos, que pueden relacionarse o no a la programación televisiva (Albornoz, & García, 2012, p.38).

Lo análogo y digital basan sus diferencias en aspectos de cantidades físicas y variaciones de cantidad, de la misma forma, de acuerdo a Tocci & Widmer (2003), explica que la digitalización tiene como ventajas: sistemas digitales más fáciles de diseñar; facilidad para almacenar la información; mayor exactitud y precisión (no pierde calidad al replicar información); facilidad de programación en sus programas; mayor facilidad de fabricación de circuitos y poca afectación en variación de voltajes.

Tocci y Widmer (2003) definen el sistema digital como una combinación de dispositivos diseñados para manipular cantidades físicas o información que estén representadas en forma digital; es decir, que sólo puedan tomar valores discretos. También señalan que la mayoría de las veces, los dispositivos son electrónicos, pero también pueden ser mecánicos, magnéticos o neumáticos. Algunos dentro de los sistemas digitales más conocidos, se incluyen las computadoras, calculadoras digitales, equipo de audio y video digital, sistema telefónico el cual conforma el sistema digital más grande del mundo.

Un sistema analógico contiene dispositivos que manipulan cantidades físicas, las cuales varían sobre un intervalo continuo de valores, “sistemas analógicos comunes son amplificadores de audio, equipos de cinta magnética

para grabación y reproducción, y el odómetro (cuentakilómetros) de los automóviles” (Tocci & Widmer, 2003, p.4). La televisión se digitalizó, de la misma forma distintos formatos de información migraron a sistemas digitales, como textos, audios, fotografías y videos, proceso que generó la necesidad de conversión, sin embargo, ese proceso representó un gasto, inversión que se aplica para rescatar materiales antiguos de lo analógico a lo digital. En el ámbito del video, podemos señalar algunas características que muestran las diferencias al usar uno u otro sistema, ver tabla 2.

*Tabla 2: Características de lo analógico y digital en video*

<b>Analógico</b>	<b>Digital</b>
Comunidad local, nacional, idiomática.	Comunidad virtual (tribus virtuales), diversidad cultural.
Acceso limitado a destinatarios y recursos videográficos en físico.	Acceso ilimitado en la red.
Mundo presencial con coordenadas físicas, para reproducir una cinta magnética.	Mundo virtual y ubicuo, reproducción y envío de video a cualquier lugar en la red.
Canal visual. Lenguaje gráfico.	Canales visual y auditivo. Hiper o multimedia.
Interacción diferida, transmisión lenta, etcétera.	Interacción simultánea, transmisión instantánea.
Altos costos económicos.	Bajo costo económico.
Géneros tradicionales: cintas magnéticas.	Archivos de video en diversos formatos.
Elaboración de una producción de video proceso lento.	Elaboración de una producción de video proceso rápido.

Fuente: Cassany, 2000.

Como se pudo observar en la tabla 2, las diferencias entre lo analógico y digital principalmente difieren en la capacidad en formatos, costos, velocidad de transferencia de información y los alcances globales que tiene cada uno. En el proceso de transición entre estas dos formas de sistema, analógico y digital, representa un desarrollo exponencial de las tecnologías avanzadas de información, comunicación, educación entre otras áreas. Su creciente proceso



de expansión genera una nueva perspectiva para el video, ya que, las ventajas que se aportan son fundamentales para las nuevas generaciones y su imperiosa necesidad de tener sistemas de comunicación integrales más rápidos y prácticos.

Es así que, el video en un mundo global y digital, representa una gran herramienta que potencializa su alcance de receptoras, receptores y contenidos en un proceso de comunicación de un tipo de mensaje en todas sus variantes, es decir, las intencionalidades que se pueda dar como en el ámbito educativo y su proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.3 Antecedentes de teléfonos inteligentes (*Smartphone*)**

Hablar de antecedentes de los teléfonos inteligentes, es necesario remontarse al origen de la primera transmisión de voz en la humanidad y el método utilizado, Joskowicz (2015), en su publicación de la Breve Historia de las Telecomunicaciones y de acuerdo a su formación profesional, explica cronológicamente la serie de inventos que se han dado en la humanidad, desde la invención de la batería, efectos del electromagnetismo, código morse, telégrafo, etc. Dentro de la compilación de datos históricos de inventos que realizó Joskowicz, se retoma el que tiene que ver con la primera transmisión de voz, conferida al inventor Graham Bell, con una de las patentes más exitosa de la historia (ver imagen 9).

El 10 de marzo de 1876, una semana después que la patente de Bell fuera aceptada, Bell y Watson logran transmitir una señal de voz a través de un cable eléctrico. La primer frase de la historia transmitida por un cable eléctrico fue: "Mr. Watson, come here, I want you!" (¡"Sr. Watson, venga aquí, lo necesito!") Bell aún no tenía 30 años. La primera señal de voz transmitida por Bell y recibida por Watson se logró utilizando un transmisor líquido, algo que nunca había sido probado anteriormente por Alexander Graham Bell (Joskowicz, 2015, p. 8).

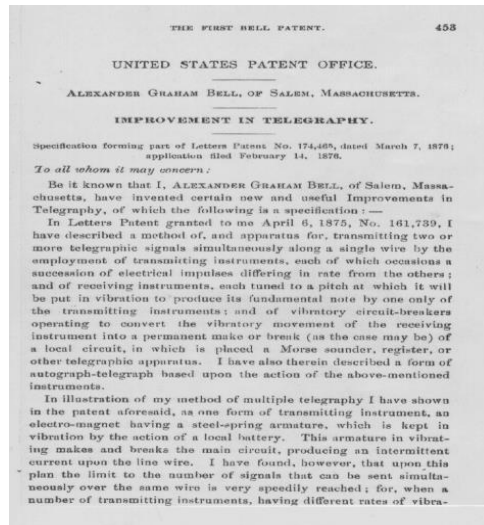
Imagen 8. Alexander Graham Bell



Alexander Graham Bell  
1847 to 1922

Fuente: Joskowicz, 2015.

Imagen 9. Patente Número 174.465 de Alexander Graham Bell



Fuente: Joskowicz, 2015.

La evolución de la telefonía se fue dando con las aportaciones de otros inventores como Thomas Edison y su invento de transmisor de carbón (micrófono de carbón), así como, la aparición de compañías telefónicas, “el 9 de julio de 1877, Bell, junto con Sanders y Hubbard, fundan la primer compañía de teléfonos *Bell telephone company*” (Joskowicz, 2015, p. 10), dentro de los avances en nuevas formas de mejorar la comunicación, aparece Guglielmo Marconi y Nikola Telsa, empeñados en lograr transmisiones inalámbricas, visión que se les debe a una gran lista de personajes que lograron a la postre de los años con sus diversos esfuerzos, alcanzar una comunicación móvil como la que se goza en la actualidad. Derivado de las necesidades de comunicaciones, las empresas crecían junto con el desarrollo de las telecomunicaciones públicas por lo que los sistemas tecnológicos avanzaron rápidamente, entre circuitos, electrónica, primeras computadoras, satélites y demás avances tecnológicos.

Un momento que es simbólico en la telefonía móvil, es en el año 1973, “el Dr. Martín Cooper, en esos momentos Gerente General de la división de

Sistemas de Comunicación en Motorola, realiza la primera llamada desde un teléfono celular el 3 de abril de 1973” (Joskowicz, 2015, p. 37), de acuerdo a la publicación de Joskowicz, el primer prototipo de sistema celular comercial es instalado en Chicago, por AT&T, en 1977. Al siguiente año más de 2000 celulares son probados por el público.

Ante esta transformación de la telefonía, se aprecia a grandes rasgos la historia que dio paso a los teléfonos móviles, los cuales siguen evolucionando día con día, aunado con la aparición de la red informática mundial, sistema que permite enviar información en diversos formatos. Con la unión de sistemas computacionales y teléfonos celulares, se da paso en la década de los noventas a los teléfonos inteligentes o también conocidos como *Smartphone*, entre sus características, además de telefonía, destacan la posibilidad de instalar en el dispositivo un sistema operativo completo con aplicaciones para realizar diversas tareas y trabajar con grandes cantidades de datos, enviar correos electrónicos, conectarse a Internet, tomar fotos, video, comunicarse a través de *wifi* y *Bluetooth*, entre otras innovaciones que se agregan día a día.

El término inteligente se hace referencia a un terminal con teclado *QWERTY* en miniatura, una pantalla táctil (lo más habitual, denominándose en este caso “teléfono móvil táctil”), un administrador de aplicaciones PIM (*personal information manager*), *hardware* para servicios multimedia y un sistema operativo que soporte el desarrollo de tareas de mediana complejidad similares a las que se realizan en un equipo de informático de escritorio (Vargas, Rodríguez, Rojano, Medina & Rivera, 2012, p. 7).

Las nuevas generaciones están totalmente involucradas en el tema de las TIC, precisamente al usar los teléfonos inteligentes, una realidad latente que genera retos en diversas materias entre ellas la educación, ya que existe un vínculo muy arraigado entre alumnos y el uso de los dispositivos antes mencionados. Ante este escenario, surge la posibilidad de darle un vuelco a la percepción del uso

de teléfonos inteligentes en un proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo en ventaja la presencia de los *Smartphone*, dándole una utilidad en la educación como una herramienta didáctica que aporte conocimiento y desarrollo educativo.

#### **1.4 El teléfono inteligente (*Smartphone*) como recurso didáctico en la elaboración de video corto**

Para hablar del teléfono inteligente es importante explicar que es un dispositivo inalámbrico electrónico basado en ondas de radio, tiene portabilidad, no requiere de ningún tipo de cableado, además de la comunicación de voz; cuentan con funciones extras como lo son mensajería, agenda, juegos, reproductor de MP3, acceso a internet, GPS, cámara fotográfica y video. El punto trascendental del teléfono inteligente es la capacidad de tener funciones de un ordenador personal, tiene un sistema operativo y pantalla táctil, tiene la capacidad de instalar programas y aplicaciones para procesar datos. “Sistema operativo: Capa compleja entre el hardware y el usuario, concebible también como una máquina virtual, que facilita al usuario o al programador las herramientas e interfaces adecuadas para realizar sus tareas informáticas” (Alonso, Artime, Rodríguez & Baniello, 2011, p. 3).

Los tipos existentes de sistema operativo en los teléfonos inteligentes, determinan la capacidad de cada dispositivo, en el mercado existen diversas empresas que ofertan los sistemas operativos, entre los más conocidos se encuentran: Android, iPhone OS, BlackBerry OS, Symbian, Linux; sus características en lenguajes informáticos tienen diversos enfoques, en su diseño y conformación tecnológica, son sistemas complejos que tienen un ámbito técnicamente de ingeniería, materia que en sí, es motivo de otro tipo de estudio;

sin embargo, cabe señalar que cada sistema se enfoca en cuestiones claves como lo es capacidad de energía, memoria, acceso a internet, desarrollo de aplicaciones, compatibilidad o, en su defecto, exclusividad, como lo manejaba iPhone en sus versiones reducidas a actualizaciones y aplicaciones propias de la empresa.

La demanda del teléfono inteligente genera que estos dispositivos evolucionen con nuevas y mejores capacidades de utilidad, sus características van cambiando, y permiten acceder a la globalidad de la red en conexión mundial con más eficacia. Su practicidad en su tamaño permite una fácil maniobrabilidad, se puede llevar en todo momento, la constante actualización de programas o aplicaciones, hacen de esta tecnología ser facilitadora de interacción de persona a persona o de una persona con las masas.

La mayoría de alumnas, alumnos, las y los docentes cuentan con por lo menos un teléfono inteligente, situación que es común y reveladora para obtener una ventaja en el área educativa; se quiera o no, el dispositivo móvil está inmerso en el proceso de educación, por el simple hecho de que los actores del proceso enseñanza-aprendizaje cuentan con un teléfono inteligente, e incluso, la utilidad que ya se le empieza a dar; por ejemplo en las búsquedas de información en la red, creación de grupos en aplicaciones, intercambio de mensajes y documentos; es por eso que debe ser considerado como herramienta pedagógica.

La diversidad de dispositivos tecnológicos en la gama de teléfonos inteligentes es muy basta, día a día se va renovando y acrecentando con objetivos mercantiles o de modernización. La variación de costos por tipo de modelos es grande, sin embargo, algo que podemos destacar es que, en su

mayoría, los *Smartphone* cuentan con cámara integrada que puede fotografiar o grabar video; aplicación que permite dar un giro al uso común de nuestros teléfonos inteligentes.

*Imagen 10. Funciones del teléfono inteligente*



Fuente: Robuart, 2020.

La posibilidad de contar con la herramienta de cámara o videocámara, pone ante un panorama inmejorable, es decir, una herramienta de apoyo para difundir conocimiento a largos alcances. Los instrumentos técnicos están al alcance de todo, al igual que la capacidad creativa, unidos generan un recurso didáctico para el proceso educativo.

El proceso de aprendizaje de los individuos con mediación de dispositivos portátiles lo concibe como una actividad relacionada directamente con el manejo de información y la comunicación disponibles. El éxito de este proceso se alcanza cuando los individuos son capaces de resolver problemas contextualizados en su vida real, de comunicar la información y conocimientos encontrados, además de colaborar con otros individuos en su proceso de aprendizaje. Esta perspectiva es el preámbulo para proponer un nuevo paradigma educativo que dicho autor denomina navegacionismo, cuyos pilares son el manejo de información y la interacción o comunicación social (Brown, 2005, p.14).

Bajo este razonamiento se considera que el aspecto principal es la capacidad de direccionar al teléfono inteligente como un apoyo en la educación. El proceso de elaboración de un video es el primer paso clave para su trascendencia y utilidad, el contenido de la información es el cimiento de la estructura que se

pretende producir, flanqueado por aspectos técnicos que darán al receptor el interés, inquietud y deseo por consumir una producción audiovisual.

### **1.5 La educación a través del video en México**

En México la educación a través del video tiene su antecedente en la década de los setentas cuando “se crea en 1971 el servicio de las telesecundarias, caracterizado por lecciones televisadas y administradas académicamente por un profesor capacitado para ello” (Ramírez, 2006, p. 50). La aparición de la Telesecundaria surge ante la necesidad de modernizarse para vincular estructural y funcionalmente las nuevas tecnologías educativas, nuevos procesos de enseñanza y de aprendizaje, con contenidos educativos digitales sobre todo para la educación a distancia.

Ante ese contexto y la evolución avasallante de la tecnología, se va transformando desde la década de los setenta hasta la actualidad, el modo del servicio educativo, ante la aparición de diversas modalidades que incluyen las tecnologías, mismas que en la época actual están presentes en la educación en línea; derivado de esto, se requiere obligatoriamente una interacción tecnológica, donde en su mayoría el video es funcional y útil.

En la tabla 3 se enlista las diversas etapas tecnológicas y como han sido utilizadas en el entorno educativo nacional, posteriormente al surgimiento de la telesecundaria, continuando en la década de los setentas con el Sistema de Universidad Abierta de la UNAM, transitando por el Sistema Educativo Satelital Mexicano (EDUSAT), así como, la utilización de diversas herramientas informáticas diseñadas para el entorno educativo, como lo son: Enciclopedia, Moodle, Learning Space y Blackboard, por mencionar algunos en las últimas dos décadas.

Tabla 3: Experiencias de educación a distancia.

Año de implementación	Servicio Educativo
1972	La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), inicia el Sistema de Universidad Abierta (SUA).
1974	El Instituto Politécnico Nacional (IPN), crea su Sistema Abierto de Enseñanza (SAE), y además se inicia el Sistema Abierto de Educación Tecnológica Industrial (SAETI).
1976	Se crea la Preparatoria Abierta y el Sistema Abierto del Colegio de Bachilleres.
1982	El Instituto Nacional para la Educación de Adultos (INEA), lanza sus servicios a partir de la radio y textos específicos.
1984	Se realiza el 1er. Simposio Internacional de Computación en la Educación. El Centro de Procesamiento Arturo Rosenblueth de la SEP, instaura una línea nacional de capacitación para la planta docente normalista con recurrencia al cómputo en la educación.
1986	Se crea la Sociedad Mexicana de Computación en la Educación (SOMECE)
1993	Se crea el Centro Nacional de Evaluación (Ceneval), a sugerencia de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), con el propósito de conocer el estatus formativo y de conocimiento de los estudiantes.
1991-1995	Se crea la Comisión Interinstitucional e Interdisciplinaria de Educación Abierta y a Distancia (CIIEAD), se genera en 1995 el Sistema Educativo Satelital Mexicano (EDUSAT), aunado a la Unidad de Televisión Educativa y al Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE).
2001-2002	Se pone en funcionamiento Internet2 a través de la Red Abilene de alcance mundial, orientada por el uso de banda ancha y una infraestructura de red de redes robusta para usos académicos.
2003-2006	Se crea y pone en funcionamiento el programa nacional Enciclomedia para la educación básica.
1999-2005	Implantación de plataformas para servicios educativos masivos a nivel nacional, fundamentalmente para la educación superior en el espectro de Learning Space y Blackboard.
2001-2006	Estrategia del IPN sobre las tecnologías educativas, la formación docente y la innovación educativa.
2006	La UNAM instaura su servicio de conectividad inalámbrica, y el IPN moderniza su red institucional de comunicaciones, para la ampliación de sus servicios educativos escolares ofertados en plataformas alternativas tales como Blackboard y Moodle.

Fuente: Ramírez, 2006.



Ante el escenario de la creciente utilización de la educación a distancia y el necesario uso de herramientas con base en nuevas tecnologías, el video es un instrumento que se ve inmerso en el proceso enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, grabar un video es muy práctico, ya que los dispositivos móviles cuentan con una cámara y la función de grabar video.

Utilizar el video como herramienta en el ámbito de la educación, multiplica las posibilidades de llegar a una mayor cantidad de receptores con contenidos de utilidad. Material que puede ser visto infinidad de veces, si es necesario para comprender un contenido educativo, “los medios audiovisuales de nuestra cultura, son sin duda el material básico de los procesos de comunicación. Vivimos en su entorno y la mayoría de nuestros estímulos simbólicos proceden de ellos” (Castells,1997, p. 407).

La importancia del uso del video en el proceso de enseñanza-aprendizaje está fundamentado en desarrollar proyectos de solides teórica, pero sobre todo de participación de alumnas y alumnos en la práctica de elaboración de materiales audiovisuales integrados a las tecnologías de la información que permitan el desarrollo de diversas capacidades en la alumna y el alumno o incluso a cualquier persona en su vida social.

## CAPÍTULO II

### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, SU PROCESO EDUCATIVO Y EL TELÉFONO INTELIGENTE (*SMARTPHONE*) COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ELABORACIÓN DEL VIDEO CORTO

En este apartado se aborda la evolución de modelos de comunicación que al paso del tiempo se han transformado, en este sentido, se retoma el proceso de la comunicación con sus diversos roles, en los cuales muestra los distintos esquemas y modelos que conforma un esquema comunicativo. La comunicación implica diversas etapas y particularidades en su estructura, básicamente está conformada por cuatro elementos fundamentalmente: el emisor, mensaje, receptor y retroalimentación o respuesta, dentro de estos, el mensaje contiene la información que se desea enviar a receptor o receptores.

En el lenguaje audiovisual predomina la imagen en diversas modalidades, es por eso que en este capítulo se enfoca en el video como medio de difusión masiva, así como su conformación y características específicas que le dan una clasificación; misma que determina su utilidad dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Se conocerán aspectos primordiales para el video como son, la duración, objetivos y diseño.

Un factor importante dentro de este capítulo son los actuantes, es decir, los participantes en la elaboración del video, es por eso que se describe la importancia que tiene el contexto de las diversas generaciones que pueden integrarse a esta propuesta, tomando en cuenta la época a la que pertenecen y los aspectos históricos, culturales y tecnológicos, que pueden influir en la percepción de un mensaje hecho a través del video corto.

Las nuevas generaciones desde que nacen se encuentran expuestas al tipo de lenguaje audiovisual, ya que la sociedad tiene un manejo y desarrollo cotidiano de forma automática y autodidáctica, mediante el uso del teléfono inteligente. Por lo anterior, el segundo capítulo de este trabajo concluye con la temática de recursos y modalidades del video. En este se aprecia la diversidad de opciones donde se involucra el video, así como las posibilidades en la que se puede aplicar. De la misma forma, se observa la capacidad de los *Smartphone* su acceso y funciones para influir en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El uso del teléfono inteligente como recurso didáctico en la educación mediante el video corto, requiere un proceso creativo, en el cual la planta docente y alumnado tenderán a mejorar cada producto hecho en subsecuente.

La realización de materiales audio visuales por los alumnos, posee un alto valor educativo, estando su función no en la calidad técnica del producto alcanzado "sino en el proceso seguido para su producción, la experiencia acumulada y el valor del trabajo personal" (Cabero, 1992, p. 1).

El proceso de la comunicación audiovisual a través del teléfono inteligente, cobra importancia en el manejo de su contenido y la creación de imagen, enfocados a los aspectos técnicos que principalmente debe contener la elaboración de algún producto audiovisual, ya que, de ahí parte la efectividad del objetivo principal en un mensaje para el receptor o receptores posibles.

## **2.1 Comunicación audiovisual y su proceso educativo**

Los modelos de comunicación al paso del tiempo se han transformado. Los elementos que conforman el proceso de la comunicación asumen diversos roles de los cuales, han generado distintos esquemas y modelos, sin embargo,

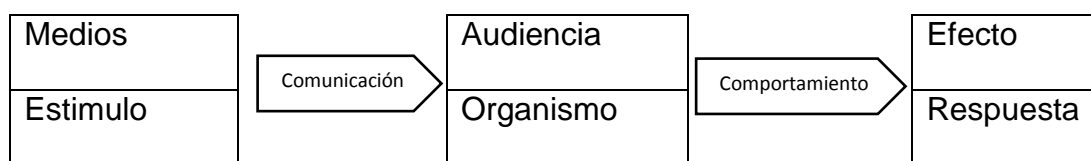
siempre se consideran tres elementos que interactúan y son: el emisor mensaje y receptor.

En un inicio, la comunicación se consideró como una interacción de estímulo-respuesta; “la investigación de la comunicación empezó como investigación de la comunicación de masas después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Los primeros modelos de comunicación fueron los denominados “modelos de aguja hipodérmica”, modelos simples de estímulo-respuesta (E-R,)” (Galeano, 1997, p. 1), en la tabla 4 se aprecia el modelo básico del emisor que representa “medios y estímulo” y el receptor que funge como “audiencia y respuesta”; también se figura el modelo EOR, en el que se aprecia un rubro más que corresponde a la respuesta y efecto, modelos que constituyen una evolución en el proceso de comunicación y su análisis.

*Tabla 4: Primeros modelos de Comunicación*  
Modelo E-R (Estimulo-Respuesta)



Modelo E-O-R (Estimulo-Organismo-Respuesta)

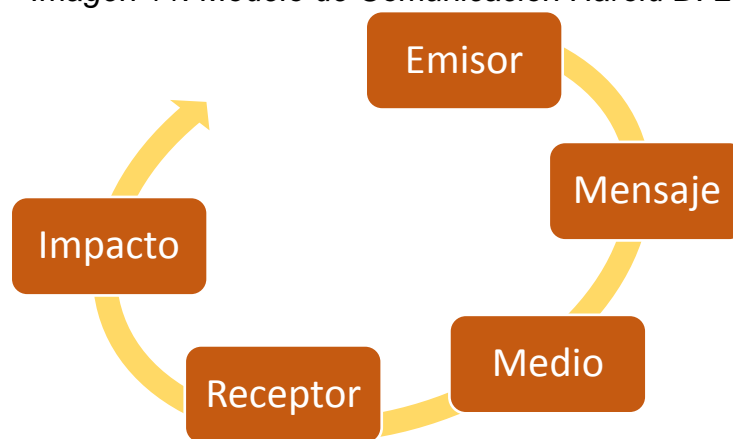


Fuente: Galeano, 1997.

En su evolución, los modelos desde la aguja hipodérmica hasta modelo de comunicación de Maletzke, aportaron nuevos esquemas que van creciendo debido a un factor muy importante que revela una tendencia, se trata de las respuestas de la gente (receptor) ante un estímulo (mensaje). Galeano (1997) cita a autores como Laswell, Lazarsfield, Hovland y Lewin, mismos que

profundizaban en cada elemento que conforma el proceso de la comunicación, en los que se aportaban nuevas formas de ver el proceso comunicativo, resaltando el modelo de comunicación de Laswell, profesor de la universidad de Yale en los Estados Unidos, quien destacó y clasificó los elementos que conforman el proceso de comunicación; “Laswell proponía allí una fórmula de concatenación o encadenamiento lineal de cinco preguntas-programa: ¿Quién - dice qué - por cuál canal - a quién - con qué efecto?” (Galeano, 1997, p.2), como se aprecia en la imagen 11.

*Imagen 11. Modelo de Comunicación Harold D. Laswell*



Fuente: Galeano, 1997.

Cada elemento que integra la fórmula de Laswell, considerado un modelo lineal, se refiere al “quien” como el emisor origen de fuente de comunicación, en cuanto al elemento “dice que” está directamente vinculado al mensaje de acuerdo al análisis de la información. En tercer lugar contempla “por cual canal” es el medio usado para transmitir el mensaje, analizando el vehículo que llevará el mensaje al receptor; “a quien” es el receptor, el que absorbe el mensaje y por último y no menos importante, si no por el contrario, el elemento que le da la mayor importancia al modelo es “con qué efecto”, el cual refiere al análisis del impacto que tiene en el receptor el contenido del mensaje, esta unidad da pauta a

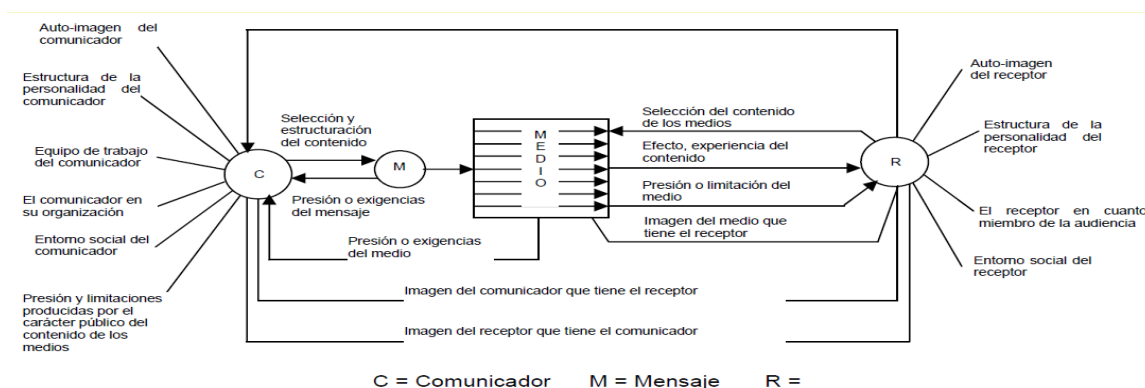
mejoras de otros investigadores que estudiaron el modelo de comunicación, dando paso a modelos circulares, en donde el proceso se hace infinito, “Shannon consideraría, al afirmar que: el proceso de la comunicación es interminable, puesto que no empieza ni acaba en ningún sitio concreto” (Rodrigo, 1995, p.204).

En la actualidad, las innovaciones tecnológicas en la información y comunicación, han transformado los modelos de comunicación, que dicho sea de paso, no son permanentes y van evolucionando. La Teoría de la Comunicación se considera científica; es decir, que una hipótesis se pone a prueba, significa que ha establecido un repertorio de hipótesis que sirven para hacer revisiones.

Los estudios de la comunicación están ahora donde están las ciencias. Porque la teoría, la investigación y la docencia de la comunicación pueden desarrollarse siguiendo los mismos criterios que rigen para todas las ciencias. Este estatuto hace posible que, en cualquier otro campo del conocimiento, se puedan utilizar las aportaciones de los estudios comunicativos; y viceversa (Serrano, 2013, p.18).

La evidente evolución y complejidad de análisis de los modelos de comunicación, generan un desarrollo basto de factores que determinan un modelo de comunicación, es decir, entre más profundo es el análisis de los modelos, más objetos de estudios resultan; esto se refleja en las notables diferencias de modelos básicos y a través del tiempo a modelos más complejos, como el de Maletzke, que se aprecia en la imagen 12, en donde se aprecia contextos más sofisticados.

## Imagen 12. Modelo de comunicación de Maletzke



Fuente: Rodrigo, 1995.

La comunicación y educación está directamente vinculada, el generar conocimiento implica un proceso de comunicación entre la o el docente, alumna y alumno, porque va implícito el modelo de comunicación (emisor, mensaje y receptor), mismos que interactúan a través de un canal de comunicación verbal o no verbal. En este proceso el video toma su importancia, ya que es el medio donde se transmite conocimiento, además de conservar el contenido producido que, dicho sea de paso, se puede consultar en diversas ocasiones.

La televisión fue por mucho tiempo un medio audiovisual potencialmente generador del proceso comunicativo, de esta se derivaron diversos estudios y teorías, como la *teoría del cultivo*, referente a los mensajes que se transmiten en televisión con un contenido repetitivo mediante imágenes que generan una reacción o respuesta de las o los receptores, cristalizadas en opiniones, creencias o formas de actuar, esa circunstancia se tornaba obligada al no tener acceso a más opciones de contenido audiovisual como los que se cuenta en la actualidad.

La reiterada recepción de imágenes y temáticas ofrecidas de manera uniforme y sostenida por los medios terminará por afectar nuestra forma de percibir esos asuntos, moldeando nuestra percepción en consonancia con la perspectiva ofrecida por dichos medios (Gerbner, Morgan y Signorielli, 1996, 376).

Por otra parte, también existe la *teoría de usos y gratificaciones*, que contrasta con la pasividad que representa la *teoría de cultivo*, los estudios o evaluación de audiencia de medios tienen el objetivo de saber cómo los medios de comunicación pueden ser vehículos de un cambio social. En la *teoría de usos y gratificaciones*, se refiere a un placer obtenido por los receptores o audiencia, así como, la dependencia que puede generar algún contenido televisivo, tomando en cuenta los factores de consumo de las y los televidentes.

Todos los autores coinciden en calificar a la teoría de usos y gratificaciones como la primera que adjudica a la audiencia la capacidad de actuar, cuestionando seriamente la relación estímulo-respuesta que alude a la pasividad de los receptores. Receptores que actúan en función de sus necesidades, motivaciones e intereses, pues el uso de los medios les aporta unas gratificaciones (Cuesta, 2000, p.265).

Las anteriores teorías representan estudios que se contemplan en la comunicación audiovisual, indicadores que reflejan la respuesta que generan los contenidos televisivos, factor que denota la importancia de un producto audiovisual hacia un grupo de personas, en el cual se consideran elementos como lo es la repetición de una temática determinada, así como las necesidades que se busca satisfacer a las y los receptores específicos.

En el ámbito educativo el proceso de comunicación y elaboración del video corto tiene una función de repetición, sin embargo, no en el mensaje, más bien en la elaboración del mismo, al crear video corto repetidamente, el cuerpo de docencia y alumnado obtienen competencias tecnológicas que le permiten dominar dicho recurso. Respecto a la teoría de gratificación y la relación con el video corto coincide la contemplación de satisfacer una necesidad educativa al



generar un contenido formativo, tomando en cuenta un contexto determinado y actual.

Los medios audiovisuales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en esta temporalidad, son un recurso muy utilizado principalmente se echa mano de ellos, porque es una técnica que satisface las necesidades que requieren la actual era tecnológica y sus nuevas generaciones; el video como instrumento tecnológico y canal de comunicación resulta atractivo, motivador y estimulador para el receptor por su alto contenido visual, a través de imagen y audio, sin embargo, el uso y creación de este recurso se requiere conformar un método adecuado a integrar contenidos idóneos con el objetivo de difundir un conocimiento específico. “Producción audiovisual: es el proceso global que permite controlar las diferentes fases de realización de un documento audiovisual, a saber: preproducción, producción y postproducción” (Aguaded, & Carrero, 2013, p. 183).

El proceso de una producción audiovisual en el ámbito educativo atiende distintos factores, uno de ellos es la realización de materiales y su autoría, es decir, quien hace el producto audiovisual atiende a la necesidad creativa, así como la de alfabetización digital y audiovisual, que genere un sentido crítico de lo que la alumna y el alumno ve en imágenes, no solo en el ámbito educativo, sino en su acontecer diario, conocimiento que le permita discernir de la información audiovisual que recibe.

La enseñanza específica de la producción audiovisual destinada al niño y adolescente abarca generalmente la escritura de guiones, conocer los procesos organizativos de una producción, el manejo de cámaras de vídeo, el funcionamiento básico del sonido y la iluminación, y la práctica de la edición digital (Aguaded, & Carrero, 2013, p.179).

Dentro del ámbito educativo hay un abanico de opciones en cuestiones de uso y realización de material audiovisual, para Cabero (1992), se clasifican en tres tipos de producción: producciones realizadas por el profesor y/o los alumnos; producciones realizadas por profesionales de los medios; y producciones realizadas por instituciones educativas (ver tabla 5). La clasificación antes descrita da la pauta para conocer las características y funciones que tiene los tres tipos de producción.

Tabla 5: Tipos de Producción Educativas

Tipo de Producción educativa	Descripción
Realizadas por el profesorado y/o alumnado	<p>Principal ventaja radica en las posibilidades que ofrecen para contextualizar el medio y los mensajes por él transmitidos; analiza y codifica su realidad circundante.</p> <p>Facilitan pasar de ser meros receptores de mensajes mediados realizados por otros, a procesadores activos en su diseño, codificación y estructuración, para que los objetivos prefijados se acerquen a los mediados producidos.</p> <p>Es necesario que profesor y alumnos tengan un grado de formación que les permita utilizarlos e introducirlos en su actividad docente.</p> <p>Ofrece para el aprendizaje de nuevos lenguajes de comunicación, el conocimiento y aprendizaje de nuevos instrumentos de comunicación, y la adquisición de habilidades instrumentales para su manejo.</p>
Realizadas por profesionales de los medios	<p>Cuentan inicialmente con la ventaja de la calidad técnica y sémica de los productos mediados, alta inversión.</p> <p>Material técnico que posean las casas comerciales por lo general será siempre más sofisticado, de mejor Prestaciones, y actualizado con los incrementos técnicos del mercado.</p> <p>Este tipo de producciones, tiene como característica, la descontextualización de los mensajes mediados y su no adaptación a programas escolares.</p> <p>Comunican una serie de valores y actitudes que pueden ir en contradicción con los vividos por el sujeto en su contexto, y facilitar la entrada y potenciar inconscientemente una colonización cultural.</p>
Realizadas por instituciones educativas	<p>Producciones con unas elevadas características técnicas y sémicas, para los profesores/alumnos de su contexto y las necesidades que estos tengan.</p> <p>Producir medios adaptados al profesorado de la zona y contexto.</p> <p>Están formadas no solo por especialistas en el terreno de la producción y diseño de medios didácticos, sino también por especialistas en el dominio técnico y sémico de los medios.</p> <p>La especificidad de las funciones a desarrollar, es obvio que las relaciones entre estas instituciones y los centros a los que tienen que servir deben ser completas y directas.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Cabero, 1992.

De acuerdo a los tipos de producciones diseñadas para el entorno educativo destacan objetivos que son pilares visionarios para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje, que conlleva la elaboración de producciones audiovisuales educativas hechas por la planta docente, alumnas y alumnos, generan trabajo en grupo, distribución de roles, es una actividad cooperativa, crean habilidades de exponer y defender sus ideas, promueven conocimiento, realizan un proyecto en común.

Desempeña en la motivación y dinamización del profesorado hacia la utilización de nuevas y tradicionales tecnologías de la comunicación e información. Así como lugar de encuentro e intercambio de las experiencias en producciones audiovisuales que realicen los profesores y alumnos de la zona (Cabero,1992, p. 7).

La función de los medios audiovisuales en la educación, en la postura de receptor de un mensaje, ubica al sujeto como un consumidor potencial de imágenes, situación que no garantiza una eficaz recepción de conocimiento, esto derivado a que la efectividad de un audiovisual también depende de una alfabetización visual. El destinatario requiere desarrollar un conocimiento para poder leer un mensaje visual de forma adecuada, es decir, despertar un sentido crítico por parte del receptor de cada material que observa, de esa forma, adquiere un aprendizaje, el cual conlleva el tener una exigencia cada vez más alta en los contenidos y a su vez, una mejor comprensión de cada información de producciones audiovisuales que se le presentan.

Tomar conciencia de lo que ejerce el video en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es la capacidad de saber que un producto audiovisual bien hecho aporta grandes beneficios en el ámbito educativo, teniendo como resultados una buena comprensión de un mensaje correctamente estructurado, intencionado y sencillo de entender. De acuerdo a expertos en el tema de comunicación audiovisual en Europa, se debe tener presente que las experiencias que se van

desarrollando necesitan ser continuamente revisadas, para conocer su comportamiento y su eficacia durante su evolución, esto plasmado mediante el documento *Competencias en comunicación audiovisual*, documento patrocinado por el Consell de l'Audiovisual de Catalunya, en el año 2015. En este contexto el Dr. Joan Ferrés Prats profesor del Departamento de Periodismo y de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, considera seis dimensiones fundamentales en la comunicación audiovisual, basados en conceptos y actitudes relacionados que se muestran en la tabla 6.

*Tabla 6: Dimensiones de la Comunicación Audiovisual*

<b>Dimensión</b>	<b>Descripción</b>
<b>El lenguaje</b>	Conocimiento de los códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual y capacidad de utilizarlos para comunicarse de manera sencilla pero efectiva. Capacidad de análisis de los mensajes audiovisuales desde la perspectiva del sentido y significación, de las estructuras narrativas y de las categorías y géneros.
<b>La tecnología</b>	Conocimiento teórico del funcionamiento de las herramientas que hacen posible la comunicación audiovisual, para poder entender cómo son elaborados los mensajes. Capacidad de utilización de las herramientas más sencillas para comunicarse de manera eficaz en el ámbito de lo audiovisual.
<b>Los procesos de producción y programación</b>	Conocimiento de las funciones y tareas asignadas a los principales agentes de producción y las fases en las que se descomponen los procesos de producción y programación de los distintos tipos de productos audiovisuales. Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales y conocimiento de su trascendencia e implicaciones en los nuevos entornos de comunicación.
<b>La ideología y los valores</b>	Capacidad de lectura comprensiva y crítica de los mensajes audiovisuales, en cuanto representaciones de la realidad y, en consecuencia, como portadores de ideología y de valores. Capacidad de análisis crítico de los mensajes audiovisuales, entendidos a un tiempo como expresión y soporte de los intereses, de las contradicciones y de los valores de la sociedad.
<b>Recepción y audiencia</b>	Capacidad de reconocerse como audiencia activa, especialmente a partir del uso de las tecnologías digitales que permiten la participación y la interactividad. Capacidad de valorar críticamente los elementos emotivos, racionales y contextuales que intervienen en la recepción y valoración de los mensajes audiovisuales.
<b>La dimensión estética</b>	Capacidad de analizar y de valorar los mensajes audiovisuales desde el punto de vista de la innovación formal y temática y la educación del sentido estético. Capacidad de relacionar los mensajes audiovisuales con otras formas de manifestación mediática y artística.

Fuente: Elaboración propia a partir de Ferrés 2007.

La práctica constante de crear y recibir producciones audiovisuales, ofrece la oportunidad de una evolución en materia audiovisual, además de fomentar la creatividad, estimula la capacidad humana de generar nuevas posibilidades de emitir conocimiento a través de la imagen y sonido. Es la función primordial de satisfacer la función primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la capacidad de ser facilitador de aprendizaje. Tomás Adame (2009), en su estudio de Medios Audiovisuales en el Aula, enlista las funciones que tienen los medios audiovisuales en la enseñanza (ver tabla 7), en las que desarrolla los escenarios positivos de un uso adecuado de esta herramienta, conceptos que muestran la utilidad que tiene una producción bien lograda.

*Tabla 7: Funciones de los Medios Audiovisuales en la Enseñanza*

Funciones de los Medios Audiovisuales en la Enseñanza	
Aumenta la eficacia de explicaciones del docente en su materia.	Fomenta la participación o interés por un tema
Permite mostrar una secuencia de un proceso educativo	Facilita el aprendizaje en el ámbito de comparaciones y contrastes
Desarrolla capacidades y actitudes que exige un procesamiento global de información	Desarrolla la creatividad y sentido crítico, dejando a un lado lo memorístico
Las imágenes estimulan atención y receptividad del alumno	Ayuda al alumno a comprender mejor su entorno
Ayuda a ver realidades del pasado que no son muy accesibles	Mejora el proceso educativo por su retroalimentación en la búsqueda de soluciones
Introducen al docente y alumnado a la tecnología audiovisual	El alumno es parte de una producción al participar en ella.

Fuente: Tomás, 2009.

## **2.2 Modalidades del video en la educación**

El video es un proceso de comunicación conformado por diversos elementos que estructuran un contenido de información, distinguiendo al video por su temática, formato, duración, entre otras características, generando una clasificación de

tipos y modalidades de video. El video, es un medio de difusión masiva que se conforma de características específicas que le dan una clasificación. El tiempo de duración, determina su categoría de acuerdo a los minutos que comprende la producción total de acuerdo Letón, Gómez, Quintana & Molanes, (2012), clasificándose de la siguiente forma (ver tabla 8).

*Tabla 8: Clasificación de videos por su duración.*

<b>Tipo de video</b>	<b>Duración en minutos</b>
Micro-vídeo	Menos de 5 minutos.
Mini-vídeo	Entre 5 y 10 minutos.
Maxi-vídeo	Entre 10 y 25 minutos.
Vídeo	Más de 25 minutos.

Fuente: Letón, *et al*, 2012.

En la clasificación de micro-video, existe un formato denominado *videominuto*, producto que como su nombre lo dice, su temporalidad encuadra en el tipo de video menor a cinco minutos, su complejidad en tiempos y estructura es expresar su contenido concretamente en tres periodos en un limitado margen de espacio. Característica que influye en la capacidad de síntesis que tenga el realizador de este tipo de producto, referencia que sirve para subrayar la importancia que se requiere para lograr una narrativa para comunicar un contenido educativo en poco tiempo.

El videominuto es un formato que se asemeja en tiempo, a un comercial televisivo. En lo que respecta a la estructura narrativa, fundamento de cualquier relato audiovisual clásico, la mayoría de los segmentos de publicidad, contienen los tres momentos de este esquema estructural: preparación, desarrollo y estallido (Gastélum, 2011, p.85).

Otra particularidad que distingue a un video es su diseño, en esta clasificación se determina de acuerdo a la información que conforma, dentro de los cuales se

establece el enfoque del mensaje y el medio en el cual se difunde. Dentro de estos están: docente, minimalista, maximalista, multimedia, tutorial, notas, conferencia, entrevista y reportaje (ver tabla 9). En la clasificación que determina Letón y colaboradores (2012) se detalla cada uno de los diseños.



Tabla 9: Tipos de diseño de videos.

Tipo de diseño	Descripción
Docente	Se diseña con transparencias minimalistas (transparencias con poca información o sin información) disponibles para los alumnos, con pizarra digital y se sustentan en la filosofía “Yo trabajo / Tú trabajas”. Además, es factible que se pueda ver a través de un teléfono móvil o similar con pocas prestaciones.
Minimalista	Si bien no existen transparencias minimalistas, la información sí se va construyendo sobre la marcha en una pizarra clásica de tiza, blanca o digital o incluso en un papel. El hecho de que no haya transparencias minimalistas preparadas y disponibles para los alumnos hace que sea más difícil motivarles a la filosofía “Yo trabajo / Tú trabajas”. A menudo será factible que se pueda ver a través de un teléfono móvil o similar con pocas prestaciones.
Maximalista	Se diseñan con transparencias maximalistas, que son aquellas que tienen toda la información en ellas. Éstas van en contra de la filosofía “Yo trabajo / Tú trabajas” porque potencian la actitud pasiva del alumno. Incluso si se hace alguna aclaración utilizando la voz o escribiendo, el estudiante desconecta, porque asume que si no está escrito en la transparencia es porque no es importante. Es muy difícil que se pueda ver a través de un teléfono móvil o similar con pocas prestaciones.
Multimedia	Utiliza soportes variados, pudiendo incluir animaciones. No busca la filosofía “Yo trabajo / Tú trabajas”. A menudo será factible que se pueda ver a través de un teléfono móvil o similar con pocas prestaciones.
Tutorial	El soporte que se utiliza es la interfaz de un software o programa informático, para que así el alumno pueda ver cómo funciona. Aunque por su diseño parece favorecer la filosofía “Yo trabajo / Tú trabajas”, puede incurrir en un maximalismo que vaya en su contra. Requiere dispositivos móviles avanzados.
Notas	El soporte suele ser un pdf en el que va incrustada información visual que complementa el texto. Requiere dispositivos móviles avanzados.
Conferencia	Muy similar al maximalista, con la diferencia de que el protagonismo del profesor es mucho mayor, llegando casi a ser un actor.
Entrevista	El soporte es como su propio nombre indica una conversación con una o varias personas sobre un tema. No requiere de dispositivos móviles con grandes prestaciones.
Reportaje	El soporte es una mera grabación de algo que está ocurriendo. No requiere de dispositivos móviles con grandes prestaciones.

Fuente: Letón *et al*, 2012.

Dentro de la clasificación del video, existe un parámetro que se refiere a la intención del destino del contenido de información, Letón *et al*, refiere al eje de objetivo y lo divide en siete tipos como se observa en la tabla 10.

Tabla 10: Tipos de objetivos de videos.

Tipo de Objetivo	Descripción
Modular	Está preparado para utilizarse en múltiples asignaturas (curso cero, acceso, grado o posgrado) e incluso para estudiantes con discapacidad.
Magistral	Sólo busca transmitir conocimiento sin buscar la modularidad.
Magistral con Interacción	Si bien se transmite conocimiento sin buscar modularidad, sí se busca la interacción con el alumno ya sea de forma virtual o presencial.
Promocional	Pretende dar a conocer algo para que se compre o para que se valore.
Motivador	Busca animar a alguien para que proceda a realizar algo.
Social	Busca concienciar sobre algún tema.
Entretenimiento	Su objetivo es simplemente entretener.

Fuente: Letón *et al*, 2012.

El video contempla diversas funciones, Churquipa (2008) menciona cuatro que son: la función de “informar”, que refiere un acto meramente comunicativo unidireccional; la función “expresiva”, en el cual intervienen las emociones del que emite un mensaje; función “investigadora”, como su nombre lo dice se fundamenta en investigar diversas temáticas, como lo son análisis de conductas, fenómenos de la naturaleza entre otros; la función “evaluativa”, consistente en una valoración de conducta, actividades o destrezas, códigos expresivo y lenguajes.

De acuerdo a las características que se mencionan dentro de la función expresiva se destaca el *video-ensayo*, narrativa audiovisual fincada sobre el pensamiento y radica en su proceso de creación de acuerdo al individuo y su

cultura, es decir, una reflexión representada mediante imágenes. Su antecedente procede del cine mediante el *film ensayo*, “los films-ensayo están compuestos en su totalidad de formas-ensayo, pero estas configuraciones superan los límites del género, y los del propio cine”, proceso que muestra cuestiones relacionadas al arte y la educación.

El video-ensayo es la reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión. El cineasta manipula las imágenes a través de una hermenéutica básicamente visual como un dispositivo que sirve para procesar experiencias de todo tipo y convertirlas en un producto nuevo que las resume y produce a la vez nuevas experiencias (Gaytán, 2012, p.3)

La referencia de la función de este tipo de video, muestra la importancia que tiene en la interacción de un aprendizaje y un ejercicio, donde el creador de una producción audiovisual de este tipo, contempla la práctica, la experimentación, como dice la raíz de su vocablo ensayar, el cual provoca un proceso de aprendizaje mediante el uso de un producto audiovisual.

Video-ensayo y su significado se ha visto ampliado con la idea de ejercicio, esto es, de tentativa en un proceso de aprendizaje en el que el autor se muestra en cada momento de la experimentación y que se hace más evidente en el contexto audiovisual. El vídeo-ensayo como otras expresiones ligadas a entorno audiovisual, mantiene una clara influencia de la tradición literaria (García-Roldán, 2012, p.49).

Se encontró otro tipo de clasificaciones de acuerdo a los siguientes autores, entre las que se encuentran el video educativo, “cualquier video que se emplee en la docencia puede ser considerado como educativo” (Bravo, 1996, p.100), de la misma forma, Bravo (1996) define al video como “videograma educativo” como aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado. Por su parte, Cebrían (1994) menciona que hay gran variedad de videos que sin ser educativos contienen información útil que puede ser utilizada en un proceso lúdico.

Los documentales y demás programas televisivos no están diseñados para ser insertado en un proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin duda, son potencialmente educativos, dado que son una fuente fundamental para vincular las experiencias de la calle y de la casa dentro del aula, permitiéndonos trabajar aspectos de salud, consumo, sexismo (Cebrián, 1994, p.3).

Otra forma de clasificación es la modalidad de video lección y video apoyo, Churquipa (2008) define al “video lección”, como aquel que expone un contenido sistematizado completo donde el profesorado es sustituido de la clase, es decir, no interviene; por su parte, el “video apoyo” es aquel que se considera al equivalente a diapositivas, donde las imágenes funcionan como un soporte al discurso de las o los docentes, el cual estructura y sustenta su clase en contenido preestablecido y solo utiliza las imágenes para, dinamizar, matizan, ejemplifica y complementan su cátedra.

### **2.3 Alumnado y su apropiación de las tecnologías en la educación**

A través del tiempo la humanidad se ha ido clasificando en generaciones de acuerdo al año de nacimiento de cada persona y su contexto en que se desarrolla, cada generación recibe un nombre determinado a una temporalidad, que son periodos de aproximadamente veinte años como aparece en la tabla 11.

Es necesario focalizar la atención del proceso enseñanza-aprendizaje en alumnas y alumnos de acuerdo a la generación a la cual pertenece, ya que el contexto de la época que vive, determinará las características y dominio que tiene como integrante de un proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, las generaciones de personas más recientes, tienen en su contexto a la tecnología desde un aspecto nato, el manejo de esta es común y natural en su desarrollo como persona, el contexto establece que está expuesto a información a través

de tecnologías, factor que nos refiere que como emisores o receptores de un mensaje será más factible y preciso utilizar un canal de comunicación adecuado a su percepción e interés.

La apropiación de la información del alumnado y los procesos de enseñanza aprendizaje, se da en un entorno meramente tecnológico, situación que bien dirigida, empodera a las nuevas generaciones a explotar las herramientas y la información en un mundo globalizado; entorno que acapara la atención fugas de infinidad de escenarios conductuales a través de video.

Tabla 11. Clasificación de Generaciones

Generación	Baby Boomer 1946-1964	Generación X 1965-1980	Generación Y 1981-1997	Generación Z 1998-2009	Generación Alfa 2010-2025
Contexto Histórico Cultural	Idealista Pacifista Liberación Sexual Libertad de Expresión Beatles Rolling Stone Elvis Priestley	Guerra Fría Críticos Activista Cultura de masas Trova Nirvana Madonna U2 Migrantes digitales	Globalización Fin de la Guerra Fría Revolución digital Ambientalistas 1ros Nativos digitales Millennials Britney Spears Eminem Tecno Reggaetton	Ultramodernidad 11Septiembre Guerra Irak Crisis Financiera 2008 Nativos Digitales Hiperconectados Justin Bieber Emos	Primavera Arabe 2011 Era post panóptica Hackers Snowden Wikileaks Narcotrafico Conciencia ecológica Hipsters Uber Airbnb
Contexto Tecnológico	Teléfono de radio Cine Discos de acetato Cámara Polaroid Primeras Computadoras	Tv B&N Tv Color Tv Cable Beta Atari Celular Walkman	Telefono de teclas Beeper Nintendo Playstation CD,DVD,MTV Nickelodeon Discman Mp3 Yahoo Hotmail Windows email Chat Webcam Disquete Web 1.0	Cámaras digitales Google Wikipedia YouTube Celulares 3G GPS, Web 2.0 Video Chat Facebook Twitter Ipod Iphone SMS USB Netbook Ipad Gmail Bluetooth Wireleses Routers Geolocalizadores	Web 3.0  Touch Cámara frontal Selfie Spotify Whatsapp Waze Bigdata Netflix Tinder Snapchat Instagram Iwatch

Fuente: Cataldi, & Dominighini, 2015.

Como se puede observar en la tabla anterior, en cada generación intervienen aspectos históricos, culturales y tecnológicos, que pueden influir en la percepción de un mensaje. Las generaciones más actuales o nativos tecnológicos, tienen una visión de los modelos educativos vigentes, las ven como estructuras obsoletas, ya que su aprendizaje didáctico lo hacen a través de las tecnologías, “el aprendizaje a través de Internet es parte de los millennials, aprenden lo que les gusta a través de la red, y eso los hace felices y efectivos” (Cataldi, & Dominighini, 2015, p. 2), partiendo de esta apreciación es posible ver que estas generaciones, cada vez más, consumen y producen materiales a través del video para instruirse en ciertas temáticas de su interés, es importante subrayar que aprenden y producen cosas de su interés, no necesariamente adecuados o encaminados a una educación académica de utilidad que sea un instrumento de desarrollo social, en su mayoría son aspectos de entretenimiento y ocio.

Partiendo del contexto de las generaciones más recientes, es evidente que sus modos de vida en la actualidad, se centran principalmente en actividades con alto consumo de imágenes en sus diversos ámbitos, como lo es el cine, las series televisivas o en plataformas, videojuegos, teléfonos inteligentes con sus respectivas interacciones en redes sociales. Motivo por el cual, los medios visuales conforman un pilar primordial en el proceso de educación, principalmente por factores de motivar, causar interés, facilitar adaptación y cubrir necesidades del alumnado, por tal motivo deben considerarse como estrategia y como material didáctico.

Es evidente que estamos ante el reto educativo de tener ante nosotros la primera generación 100% digital, ya que los entornos de las actuales generaciones nacen conectados a un teléfono inteligente que marca la pauta de

sus vidas, sin ser un elemento vital para el funcionamiento del organismo como el agua o el oxígeno, el teléfono toma un papel trascendente de necesidad cotidiana del individuo, es una semejanza a una dependencia mental de una constante conexión a celulares y a internet.

La inclusión de las TIC se vuelve un asunto prioritario a nivel mundial, es importante considerar dos aspectos: los avances tecnológicos y la globalización, como elementos que se integran para dar paso a la Sociedad de la Información, lo que trae consigo nuevos retos a los Sistemas Educativos, a las y los docentes, directivos y a los procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales, deben adaptarse y hacer uso de las TIC (Rodríguez, 2019, p. 188).

Situación que en el ámbito educativo exige nuevas estrategias educativas para transmitir conocimiento, de aquí la importancia del video como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe asumir la responsabilidad de estar a la vanguardia de cómo educar a través del ámbito en que se desenvuelven las nuevas generaciones, para no dejar obsoleta la capacidad de educar a través de modelos que puedan ir evolucionando adquiriendo herramientas como el video.

No obstante que la generación Alfa está en automático conectado con la red, también es importante destacar que las generaciones anteriores existentes o vivas, han tenido contacto con las imágenes en video, sea cine, televisión hasta actualmente en los teléfonos inteligentes. Característica que advierte que el método de comunicación a través del video es vigente e incluso más fuerte para las nuevas generaciones, ya que su atención se enfoca más a lo visual.

Si bien es cierto, existe una brecha que aleja de la conectividad para algún sector de la sociedad que no tiene acceso al internet en sus comunidades, la opción de generar contenidos en videos cortos, pueden tener la opción de adquirirlos en algún momento en sus dispositivos en un formato de archivo transferible pudiendo compartirse y consultarse en otra temporalidad, dando la



posibilidad de acceder a un recurso para el aprendizaje que sirva al reproducirlo en comunidades sin acceso a internet.

La evolución de las imágenes en movimiento, se han hecho más sofisticadas y complejas, motivo por el cual dentro de la labor educativa se debe dominar el tema del proceso de elaboración del video, con el fin de implementarlo de manera adecuada en el proceso de formación del alumnado, es decir, los responsables de la educación deben adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las tecnologías y a los elementos que resultan más atractivos para las nuevas generaciones.

#### **2.4 Recursos y modalidades del video en la educación actual**

A lo largo de la historia en los procesos pedagógicos dentro y fuera del aula, se ha recurrido a diferentes fuentes visuales en apoyo para comprender un tema o concepto educativo, se habla del cine, la gamificación, el video animado, recientemente el video tutorial, los MOOC (Massive Online Open Courses o cursos online masivos y abiertos), todos ellos haciendo uso de lo visual e imprimiendo una diferenciación ante las posibilidades que las TIC ofrecen, además de los diversos recursos que se encuentran en la web, que han dado nuevos enfoques y usos en el aspecto educativo. Es preciso mencionar que las actividades visuales antes mencionadas, consumen gran parte del tiempo de nuestra sociedad.

En la promoción y apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los docentes juegan un papel muy importante para que los alumnos adquieran las competencias digitales, lo que reclama una capacitación y preparación del docente (Rodríguez, 2020, p. 31).

La alianza de medios visuales da la pauta para generar materiales didácticos que se asimilen y compitan con las producciones que los educandos consumen. Uno de los productos más populares son los videojuegos, así como los audiovisuales que generan las o los *influencer* (persona pública que generó fama mediante la red) a través de plataformas como *YouTube*.

En el caso de los videojuegos, existen estudios que relacionan al videojuego con formas de aprendizaje, el cual se denomina gamificación, concepto que devela la capacidad que tienen las imágenes en el aprendizaje en este caso, aplicadas en el videojuego. La gamificación “puede jugar un importante rol en la educación, teniendo en cuenta que la motivación de las alumnas y alumnos ha sido reconocida hace tiempo como un elemento central del aprendizaje” (Weiner, 1990, p.616). Sin embargo, la enorme oferta de videojuegos en el mercado en su mayoría no tiene una intención de educar, escenario que las y los docentes pueden explotar y utilizar esta vía como herramienta didáctica para transmitir conocimiento.

Los profesionales de la industria se han dado cuenta de esta tendencia y han intentado aplicar el potencial motivador de los juegos a varios contextos ajenos al juego para fomentar la participación del usuario. Esta práctica es hoy más conocida bajo el nombre de "gamificación", comúnmente definida como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos ajenos al juego (Mekler, Brühlmann, Tuch, y Opwis, 2017, p. 2).

La visión de la gamificación desde un aspecto pedagógico, incluye el uso de videos didácticos que apoyen al alumno, por ejemplo, “*pipo club*” es una página donde se proporcionan juegos en los cuales la niñez puede adquirir conocimientos, el niño o niña, a través de un video interactivo, aprende las letras o dependiendo de la diversidad de juegos, puede aprender operaciones matemáticas entre otras actividades que buscan generar un conocimiento.

Dentro de las posibilidades en las que se puede utilizar el video corto como recurso educativo, se encuentran, los cursos en línea masivos y abiertos o MOOC, “son un nuevo enfoque formativo en la educación superior” (Bustamante, & Jiménez, 2019, p. 6), modalidad que se adentra en el universo de la red y las infinitas posibilidades a las que puede llegar. Es decir, la combinación de la red y las diversas formas de posicionar información a través de un método o formato de video a cualquier lugar; este tipo de enseñanza posibilita posicionar lo audiovisual como potencial vehículo de conocimiento ante consumidores ávidos de satisfacer una necesidad visual, en donde se combinan la imagen y la información previamente diseñada con objetivos educativos, dando paso a recursos didácticos de interacción educativa.

Los MOOC´s son un nuevo enfoque formativo en la educación superior, fundamentada en la apertura, la masividad, la ubicuidad y por el momento, en la gratuidad. En su esencia, suponen una evolución del aprendizaje abierto (Open Learning Movement), que se caracteriza por un modelo de enseñanza global y participativa, dirigido a una cantidad ilimitada de participantes y del establecimiento de más conexiones y más posibilidades de aprendizaje para un curso determinado (Bustamante & Jiménez, 2019, p. 3).

Con la producción de video corto se busca el involucramiento de alumnas/os y cuerpo docente, que, al realizar un audiovisual, forjan la interacción de trabajos novedosos y de equipo entre alumnas/os, las y los docentes. A su vez, la experiencia y la creatividad sirven como fuente de conocimiento aplicados en herramientas que permiten difundir a grandes distancias y diversidad de receptores.

El audiovisual es un vehículo portador de una enseñanza o mensaje, capaz de abrir opciones de educación o alfabetización visual y se ha vuelto un importante aliado en la educación *b-learning* (combinación de capacitación

presencial y en línea) y *e-learning* (recursos de internet utilizados para aprendizaje).

La educación a distancia se ha hecho sustentable gracias a las TIC, ha conformado nuevas formas de aprender y al mismo tiempo ha establecido nuevas prácticas de enseñanza. Durante años, las instituciones de educación superior han utilizado internet y otras tecnologías digitales para el desarrollo y transferencia de educación (Bustamante & Jiménez, 2019, p. 5).

En el proceso de enseñanza, las y los docentes tienen la necesidad de migrar a nuevos modelos de enseñanza, las tecnologías son las herramientas de las cuales se requiere adquirir competencias para poder alinear la forma de enseñar a las nuevas generaciones. “El MOOC conlleva la necesidad de hacer explícita una transformación del papel del cuerpo docente universitario de transmisor, hacia la facilitador y evaluador de nuevas experiencias de formación masiva en línea” (Bustamante & Jiménez, 2019, p. 5), donde lo audiovisual juega un papel central mediante video tutoriales, para exponer de manera corta algún tema.

Los videos tutoriales representan en la actualidad una herramienta completa, ya que cuenta con atributos de poder expresar imágenes estáticas en movimiento y audio, aspectos que son fáciles de aceptar en el sentido de ser un producto atractivo para la sociedad que se desarrolla prácticamente en la red. El video tutorial tiene un contenido de información que transmite a un receptor en el cual genera una reacción de aprendizaje, ya que, el video tutorial es una video lección, expresa una serie de pasos para realizar una acción o actividad en diversos ámbitos, por lo regular consta de una estructura definida por una fase introductoria, es donde se genera la motivación de ver el video tutorial, seguida por una presentación u orientación inicial donde se identifica la temática a tratar, se adquiere y se retiene la información de lo presentado, posteriormente se encuentra la fase de aplicación de lo aprendido, posterior a esta se genera una

retroalimentación de lo experimentado, es decir, se expresa información extra adquirida para compartir o reforzar el tema; con este tipo de herramienta se genera autonomía en alumnas y alumnos, de la misma forma se convierten en protagonistas de la generación de conocimiento para desarrollar un modelo de autoaprendizaje o recursos educativos para otras personas. Otra característica importante del video tutorial es la posibilidad de difundir el material en diversas plataformas en internet.

Un modelo tradicional de impartición de clase, funciona con dos actividades principales la lección y las tareas, habitualmente en clase se imparte la lección y en casa los educandos realizan sus tareas, sin embargo, dentro de las innovaciones en los modelos educativos se van renovando en cuestión metodológica, es el caso de *Flip Teaching*, se refiere a un cambio respecto al modelo tradicional, es decir, el alumnado toma la lección en casa y en el aula se realizan las tareas, modelo que genera ventajas, ya que la y los alumnos llegarían a clase con el conocimiento de conceptos, situación que mantendría un dinamismo, en el cual, se tendrían debates o cuestionamientos a las temáticas que no entendieron en casa, también se impulsa la generación de contenidos, participación y cooperación en clase.

Con las características antes mencionadas de *Flip Teaching*, es posible encontrar que, la propuesta de video corto como recurso didáctico, puede insertarse en este tipo de innovaciones educativas, ya que, al generar contenidos en cada lección, puede hacer uso del video como forma de expresión. La importancia de la interacción del alumnado con su entorno tecnológico, requiere de una formación adecuada para utilizar el teléfono inteligente a favor de un proceso educativo.

*Flip Teaching*, un método en movimiento, interacción y empuje que se enfoca en el campo virtual que permite el desenvolvimiento del alumno fuera del aula, con la intervención del docente como guiador en los contenidos, aplicados durante este proceso de interaprendizaje (Sagubay, Acosta, Wagnio & Bravo, 2018, p. 1).

En una sociedad digital con innovaciones tecnológicas que surgen cada instante, los teléfonos inteligentes se encuentran inmersos en esta evolución ya que están impuestos a adquirir actualizaciones o descargas de infinidad de aplicaciones. La capacidad de los *Smartphone* nos da acceso a nuevas funciones que son de utilidad para el proceso enseñanza-aprendizaje, una de estas es la “realidad aumentada”, tecnología que presenta información en distintos formatos, entre ellos el video, ya que la imagen recrea eficientemente un entorno semejante o lo más parecido a la realidad, objetivo que tiene este método; los contenidos que muestran las aplicaciones de “realidad aumentada” pueden ser: texto, imágenes, audio, video y objetos 3D.

En relación a la Realidad Aumentada, cabe mencionar que es una tecnología que complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno real aumentado con información adicional generada por la computadora o algún dispositivo móvil (Azuma, 2001, p.1).

Ante un escenario tan vasto de posibilidades de uso de tecnología como herramienta didáctica en la educación, se aprecia con claridad que el video puede insertarse fácilmente en alguna de las aplicaciones o plataformas que la sociedad utiliza comúnmente. Mediante el teléfono inteligente, el alumnado y profesorado generan día con día un proceso de comunicación que también incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en ocasiones sin tener la intención de hacerlo, es decir, le dan uso rutinario domestico que no trasciende por la falta de contenido elaborado o aplicado para la mejora de su entorno.

Es así que el video corto es parte fundamental de las diversas posibilidades didácticas en la que se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que cada una de las modalidades mencionadas anteriormente, incluye al video como parte medular en la dinámica de generar conocimiento en una persona. El transitar de imágenes en el ser humano impacta en la mente, es información que llega visualmente al cerebro para ser codificada en un lenguaje idóneo para las actuales generaciones.

## **2.5 Las TIC y su aplicación en el video corto**

Según Cabero (1998), las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva y interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

Además destaca sus principales características: inmaterialidad; interactividad e interconexión; instantaneidad; elevados parámetros de calidad de imagen y sonido; digitalización; influencia más sobre los procesos que sobre los productos; penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...); innovación; tendencia hacia automatización y diversidad.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación cuando se aplican al campo de la formación y el aprendizaje, radica en la posibilidad que ofrecen para romper las variables clásicas en las que se apoya el modelo de enseñanza tradicional; es decir, la coincidencia de las dimensiones espacio/temporales entre la persona que aprende y la que enseña (Cabero, 1998, p.4).

El video corto a través de las TIC, muestra la capacidad de funciones en las que se puede aplicar en esta era tecnológica; principalmente en el ámbito educativo, donde las TIC son en su uso y manejo, muy aceptadas por la humanidad, sobre todo por las nuevas generaciones que desde que nacen se encuentran expuestos a este tipo de lenguaje. La sociedad tiene un manejo cotidiano de las TIC las utiliza y desarrolla de forma automática y autodidáctica, es decir, en su mayoría su uso se da sin una preparación formal o una estructura establecida, situación que provoca el no poder explotar los servicios que ofrece la diversa tecnología a nuestro alcance, limitando así, la oportunidad de obtener mejores resultados en el empleo de las TIC en nuestra cotidianidad. En información obtenida de la encuesta nacional de consumo de contenidos audiovisuales del 2018, realizada por Instituto Federal de Comunicaciones, revela que en su muestra de 112,573 encuestados en México, en el rubro de consumo de contenidos audiovisuales por internet se incrementó reportando un 46%, además deja ver que, de los dispositivos electrónicos más usados por la población, el teléfono celular obtuvo un resultado de 81%.

Es por ello que la importancia de las TIC aplicadas en la elaboración del video corto radica en sus múltiples funciones, su interconectividad al mundo, genera la reducción de tiempos y espacios, produciendo inmediatez entre distintos puntos y personas, tiene la posibilidad de incorporar y compartir contenidos educativos a través del video, aportando nuevos entornos de aprendizaje e interrelación de enseñanza-aprendizaje; que logran transformar un método de enseñanza tradicional.



A nuestra manera de ver la repercusión fundamental de las nuevas tecnologías de la información y comunicación cuando se aplican al campo de la formación y el aprendizaje, radica en la posibilidad que ofrecen para romper las variables clásicas en las que se apoya el modelo de enseñanza tradicional; es decir, la coincidencia de las dimensiones espacio/temporales entre la persona que aprende y la que enseña (Cabero, 1998. p.198).

En la actual propuesta el video corto requiere el uso de las TIC en la mayoría de la elaboración, difusión y almacenamiento; ya que desde la planeación de una temática se acude a medios electrónicos para investigar del tema, posteriormente la utilización del teléfono inteligente para realizar la grabación del video, así como el uso de aplicaciones y programas para editar el video, finalmente se echa mano de plataformas en internet para su difusión y almacenamiento, actividades fundamentales para darle vida a un video corto. Son tecnologías que son utilizadas por el cuerpo docente y alumnado para generar un conocimiento que empodera la enseñanza flexible a distancia con diversos receptores no cercanos, que trae consigo el acercamiento de infinidad de estudiantes.

Las TIC aplicadas para la elaboración del video corto, buscan producir un cambio en el proceso enseñanza-aprendizaje que propicie una mejora en la asimilación y consumo de contenidos educativos, en los cuales las y los docentes así como alumnado interactúen permanentemente a través de las tecnologías, en espacios cercanos, distantes o incluso virtuales.

Las nuevas tecnologías de la comunicación e información permiten no sólo la disociación de dichas variables, sino también la posibilidad de la interacción entre los participantes en el acto comunicativo de la enseñanza, e interacción tanto sincrónica como asincrónica, de manera que el aprendizaje se producirá en un no lugar, como es el ciberespacio; es decir, "un espacio físico pero no real, en el cual se tienden a desarrollar nuestras interacciones comunicativas mediáticas (Cabero, 1998. p.198).

La integración de herramientas tecnológicas en procesos educativos conforma la capacidad de generar nuevas formas de aprendizaje; ya que la exigencia de

nuestra sociedad requiere nuevas formas de impartir conocimiento. De manera tal que, si no se aprovechan las TIC y el lenguaje audiovisual para generar nuevos recursos didácticos, se tiene el riesgo de quedar obsoleto o fuera de la nueva realidad social.

Las TIC dentro del video corto, se vinculan para conformar una herramienta que permita al cuerpo docente y alumnado la comunicación de contenidos de forma más asequible a la comprensión de alguna temática en específico. Aprovechando el interés que tienen los estudiantes en materiales con lenguaje audiovisual, satisfaciendo una estrategia que facilite el acceso a contenidos para el aprendizaje que generen ambientes gratos y propicios para su formación.

El desarrollo de competencias tecnológicas va intrínseco en la aplicación de las TIC en el video corto, ya que propicia la alfabetización para potencializar habilidades en el uso de tecnologías, que permiten a las y los docentes, alumnas y alumnos, a estar integrados en la sociedad digital; a la nueva realidad virtual en la que estamos inmersos. La importancia de ser un individuo competente digital, también requiere tener un sentido crítico y reflexivo de la herramienta que se utiliza, en este caso el video corto. Es por eso que en el siguiente apartado se abordan aspectos relacionados a la creación del video corto, mediante el uso de las TIC de manera estructurada en sus diversas etapas, así como el ámbito crítico que permita mejorar permanentemente la elaboración de cada producción.

### **CAPÍTULO III**

## **PROPUESTA METODOLÓGICA PARA CREAR UN VIDEO CORTO EDUCATIVO**

En el presente capítulo se desarrolla la metodología de la propuesta planteada en esta investigación para la elaboración de un video corto, mismo que tiene en su estructura diferentes etapas, las cuales se alimentan de los marcos teóricos analizados, fusionando distintos aspectos de comunicación, educativos y técnicos, así como el uso de las TIC como herramientas que permiten optimizar costos e integrar distintos recursos (voz, audio, video) de manera sencilla mediante programas y aplicaciones web.

De acuerdo al análisis bibliográfico de autoras y autores consultados en este trabajo, es fundamental generar una estructura sólida técnicamente hablando y de contenido, ya que, de aquí depende tener un buen resultado en los proyectos que se plantea elaborar. El diseño estructural concentra cuatro etapas principales: preproducción, producción, postproducción y, difusión o almacenamiento como se muestra en la tabla 12.

Tabla 12: Etapas para la creación del Video Corto

<b>Etapas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Función</b>	<b>Competencia a desarrollar</b>
<b>Preproducción</b>	Planeación	Se determina la temática y enfoque del video.	Capacidad para organizar y planificar el tiempo, capacidad de investigación
	Realización de Guion	Se reúne la información recabada y se plasma por escrito el contenido de la información que se desea transmitir.	Capacidad de comunicación escrita, habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas
	Administración de recursos humanos y materiales	Se designan escenarios y el equipo técnico que se utilizará	Capacidad creativa, capacidad para tomar decisiones
	Asignación de actividades	Se establecen las personas que participan para darles una función específica	Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes
<b>Producción</b>	Preparación del escenario, así como, de participantes en la Grabación del video y exposición del contenido.	Se prepara técnicamente el lugar donde se grabará, se realizan pruebas de grabación, cuando los aspectos técnicos y humanos se encuentran listos se efectúan por lo menos 3 grabaciones del video.	Capacidad de trabajo en equipo, capacidad de comunicación oral, capacidad creativa
<b>Postproducción</b>	Se revisa y elige la grabación del video que no tenga errores. Se agrega en edición aspectos técnicos o complementarios. Se exporta el video en un formato compatible a teléfonos inteligentes.	Se edita el video con plecas (etiquetas que indican nombre del que locuciona), en su caso se adhiere subtítulos, imágenes de apoyo música etc. Se genera un archivo de video terminado compatible a los teléfonos inteligentes	Capacidad crítica y autocrítica; Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, compromiso con la calidad, capacidad de comunicación oral, capacidad creativa.
<b>Difusión y respaldo o memoria</b>	Se difunde el video a través de la web por ejemplo en redes sociales y blogs.	Se distribuye el video a través de un grupo de <i>WhatsApp</i> , <i>YouTube</i> u otro medio digital. El video se respalda en una memoria externa o en alguna plataforma de videos, en su defecto en la nube de la web.	Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, capacidad crítica y autocrítica, compromiso ético

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 12 se incluye las etapas de la creación de video corto, así como la actividad, función y competencias a desarrollar, estas últimas se determinaron de acuerdo al *Proyecto Tuning América Latina: Innovación Social y Educativa*. En las listas de competencias genéricas del Proyecto se establecieron 27 competencias, de las cuales en su mayoría aplican en la elaboración del video corto, existen competencias específicas por área de estudios, de las cuales también se pueden tomar en cuenta, sin embargo, para este trabajo se consideraron las genéricas, ya que se pretende que sea una herramienta que puedan emplear alumnas/os y las o los docentes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ayudando para la comprensión de temas y logro de objetivos de los cursos.

De acuerdo a cada etapa, se establecen acciones y objetivos para conformar sólidamente las bases de la creación de un video corto, es importante generar un buen ambiente de grupo para que los participantes aporten en cada una de las funciones asignadas lo mejor de su trabajo, es ideal que de acuerdo al perfil personal del estudiantado se asigne la actividad, sin embargo, en esta propuesta se recomienda que los integrantes realicen todos los roles de actividades para poder tener un conocimiento integral en la elaboración del video corto en sus diferentes etapas, “la única forma de asegurarnos de que los alumnos comprenden y retienen el contenido que les transmite el vídeo es diseñar una estrategia didáctica que, a través de nuestro trabajo como profesores, nos garantice esto” (Bravo, 1996, p.120).

En la realización de algún producto visual está presente una planeación, al igual que la multiplicidad de tipos de video existentes (docente, minimalista, multimedia, tutorial, notas, conferencia, entrevista, reportaje), de la misma forma

se puede estructurar el audio visual, es decir, cada tipo de video establece su diseño y forma de conformar el material en su aspecto técnico y de contenido. No se establece una receta exacta ni tampoco un parámetro radical, sin embargo, en su mayoría siempre están presentes estas cuatro áreas fundamentales (preproducción, producción, postproducción y difusión).

### **3.1 Preproducción y definición de la temática a desarrollar**

Dentro de las áreas antes señaladas se concentra la estructura del video, ya que al inicio para su elaboración se parte de una idea, una visión o un objetivo, cimentado desde la preproducción, sitio estratégico donde se realiza la planeación para el desarrollo y elaboración de la formación de un discurso narrativo y visual, a su vez, se establece la temática principal a desarrollar, esta tomará forma con imágenes y audio, que se presentaran de acuerdo a lo establecido en esta primera etapa.

Cada uno de los pasos tienen un orden y una función que permite darle forma a los videos cortos, la preproducción se centra en la planeación del trabajo audiovisual a realizar, contempla la reunión de las y los participantes en la realización del video corto, estableciendo aquí el panorama del recurso humano disponible en esta fase, es aquí donde se determina principalmente la temática en la que se centra el contenido que lleva el video corto, ya sea por acuerdo o por disposición de la o el responsable de la asignatura. Partiendo del tópico, se genera por parte de las y los integrantes, propuestas de cómo abordar creativamente hablando su trabajo, con la intención de que los participantes generen diversas formas de presentar una información y enriquecer la posibilidad de seleccionar información relevante.

En este período se desenvuelve la competencia “capacidad para organizar y planificar el tiempo”, así como la competencia “capacidad de investigación”, de igual forma, se desarrollan las competencias de “trabajo en equipo y colaboración”, misma que se hacen presente durante todo el proceso ya que las actividades se vinculan de alguna forma, además, en esta primera fase se contempla la administración de recurso económico, humano, que dependerá de la optimización de tiempo y evitar retrasos en la realización.

Una vez acordado o determinado el tema central a desarrollar del video corto, se establece por escrito un guion, herramienta que permite darle un orden a lo que integra el video corto en contenido discursivo, imagen y audio; esto depende en gran parte de la creatividad de los participantes, sin embargo, es primordial tener en cuenta que debe aplicarse la capacidad de síntesis de argumentos, ya que el tiempo con él se cuenta es breve, como se señala en el capítulo anterior, la recomendación y duración del video corto es de hasta 5 minutos, es decir, lo investigado en la temática establecida se debe adaptar a esta temporalidad; de la información recabada se debe seleccionar la más importante, para redactarlo claramente y con un lenguaje adecuado para el tipo de receptor al que va dirigido.

*Guion.* En la preproducción se realiza el guion, así como el *storyboard* (herramienta que plasma paso a paso lo que se debe hacer en la realización del producto audiovisual), por ejemplo, en este se marcan los tiempos de grabación, encuadres, locaciones, participantes, entre otros aspectos técnicos. En el guion se establecen los parlamentos textuales, así como música o algún efecto especial. En general, se puede decir que son las instrucciones a seguir para conformar el video, es pertinente decir que en esta etapa se deben contestar las

preguntas que se establecen en el modelo de comunicación de Laswell ¿Quién?  
¿Qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? (Galeano, 1997, p.2).

Partiendo de la premisa de que el guion es un tipo de escritura codificada que sirve de referencia para cualquier miembro del equipo técnico y artístico implicado en la producción audiovisual, es importante contar con *apps* informáticas que vayan más allá de las funciones habituales en un procesador de textos y que permitan gestionar las necesidades de un guion de múltiples y variadas formas (Batty & Taylor, 2018, p. 3).

Es fundamental dar gran importancia al contenido del mensaje a emitir, independientemente de la temática elegida, la información a difundir debe ser respaldada con fuentes veraces que sustenten el argumento; el fin de esto, es que el contenido tenga una utilidad educativa. Ya establecida corroborada y analizada la información, se plasma por escrito en el guion; es recomendable en la presentación, dar una breve descripción de lo que se presenta, es decir, el origen de la elaboración, la temática a tratar y el objetivo principal, posterior a ese inicio, expresar los conceptos centrales de los datos investigados que se integraran al guion del video, estos acompañados de imágenes relacionadas a la explicación que ilustren el mensaje preestablecido.

El guion contiene las acciones a seguir, es el orden a seguir en la grabación del video corto; de acuerdo a la planeación y creatividad de los realizadores, se propone seguir un orden básico, que integre una presentación, desarrollo y desenlace. Existen diversos formatos de guiones, sin embargo, para este trabajo se propone trabajar con el guion que contengan los datos generales que constan de la temática, aprendizaje esperado, fecha y lugar donde se realiza, nombre de los participantes; en una segunda parte, se estructuran cuatro columnas que constan de la siguiente información: columna que indica el consecutivo de escenas, nombre del participante, texto técnico, texto de



contenido, tiempo estimado de la grabación, como se muestra en la Tabla 13, cada rubro contiene una función específica que genera competencias ya antes señaladas.

Cabe mencionar que los rubros que conforman la ficha del formato del guion, se conformaron con datos básicos o indispensables, ya que, en comparación de un guion especializado -como lo son los de cine o programa televisivo-, integran más datos, no necesarios para esta propuesta, esencialmente se tiene la intención de sentar una base inicial en la cual el destinatario no tiene perfil profesional de artes visuales, cineasta o comunicólogo, se busca establecer este tipo de guion como guía y orden en la elaboración del video corto, sin dejar de lado el mejoramiento de la producción del video, enriqueciendo con la práctica de esta herramienta, generando mejoría en cada video corto, buscando resultados de mejoría con la intención del subsecuente sea mejor, proponiendo lo perfectible del video, con el propósito de ser cada vez más sofisticado técnicamente, creativamente y sobre todo en el contenido de la información.

*Tabla 13: Propuesta de Guion*

<b>Tema de la actividad:</b>			<b>Aprendizaje Esperado:</b>	
<b>Fecha y Lugar:</b>			<b>Participantes:</b>	
<b>Escena</b>	<b>Nombre Participante</b>	<b>Texto técnico</b>	<b>Texto de Contenido</b>	<b>Tiempo</b>

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla 13, se encuentran 9 campos que deben ser requisitados para conformar un guion dentro de esta propuesta, el primer campo es el “*tema de la actividad*” se refiere a la temática que abordará el video corto que se graba, es el eje principal y referente que nos da la pauta del rumbo que tiene el trabajo a realizar, “*Fecha y lugar; participantes*”, refiere a escribir el nombre de las o los que integraran la grabación del trabajo, así como el espacio de tiempo y sitio donde se llevara a cabo, en cuanto al “*aprendizaje esperado*”, se refiere a la explicación del objetivo que se busca dar a conocer, en cuanto a temática a tratar de manera más específica, esto depende de la asignatura a la cual se pretenda reforzar con esta herramienta, además se plasma la competencia específica que las y los emisores, así como receptoras o receptores obtendrán al llevar a cabo la grabación.

En referencia a los campos más técnicos, se encuentra el rubro de “*escena*”, es el espacio donde se escribe el número asignado a cada video o corte de grabación que se realizará, esto se efectúa cronológicamente. En el “*nombre de participante*” se registran las y los estudiantes que llevarán a cabo la acción indicada y descrita; en el campo de “*texto técnico*”, es el apartado donde se detalla específicamente qué acción debe realizar la o el participante en el campo designado; el “*texto de contenido*”, se escribe el contenido que se expresará textualmente por parte de participante central; y, por último, “*el tiempo*” se refiere al lapso que debe durar la grabación de ese corte en específico.

Dentro de esta etapa es recomendable preparar un formato que respalde la autorización de grabación de las personas que aparezcan en el video corto, para evitar problemas de derechos de imagen o voz al difundir el material realizado; es decir, que se firme una aceptación de cesión de derechos de las

y/o los participantes, esto evitará conflictos legales en el aspecto de menores de edad, la madre, el padre o tutor, será responsable de la cesión de derechos.

Dicho formato debe contener los datos personales del participante, de preferencia identificándose con algún documento oficial, posteriormente se expresa que su participación es voluntaria y acepta la autorización de disponer para efectos de reproducción pública en medios masivos de comunicación audiovisual, Internet, el uso de la imagen y voz que se utilizaran en el video corto; dicho formato se recomienda para evitar conflictos legales.

Para los entornos virtuales es importante proteger este aspecto de derechos de autor, en la actualidad están surgiendo contratos de licenciamiento y derechos de autor para el material que sube a internet, con la finalidad de proteger la información. Una de las organizaciones que utiliza estos instrumentos jurídicos de protección es *Creative Commons* (Comunes creativos), organización sin fines de lucro que promueve el acceso y el intercambio de cultura, labor que realizan gratuitamente, su objetivo es compartir creatividad y conocimiento, esta organización se encuentra en Estados Unidos.

*Creative Commons*, genera instrumentos jurídicos consistentes en modelos de contratos y licenciamiento, es decir, licencias de derechos de autor denominadas licencias Creative Commons, con esta se otorga permisos por parte de autora o autor permiso al público para compartir y usar su trabajo creativo bajo términos y condiciones de derechos de autor de su obra. El ciberderecho es un tema complejo de tratar, sin embargo, es importante tenerlo en cuenta para hacer uso de los principios y normas que regulan los efectos jurídicos de la relación entre el Derecho y la informática, en el entorno global.

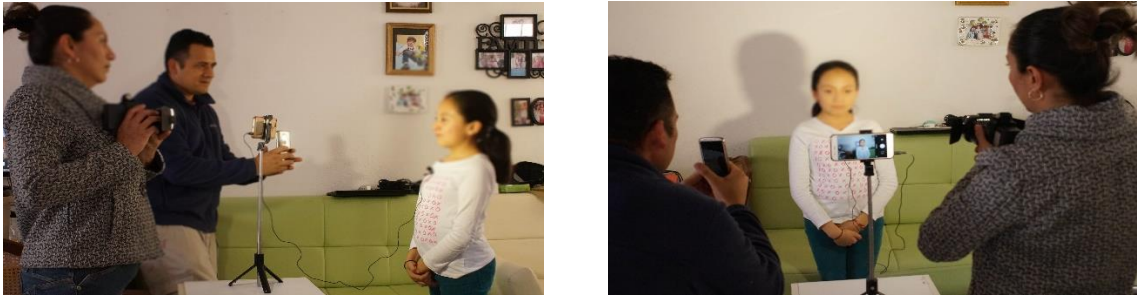
### **3.2 Producción y realización de la grabación del video corto.**

Una segunda etapa es la “producción”, es la parte que se encarga de velar que las indicaciones plasmadas en la etapa previa se ejecuten, además, es la dirección de cada acción, es importante asignar a una persona que funja como director/ra, teniendo la función de dar seguimiento puntual y cronológicamente a lo establecido en el guion, una persona guía cada indicación establecida en la planeación, funge como facilitador para que se concrete la grabación establecida, es donde se sientan las bases para generar un trabajo colaborativo con el objeto de integrar alumnas, alumnos y cuerpo docente para trabajar en equipo.

Los dispositivos móviles tienen grandes posibilidades educativas, ya que su uso en el aula fomenta, impulsa y favorece el desarrollo de las competencias básicas. La educación y la formación ya no se enfocan únicamente a la pura adquisición de conocimientos, sino que se orientan también al desarrollo de destrezas y habilidades (Cantillo, Roura & Sánchez, 2012, p.2).

De acuerdo a la cantidad de participantes y asignación de funciones, se inicia acudiendo al lugar de grabación que previamente se eligió en la planeación y corroborar contar con condiciones adecuadas de iluminación y acústica, es decir, no debe existir contaminación auditiva que interfiera en la grabación, de la misma forma se requieren fondos sólidos, sin figuras o espacios que distraigan la atención del receptor. En caso de no existir iluminación natural adecuada, se debe contemplar iluminar artificialmente con equipo al alcance del creador del video, incluso con las lámparas de los mismos dispositivos móviles de las o los integrantes que colaboran en la grabación, el objetivo es tener a la persona que se grabará, claramente visible, un ejemplo es como se muestra en la imagen 14.

*Imagen 14. Iluminación artificial*



Fuente: Elaboración propia.

Una herramienta primordial para la grabación del video, es contar con un tripie para fijar bien el teléfono y la cámara del dispositivo no tenga movimientos que afecten la grabación, de la misma forma es fundamental utilizar un micrófono que se puede recurrir al propio accesorio de manos libres del dispositivo telefónico, con el objeto de capturar un audio nítido mismo que se denomina técnicamente como un “audio limpio”, que permita percibir claramente lo que se quiere explicar. Las dos herramientas antes descritas se muestran en la imagen 15.

*Imagen 15. Uso de tripie y micrófono*



Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente a establecer el sitio y condiciones técnicas, la persona que funja como director/ra, dará las indicaciones de los tiempos en que debe actuar cada participante, se recomienda realizar pruebas de grabación para ubicar de manera correcta todo el contexto físico, material y recurso humano en la

grabación, para posteriormente a las grabaciones de práctica, se realicen al menos tres grabaciones formales de acuerdo al guion, con la intención de asegurar por lo menos tres versiones para elegir en la etapa de postproducción la grabación de video más idónea.

La o el responsable de la grabación prepara la aplicación de grabar video colocando la cámara a una distancia donde el teléfono encuadre la imagen preestablecida, “composición de la imagen a la distribución de objetos dentro de un cuadro” (Fernández, 2002, p. 90); la ubicación de la persona que dará la información se ejemplifica como aparece señalado en la imagen 16, este encuadre se denomina *Plano medio* y se enfoca desde la cabeza a la cintura como se explica en la tabla 14.

*Tabla 14: Planos cinematográficos*

<b>Planificación cinematográfica</b>	
<b>Tipo de Plano</b>	<b>Descripción</b>
Plano a detalle o Primerísimo plano	Es el acercamiento a una parte del rostro humano o de un objeto para reforzar una intencionalidad o mostrar algo esencial de la narración. Con efecto de llamar poderosamente la atención.
Primer plano	Muestra un objeto o la cabeza humana en su totalidad, destaca la expresión de intérprete.
Plano medio	Medio largo muestra la figura humana a la altura de la cintura. Medio corto muestra la figura a partir del pecho. Se identifican gestos, movimientos de manos y brazos.
Plano americano o tres cuartos	Muestra a los sujetos a partir de las rodillas, se utiliza cuando los personajes evolucionan en espacio delimitado.
Plano general, entero o de conjunto	Muestra a la figura humana completa en un espacio conviviendo con otras personas, tiene un sentido descriptivo.
Gran plano general	Muestra el espacio total en que se desarrolla la acción, con un sentido descriptivo y global.

Fuente: Elaboración propia a partir de Romaguera & Ramió, (1999).

Las características de la toma a realizar la definen una serie de particularidades que nos sirven para priorizar la atención del receptor en el sujeto, la imagen tiene

un gran poder comunicador, es por eso que la distancia de la cámara y la persona que se va a grabar es cercana, generando así, mayor claridad de imagen de la persona que expone algún tema. La intención es concentrar la captación visual de la vista en un solo objetivo, el sujeto que es grabado debe controlar sus movimientos, gestos y expresión oral. Generando una doble intencionalidad con este tipo de encuadre, por un lado, el receptor pone su atención total al que emite el mensaje y el emisor muestra la capacidad de dominio en su expresión verbal y no verbal.

Encuadrar y enfocar son dos operaciones visuales que tienen por objeto concentrar el sistema de lentes del aparato sobre el sujeto que se requiere fotografiar, procurando una imagen armónica y estética. Después hay que ajustar la distancia del objetivo a la película para que la reproducción tenga la máxima nitidez (Fernández, 2002, p.90).

*Imagen 16. Tipos de encuadres*



Fuente: Fernández, 2002 p.90.

Con el tipo de encuadre propuesto y antes descrito, el alumnado o las y los docentes a través de su cuerpo, fortalecen sus competencias de comunicación, expresan al receptor/ra directamente la idea que se pretende difundir, de manera clara sintetizada y motivante. Sin embargo, no se descarta el uso de otro tipo de

encuadres, ya que cada uno tiene una intención específica, a medida que el recurso del video se vaya perfeccionando por los usuarios, la creatividad del cuerpo docente y alumnado, poco a poco, demandará otros tipos de encuadres e incluso movimientos de cámara, para fortalecer y profesionalizar la elaboración del video corto.

### **3.3 Postproducción, narrativa y consolidación técnica del video corto**

La postproducción es el proceso donde se edita la grabación, se elige el mejor material grabado, se construye de acuerdo a la idea inicial, es el ordenamiento, alineado de imágenes, en el cual se conforman mejoras con complementos técnicos como la musicalización, subtitulación, insertos de imágenes fijas o textos. En esta parte del trabajo, se puede realizar bajo aplicaciones del teléfono inteligente, o bien, en un ordenador de escritorio o portátil, las aplicaciones o programas de edición son variados y cada día son más factibles de manejar.

Ante la globalidad e infinidad de opciones de aplicaciones de edición de video, para esta propuesta se eligió la aplicación denominada *filmora*, porque es un programa que se puede utilizar dentro del teléfono inteligente y en computadora portátil o de escritorio, además, se consideró esta por su practicidad en procesos de edición, ofrece gratuidad, facilidad de descarga e instalación desde su página oficial *filmora wondershare*. En la página oficial antes descrita se maneja un menú amigable y práctico para su descarga y uso; es un software de edición para crear fácilmente videos, mismos que se pueden compartir en redes sociales, dispositivos móviles entre otras vías.



La edición de video en plataformas y programas editores de video, tienen un proceso común, sin embargo, presentan diferencias en la presentación de sus ventanas y comandos, algunos tienen la posibilidad de realizar procesos complejos de edición; el proceder para elaborar un video constituyen las acciones de importar los videos, audios o imágenes que se utilizaran para conformarlo, mismos que se seleccionan y colocan en una línea denominada “línea de tiempo”, donde se efectúan las adecuaciones o modificaciones de las imágenes y audio, además se agregan materiales complementarios que de acuerdo a la temática a tratar se relacionan y conforman el video, como lo son fotografías, cuadros de textos, gráficos, tablas entre otros.

Los materiales complementarios van a apoyar la explicación que los alumnos reciben a través de la videolección. Su misión consiste en hacer hincapié sobre aquellos aspectos que no quedan suficientemente claros o en otros que, por su dificultad o por su interés, necesitan una atención especial (Bravo, 1996, p.120).

El proceso de integrar el material de video, audio y complementario, se unen mediante herramientas, denominadas transiciones que su función es de unir dos diferentes materiales de una manera armónica para que no se vea cortada la imagen o una aparición abrupta de otra composición; posterior al manejo y conformación de la historia en la línea de tiempo, se procede a exportar el video concluido, este se puede realizar en diversos formatos para poder difundir o almacenar.

El presente apartado no tiene el fin de dar un curso para ser experto en edición, sin embargo, es pertinente incluir, una explicación grosso modo del funcionamiento de *filmora*; partiendo de que el programa ya está descargado

(instalado) en el teléfono inteligente o computadora sea de escritorio o portátil, se ingresa al icono de *filmora* mismo que se muestra en la imagen 17.

*Imagen 17. Icono filmora*



Fuente: Captura de Imagen de programa *filmora*.

Posteriormente se abrirá una ventana en la cual se tiene la opción de elegir crear un nuevo proyecto o abrir uno hecho previamente, mismo que se visualiza en la misma ventana en una columna denominada biblioteca de proyectos, sin embargo, como es el primer acercamiento, se selecciona dando clic en crear nuevo proyecto, como se observa en la imagen 18.

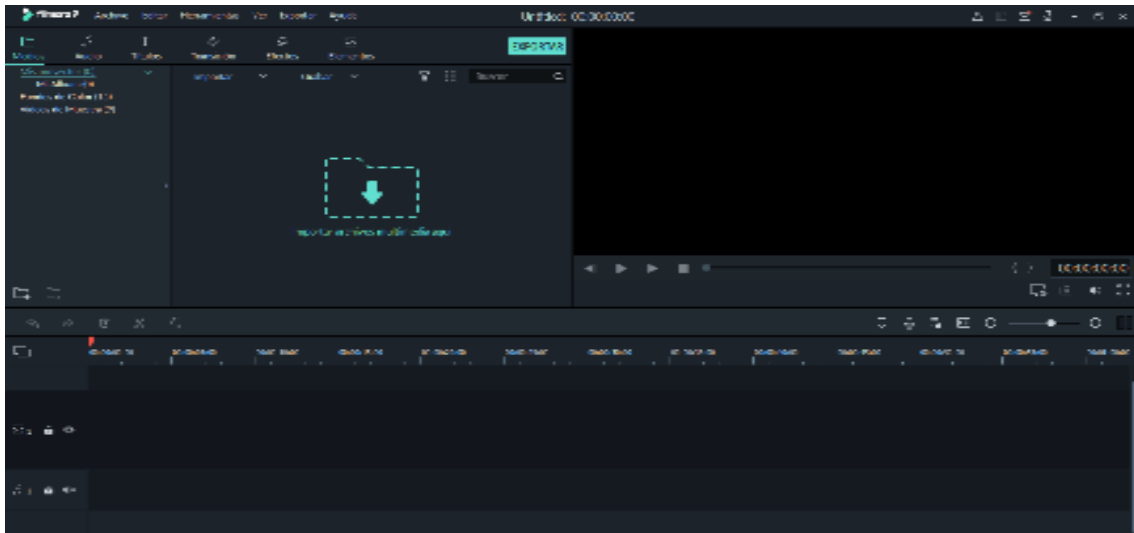
*Imagen 18. Ventana para crear proyecto*



Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

En seguida de haber ejecutado crear proyecto, se abrirá la pantalla principal de edición del programa en donde se tienen diversas ventanas y menús como se muestra en la imagen 19.

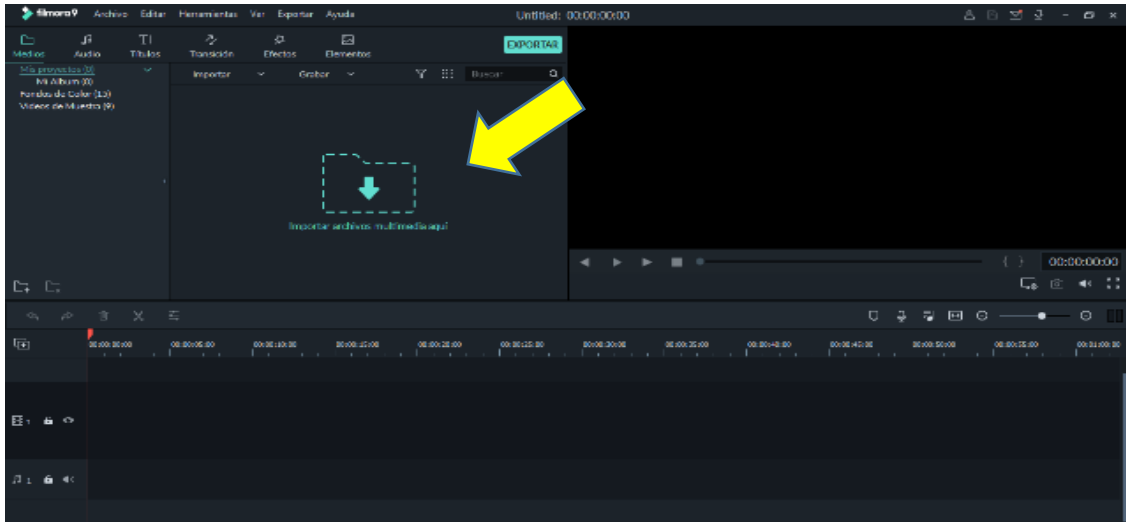
*Imagen 19. Ventana inicial del proyecto*



Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

Ya dentro del interfaz principal, en la parte superior se puede encontrar los menús del programa, como lo son: archivo, editar, herramientas, ver, exportar y ayuda; mismos que se pueden encontrar distribuidos en otras partes de la ventana en forma de iconos, esto hace más práctico el uso de este programa. Lo primero que se recomienda hacer, es descargar los videos y archivos a utilizar en el video, en la biblioteca de medios dando clic en el icono importar que está representado con una flecha en el panel izquierdo de la pantalla principal como se aprecia en la imagen 20.

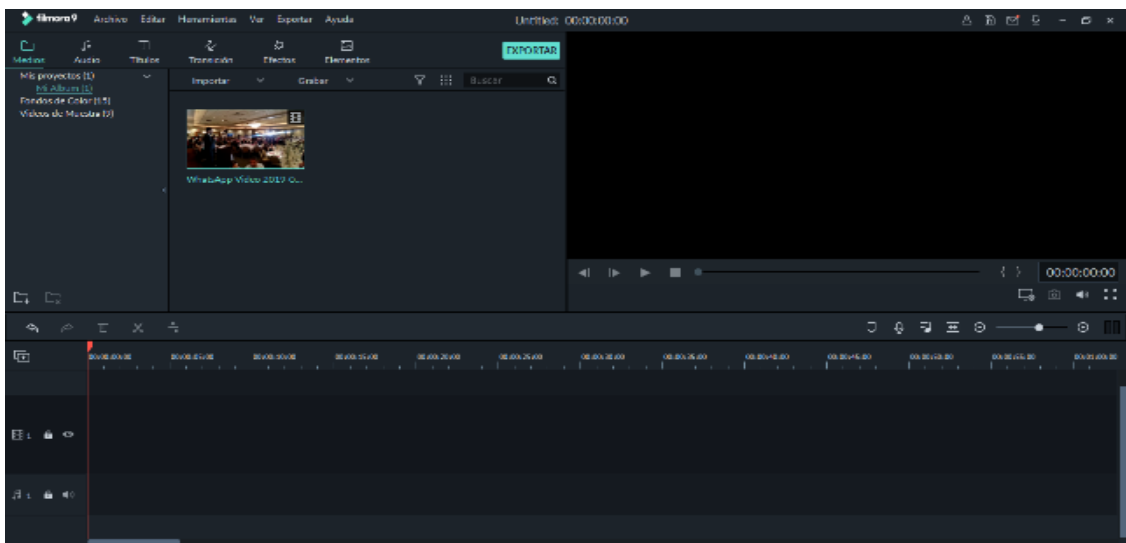
Imagen 20. Icono Importar



Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

Al ejecutar la acción importar, la función a realizar es seleccionar el archivo elegido y se exporta al panel de biblioteca donde estará disponible para utilizarse, dicho material se pre visualiza en el mismo panel izquierdo como se ve en la imagen 21.

Imagen 21. Biblioteca de medios

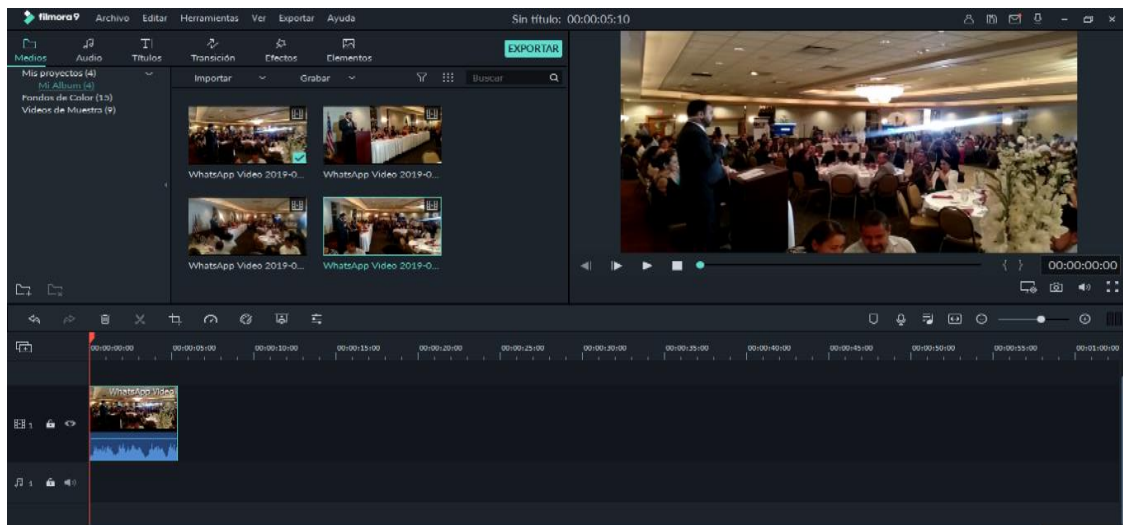


Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

Después de haber cargado el material que se utilizará, se inicia con la selección de videos en el orden que se acomodaran, cada clip de video previamente seleccionado, se arrastrará de la biblioteca de medios a la línea de tiempo que se encuentra en la parte baja de la pantalla como se muestra en la imagen 22.

Ubicando el fragmento de video elegido en la línea de tiempo se podrá manipular, en esta propuesta de inicio será de manera básica como anteriormente se explicó en este capítulo, es decir, funciones como cortar, unir con disolvencia, agregar imágenes, textos o música, para estas funciones se pueden realizar de diversas formas, en el caso de cortar, en medio de la pantalla existe un icono de tijeras, que cortará el video donde se requiera cortar, esto ubicando el cursor encima del video donde se seleccione el corte y dando clic en las tijeras, otra forma es ubicando el cursor del dispositivo u ordenador en la orilla del video y encogiendo el clip hasta donde nos sea conveniente, en la parte superior derecha se tiene una pantalla donde se pre visualiza el video que se tiene en la línea de tiempo como se aprecia en la imagen 22.

## Imagen 22. Línea de tiempo y pantalla previa

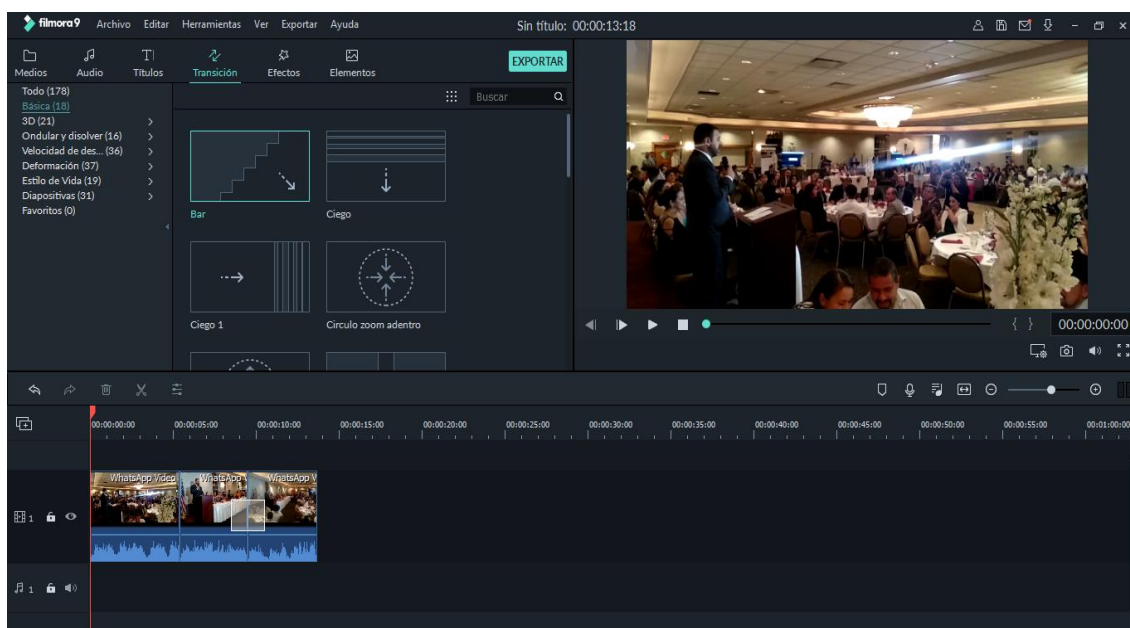


Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

Una vez bajados y acomodados en orden en la línea de tiempo los videos, se podrá aplicar disolvencias entre cada video para que se unan armónicamente y visualmente de manera estética, esto se realiza eligiendo el menú transiciones que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, misma que mostrará variedad de estilos, como se indica en la imagen 23; de la misma forma, se podrá añadir fotografías o música, extrayendo y arrastrando el archivo de la biblioteca de música o medios hasta la línea de tiempo.

En el caso de añadir texto se tendrá que seleccionar el icono Texto que está representado por la letra "T" o el menú Títulos que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla; de acuerdo al avance, practica y creatividad dentro de este editor de video se podrá acceder a otras funciones complejas como efectos especiales, filtros o modificación de imagen más avanzados.

### Imagen 23. Menú de Transiciones



Fuente: Captura de imagen de programa *filmora*.

Cuando se ha concluido con la edición del video, se procede a dar clic en exportar para guardar el video, el programa proporcionará gran variedad de opciones para darle un formato adecuado, dependiendo en el dispositivo que se quiere reproducir o en su caso la plataforma en al cual se pretende publicar, este proceso es rápido y de la misma forma el compartir el video creado; después de exportado se cierra la sesión. Cabe señalar que *filmora* se actualiza constantemente por lo que se recomienda descargar la versión más reciente.

El procedimiento antes descrito se realiza digitalmente, situación que resulta muy factible en su manejo para las actuales generaciones, sobre todo porque la plataforma ofrece un video tutorial que explica cada paso en sus ventanas y herramientas que se puede consultar en la página que ofrece el sitio oficial de *filmora*, los vínculos antes mostrados complementan de manera eficiente la conformación y visión que se propone en esta investigación, es decir, con las TIC se conforma un diseño de integrar varias tecnologías para conformar

un recurso didáctico que sea familiar al alumnado y se le facilite utilizar pero sobre todo que sea atractivo e interesante usarlo.

El proceso que se realiza en este editor de video se pretende que inicialmente sea básico, es decir, que solo realice las acciones antes mencionadas de descarga (importación) de videos grabados previamente, con las funciones de cortar, aplicar disolvencia, insertar otro tipo de material visual como fotografías, esquemas, graficas texto o audio y finalmente la exportación; siempre teniendo en cuenta una visión a futuro de mejorar en calidad los videos, en primera instancia al dominar las acciones básicas antes descritas para posteriormente empezar a practicar explorando otras funciones, para en un futuro generar material más sofisticado e innovador, haciendo uso de herramientas como lo son los efectos especiales.

En esta fase de postproducción, en resumen, se elige el mejor material grabado, ordenándolo cronológicamente de acuerdo al guion preestablecido para darle forma final a la idea principal y al mensaje que se pretende expresar, para posteriormente pasar a la etapa de distribución del audiovisual. Con las diversas plataformas y medios de difusión, es más fácil y accesible poder realizar la exposición del video en las redes sociales, posibilidad que coloca al video corto para exhibirse prácticamente a cualquier parte del mundo a través de la Red.

Para la difusión después de exportar el video en una calidad adecuada para dispositivo móvil, se torna sencilla; el procedimiento es igual que enviar un mensaje en las diferentes plataformas o redes sociales, eligiendo el archivo que se produjo en el editor y anexándolo, proceso que en nuestros días es muy común utilizar. Además de la difusión, se contempla la permanencia del video



corto en la red, con la posibilidad de que el material sea consultable en cualquier momento, abonando a materiales de contenido educativo que estén al alcance de todos, “la idea que subyace detrás de esta forma de enseñanza en la que se incorpora el vídeo es que la o el estudiante pueda ver las explicaciones tantas veces como quiera en su casa, rebobinar, detenerse o ir hacia delante” (Sánchez, Hernández, & Pra, 2013, p. 188).

### **3.4 El resguardo del video corto**

La permanencia de los materiales elaborados tienen la posibilidad de almacenamiento, de acuerdo a la evolución de la tecnología y la necesidad de contener en algún lugar el conocimiento creado, como en su momento los textos se concentraron en las bibliotecas, en la actualidad se tiene la información en formato digital, misma que se puede guardar de diversas formas, como lo es en sistemas de almacenamiento en la nube o en unidades de discos duros tradicionales y sólidos, es decir, memorias externas. Por lo tanto, para el almacenamiento del Video Corto se tiene la factibilidad de subirlo a la nube, mediante los servidores que utilizan las diversas plataformas o aplicaciones como *YouTube, Google, Amazon, Facebook*, entre otros. Esta opción tiene la ventaja de poder estar disponible en todo momento y en cualquier parte del mundo, además, de no generar costos altos como lo sería el adquirir medios físicos.

Las tecnologías de almacenamiento día a día van evolucionando y generando sistemas de almacenamiento más complejos y con estándares de mayor seguridad, para el objetivo de crear y difundir el Video Corto, lo

recomendable es subirlo a la nube en alguna de las plataformas más comunes de uso, sin embargo, si se busca mayor seguridad de los contenidos, se puede adquirir algún espacio que garantice seguridad, mediante un proveedor de servicios de almacenamiento digital, mismo que genera costos y es más recomendable para resguardo de información de instituciones.

### **3.5 La evaluación de las competencias a través de la rúbrica**

En relación al contenido de los videos, se pretende que a modo de una certificación o verificación, el material sea valorado por la o el docente, así como la institución a la que pertenece, mediante una revisión de contenido que determine si el material de video corto tiene una aportación de conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estar bien fundado con bases y fuentes confiables; lo anterior con el objetivo de que la Institución educativa respalde el material mediante su plataforma electrónica a través de una liga o *link* que lo relacione a su página oficial, con esto se busca generar una certeza en la información; además esta práctica posibilita el erradicar una gran problemática que se tiene en la Red, sobre la cultura de las *Fakenews*, generando así una cultura de la información fehaciente, está respaldada por instituciones y sus páginas oficiales.

En un proceso de enseñanza-aprendizaje, un factor latente es la evaluación, un instrumento de evaluación es la Rubrica, mismo que se eligió en la presente propuesta, ya que dentro de su función, da la pauta para evaluar de forma integral diversos criterios que ayudarán al cuerpo docente para determinar los elementos a evaluar, por su parte, el alumnado podrá conocer los distintos elementos que se deben integrar y forman parte de la evaluación; además un aspecto fundamental es la retroalimentación entre ambas partes.

La rúbrica es un instrumento que permite evaluar objetivamente las actividades que realizan los estudiantes. Son guías o escalas en las que mediante criterios específicos se establecen niveles de desempeño de las tareas o productos realizados por los estudiantes, lo que permite valorar el logro de los aprendizajes esperados. Su uso facilita que distintos docentes se coordinen y compartan los criterios de evaluación, ya sea de la misma asignatura o de otra distinta en la que las rúbricas puedan ser usadas (Rodríguez, Reyes, Salas & Olvera, 2019, p.48).

En la rúbrica desarrollada para este trabajo, se enfoca en evaluar las habilidades de generar un mensaje (contenido temático), expresión oral, expresión no verbal, capacidad de síntesis, manejo de cámara del teléfono inteligente en sus aspectos técnicos de imagen y audio, creatividad, manejo de tecnologías, trabajo colaborativo; esta servirá como herramienta para conocer los niveles alcanzados en cada trabajo, consta de los siguientes apartados: “nombre del video”; “fecha”; “asignatura”; “participantes”. De la misma forma se contempla una columna con los “indicadores a evaluar” y tres columnas más con los tres “niveles de evaluación”: sobresaliente; suficiente; con área de oportunidad; cada uno con los valores de 1.4, 1.1 y 0 puntos respectivamente, de acuerdo al criterio establecido se asignará el puntaje en la última columna. Finalmente se considera un espacio para el “nombre del evaluador”, “puntuación final” y “observaciones”, apartado donde se podrá expresar algún punto que pueda aportar para mejora el video corto, la estructura de esta rúbrica se representa en la tabla 15.

Tabla 15: Rúbrica de Evaluación

Rúbrica para evaluar el Video Corto				
Nombre del Video Corto				Fecha
Nombre de Asignatura		Nombre de Alumnas/os		
Indicadores a evaluar	Niveles de evaluación			
	Sobresaliente 1.4	Suficiente 1.1	Área de oportunidad 0	Asignación de Evaluación
<b>Contenido del mensaje</b>	El video muestra contenido de la temática solicitada con una estructura comprensible, sintetizada definida con inicio, desarrollo y final.	El Video muestra contenido de la temática solicitada, pero carece de orden.	El contenido no se refiere a la temática solicitada.	
<b>Expresión oral y no verbal</b>	La dicción del participante es clara y su postura es natural; Su expresión es empática.	La dicción es clara pero titubeo en más de dos ocasiones, su postura era exagerada rígida o suelta	Su dicción no fue clara, su postura no fue la adecuada y su expresión fue negativa, de rechazo o sin ver a la cámara.	
<b>Lenguaje</b>	El lenguaje utilizado es adecuado para el receptor objetivo; Utilizó enfoque de género no sexista.	El lenguaje es apropiado para el receptor objetivo; pero no utilizo el enfoque de género.	El lenguaje no es apropiado para el receptor objetivo y utilizo lenguaje sexista.	
<b>Calidad de imagen</b>	La imagen es nítida, buena iluminación, de buena calidad y sin movimientos bruscos o no estéticos.	Algunas de las imágenes carecían de luz suficiente o bien estaba desenfocada, una u otra, no ambas.	La mayor parte del video mostró deficiencia en claridad de iluminación, enfoque y con movimientos bruscos o permanentes no justificados.	
<b>Audio</b>	El video se escucha claro y sin variaciones de volumen no justificados.	En algunas partes del video hay variaciones de volumen no contempladas, o bien sonidos ambientales que distraen al receptor.	No se escucha con claridad el mensaje por volumen bajo, sonidos ambientales fuertes, zumbidos por daños técnicos (sonido con gis).	
<b>Manejo tecnologías</b>	El video tiene buen manejo de edición sin cortes abruptos, buena sincronía entre cada clip; tiene buena calidad y se compartió en el grupo en redes o plataformas digitales sin problemas.	El video en algunas partes tuvo cortes abruptos o poco estéticos. O bien el video no muestra un tamaño no adecuado para plataformas digitales.	El video no se compartió en plataformas digitales y no se aplicó un programa de edición de video.	
<b>Trabajo Colaborativo</b>	Todos los participantes reflejaron una actividad equitativa y con buena actitud.	Algún participante destacó más, por realizar más actividades que los demás.	Algún participante realizó más del 50% del video y otros participantes realizaron acciones poco demandantes. Existe alguna diferencia entre los participantes	
<b>Total de puntuación</b>				
<b>Nombre de evaluador</b>				
<b>Observaciones</b>				

Fuente: Elaboración propia.

La retroalimentación y mejora de los trabajos a través de una evaluación y reflexión de lo que se hizo bien o no tan bien, da paso a la evolución de la creación de los videos cortos elaborados por el cuerpo docente y alumnado, generando así, un proceso de enseñanza-aprendizaje, que abonará en la utilización de este recurso para abarcar varios campos educativos que componen esta actividad.

La divulgación de estos videos cortos, entre las y los docentes, educandos o externos, generará un círculo virtuoso donde muchas personas pueden adquirir un conocimiento que les beneficie o ayude en su formación educativa e incluso en diversos ámbitos personales, ya que la temática a tratar es infinita.

## CONCLUSIONES

Al estar inmersos en una era tecnológica que está afectando a todos los ámbitos de la sociedad, entre ellos el educativo, reclama nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, innovando e integrando actividades para que el alumno se apropie del conocimiento y genere las competencias necesarias en el siglo XXI, en las cuales, están obligados a contar con habilidades en el uso de las tecnologías, de comunicación, de análisis y síntesis, de colaboración y trabajo en equipo, en este sentido la presente propuesta del video corto ayuda para fortalecer estas competencias.

Como se pudo observar a través de la discusión realizada, el video constituye hoy una herramienta educativa que ha ganado terreno no solo dentro del aula, sino fuera de ella, los contextos en el mundo nos llevan a una red social mundial en la que interactuamos a través de videos en diversos modos a través de las TIC. En esta tesina se elaboró una propuesta metodológica, utilizando al video corto como recurso didáctico, mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Donde el campo visual aporta un gran campo de estudio para el área educativa, en el cual se aprecia el valor que genera la transmisión de conocimientos a través del video corto.

Esto derivado a la asimilación sencilla que tienen las nuevas generaciones en un mensaje construido a través de imágenes, el alumnado acepta y transmite conocimientos de forma dinámica porque su contexto es inherente a su posición como nativo digital.

El origen y evolución de la imagen a través del tiempo, consolidan su importancia en la actual propuesta, ya que hoy en día, en el ritmo de vida de las

personas están invadidas de estímulos, uno de estos es el visual, mismo que la mayoría prioriza para recibir información que está en el entorno, como los videos en la actualidad representan un forma muy usual de expresión; mismos que al ser enfocados al área educativa, representa un beneficio para empoderar al video corto como un agente de conocimiento.

Entre sus bondades el video corto desarrolla e incentiva el interés del alumnado por integrar las tecnologías al ámbito educativo, para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno colaborativo, incentivando las competencias digitales, así como las de análisis, la síntesis, redacción, organización, comunicación, por mencionar algunas.

La evolución tecnológica permite que el video corto sea una realidad, desde su creación a través de un teléfono inteligente, factor que contiene gran relevancia en esta propuesta, por la factibilidad que se tiene dentro del alumnado, es decir, se tiene al alcance de la mayoría. El teléfono inteligente se transforma de ser un distractor a una herramienta que complementa actividades educativas dentro y fuera del aula, con la ventaja intrínseca de concentrar la atención del alumnado a la elaboración de un video corto, fomentando un sentido de propiedad creativa al realizar un trabajo diseñado y por ellos mismos con elementos tecnológicos que forman parte de su lenguaje ideal, es decir el lenguaje de tecnologías.

El video corto representa un aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no solo escolar; al ser una herramienta factible para muchas áreas de la sociedad, simboliza un medio de aprendizaje y autoaprendizaje, que tiene la virtud de divulgarse por la RED para tener una accesibilidad mundial, que permite generar conocimiento de alguna temática a través de la creación de

un video corto. Material que tiene un gran alcance ya que puede llegar a muchas personas de manera síncrona o asíncrona.

En este mismo sentido, la relación entre comunicación, educación y tecnología, hoy en día es una fórmula que integra adecuadamente cada función, conformando una estructura sólida que genera contenidos sintéticos, fundamentados, oportunos y adaptados a un canal de modernidad digital, que cubre las demandas de renovación de modelos educativos; mediante el uso del teléfono inteligente, y sus diversas funciones que ofrecen para la creación del video corto, desde grabar, editar y difundir; procesos que se realizan desde aplicaciones que son automatizadas, que se actualizan al paso del tiempo, tornándose así, más fácil de entender y utilizar.

La fortaleza de esta propuesta es la capacidad que tiene el video de repetir y tener a la mano en el punto que se considere necesario, el usuario puede revisar cuantas veces requiera algún contenido para dejar claro su comprensión del tema expuesto, de la misma forma nos permite rescatar conocimiento de personajes que han dejado de existir, pero que dejaron algún legado educativo. Con la posibilidad de perpetuar algún contenido de utilidad para la sociedad, mediante la grabación de un video corto que forme parte de una memoria digital del saber, contribuyendo al rescate preservación y difusión de un patrimonio educativo.

El uso del video en la telefonía inteligente, se ha convertido en un impacto social, por su uso en las redes sociales y la infinidad de materiales que se exhiben en ella, más aun, con la peculiaridad de estar envueltos en un contexto atípico, en el año 2020, ante un suceso extraordinario en el mundo, la pandemia COVID 19 (coronavirus). Acontecimiento que generó la convulsión de la



sociedad en todos aspectos, originado por una cuarentena y lo que conlleva las medidas sanitarias implementadas.

En medio de dicha emergencia, esta tesina se ve fortalecida, ya que en México, al no estar preparado para enfrentar los diversos ámbitos, como salud, economía, movilidad, entre otros; surge la demanda de la sociedad de seguir educándose. Situación que el sistema educativo se ve obligado a cumplir. Optando éste por utilizar programas de clases a distancia, en sus distintos niveles educativos, haciendo uso de las TIC, impartiendo clases a través de plataformas, tornándose primordial el uso de tecnologías, para transmitir a distancia mediante video.

El video corto como recurso didáctico es una práctica que permite interactuar en situaciones como las que se viven ante una emergencia como la pandemia, ya que ante el confinamiento se pueden generar contenidos educativos, informativos, evidencias de tareas, por mencionar algunos, mediante el teléfono inteligente, sin salir de casa y evitando riesgos. Esta propuesta se puede adaptar a estas situaciones, ya que en la transmisión de una clase virtual mediante videoconferencia, videollamada o red sociales, se puede mejorar considerablemente aspectos técnicos que se abordan en este trabajo para evitar transmisiones deficientes, como lo son: imágenes oscuras de los participantes; audios deficientes o inaudibles; imágenes movidas entre otras vicisitudes que se han podido evidenciar durante el ámbito educativo a distancia en esta contingencia.

De la misma forma en la educación en línea, el video forma parte de un eje central para la transmisión de conocimiento, para la planta docente le resulta más factible poder darle difusión a un video corto creado por sí mismo, como

apoyo para una clase en diversos grupos; evitando así, un desgaste físico personal, al repetir el contenido de la lección. En contra parte tiene la facilidad de emitir el conocimiento por video, dándole la oportunidad de reforzar o aclarar contundentemente dudas o complementos a su catedra, sin experimentar un deterioro o cansancio, de repetir tal cual, cada clase en varias ocasiones.

La evolución tecnológica también nos deja entrever aspectos contradictorios o áreas de oportunidad que se pueden contrarrestar mediante esta propuesta, una de estas son las *fakenews*, noticias falsas que circulan por la red en “N” cantidad, muchas haciendo uso de imágenes o videos para difundir contenidos engañosos inexistentes o tergiversados, que dañan a la sociedad, generando una realidad infundada que se replica sin cesar, por eso la importancia de generar video cortos, con un sustento establecido y respaldado por instituciones educativas que respalden la información como fuente fidedigna; que el usuario pueda tener la certeza de que la información está fundamentada, y así, vaya creando un ojo crítico, que sepa diferenciar la información auténtica.

El enfoque tecnológico de este trabajo también nos sitúa en la posibilidad de preservar cada una de las creaciones del video corto, mediante los repositorios de video, lugar donde se puede guardar el conocimiento generado, práctica educativa que se ha tornado accesible y popular, así como las plataformas *YouTube*, *Google*, tienen sitios especializados para el área educativa, que forman parte de las herramientas que como alumnado o cuerpo docente podemos utilizar para los procesos educativos. La integración del video corto con las posibilidades que ofrece la Red, genera un potencialmente una posibilidad de alimentar un banco de videos con función educativa que está

disponible para ser consultado y aprovechado por muchas personas en distintos lugares.

En el aspecto técnico el video corto nos ofrece la oportunidad, de que el alumnado y planta docente a partir de la práctica de creación de video corto, mejore sus habilidades en un constante proceso de aprendizaje que permite generar un estándar más alto de la elaboración de producciones de video corto educativos. Con estructuras técnicas más elaboradas en contenido y creatividad, además de un empoderamiento en competencias tecnológicas enfocadas a generar nuevas prácticas educativas.

La estructura del video corto fundada a partir del guion propuesto, permite transmitir información de forma sencilla, sintética, mediante un lenguaje visual amigable, que fácilmente se asimila por parte del receptor, generando a su vez una respuesta o retroalimentación con el mismo método de creación de respuesta mediante otro video corto, propiciando un círculo virtuoso que establece un canal de comunicación con un lenguaje visual.

La propuesta generada tiene la factibilidad de utilizar la estructura teórica y técnica para la grabación de videos, en ámbitos personales, sociales o laborales que requieren del uso de transmisión de video en redes, en videoconferencias, video llamadas entre otras, obteniendo una mejora en el mensaje que se pretende enviar, es decir, una imagen clara, un audio claro y fuerte, así como un presencia en cámara estable y visible, además de un contenido de mensaje bien estructurado y elocuente, que permita a él o los receptores entender clara y oportunamente la información enviada.

Este trabajo abre vetas para futuras investigaciones, como la conformación de estudios con temáticas más específicas en cuanto al video

corto, en sus particularidades y sus clasificaciones, como lo es el tema de inclusión, esto en referencia a incluir estudios que permitan contemplar particularidades como la inclusión del lenguaje de señas, para poder otorgar la posibilidad, de acceder a los videos cortos a personas que por alguna circunstancia de la vida, no tienen la posibilidad de recibir estímulos audibles, es decir, profundizar más a fondo el estudio en las necesidades que se tienen que cubrir para que las personas sordas puedan comprender mejor un video corto.

Otra línea de investigación para el video corto, es la aplicación de códigos QR, que desplieguen videos cortos mediante la aplicación de un teléfono inteligente y la lectura del mismo código. De la misma forma se puede indagar sobre el video corto y su integración en la gamificación, con la aportación de contenidos que generen información dentro de un videojuego. Entre otras vertientes que surgirán de acuerdo al avance de las TIC.

El Video Corto es la oportunidad de contar con una herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje, genera conocimiento en el ámbito educativo, logra la participación y colaboración entre las y los docentes, padres madres y alumnado. Además, se puede aplicar en otros espacios, como el laboral, institucional, cultural, domestico entre otros; es un recurso que mediante su uso, queda abierto para que la imagen siga evolucionando en la humanidad.

## REFERENCIAS

- Aguaded, J. & Carrero, J. (2013). El empoderamiento digital de niños y jóvenes a través de la producción audiovisual. *AdComunica*, (5), 175-196. <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/109>
- Albornoz, L. & García, L. (2012). La televisión digital terrestre. *Experiencias nacionales y diversidad en Europa, América y Asia*. La Crujía Ediciones, Buenos Aires. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/14621/digital\\_garcialeiva\\_2012.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/14621/digital_garcialeiva_2012.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Alonso, A., Artime, I., Rodríguez, M. & Baniello, R. (2011). Dispositivos móviles. *EPSIG Ing. Telecomunicación Universidad de Oviedo*. [http://isa.uniovi.es/docencia/SIGC/pdf/telefonía\\_movil.pdf](http://isa.uniovi.es/docencia/SIGC/pdf/telefonía_movil.pdf)
- Azuma, R. (2001). Augmented Reality: Approaches and Technical Challenges. *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*. Mahwah, New Jersey: W. Barfield, Th. Caudell.
- Batty, C. & Taylor, S. (2018). Digital Development: Using the Smartphone to Enhance Screenwriting Practice. *En Mobile Story Making in an Age of Smartphones*, Palgrave Pivot, Cham.
- Bazin, A. (1966). ¿Qué es el cine?, *Ediciones RIALPS S.A.* Madrid.
- Bravo, R. (1996). ¿qué es el video educativo? , *Comunicar en línea*, Madrid, España, pp. 100-105. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://www.redalyc.org/html/158/15800620>
- Brown, T. (2005). Beyond constructivism: Exploring future learning paradigms. *Education Today*. 2005. 14-30.
- Bustamante, A. & Jiménez, B. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMooc. *Actualidades Investigativas en Educación* <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/36997>
- Cabero, J. (1992). ¿Producción o producciones audiovisuales en el terreno educativo?, *Universidad de Sevilla*
- Cabero, J. (1998). Las aportaciones de las nuevas tecnologías a las instituciones de formación continuas: Reflexiones para comenzar el debate, *Universidad de Sevilla*
- Cacheiro, G. & María, L. (2011). Recursos Educativos TIC de Información Colaboración y Aprendizaje, *Revista de Medios y Educación*, Madrid, España, pp. 69-81. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://www.redalyc.org/pdf/368/36818685007.pdf>.

- Cantillo, V., Roura, R. & Sánchez, P. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación, *La Educ@ción Digital Magazine*, Washington EU, pp. 01-21. Recuperado 16 septiembre 2018, [http://www.educoas.org/portal/la\\_educacion\\_digital/147/pdf/ART\\_UNNE\\_D\\_EN.pdf](http://www.educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNE_D_EN.pdf)
- Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición, *Revista Centro de Estudios Textuales del Instituto Pedagógico El Libertador de Maturín*, Venezuela.
- Castells, M. (1997). *La Sociedad Red*, Alianza Editorial, Madrid.
- Cataldi, Z. & Dominighini, C. (2015). La generación millennial y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*. <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/121219/A3.pdf>
- Cebrián, M. (1994). Los videos didácticos: claves para su producción y evaluación, *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, Universidad de Sevilla, Departamento de Didáctica y Organización Educativa, pp. 01-12. Recuperado 14 octubre 2018, [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45423/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45423/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Churquipa, P. (2008). Tesis titulada “Los Videos como estrategia didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008”, *Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú*, pp. 01-128. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/2430>
- Cuesta, U. (2000). *Psicología social de la comunicación*, Cátedra, Madrid.
- Debray R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Una historia de la mirada en occidente*, Barcelona, Paidós.
- Demetrio E. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*, Editorial UOC, Barcelona
- Díaz, J. (2014). El WhatsApp como herramienta de intervención didáctica para fomentar el aprendizaje cooperativo, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*, <http://eprints.rclis.org/23597/>
- Fernández, M. (2002). Hacia una teoría complementaria del encuadre. Comunicación. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (1), 89-98. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/13184/file\\_1.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/13184/file_1.pdf?sequence=1)
- Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 15(29), 100-107.

- Frutos, F., (2008). De la cámara oscura a la cinematografía, Tres siglos de tecnología al servicio de la creación visual, *Universidad de Salamanca*.
- Galeano, E. (1997). *Modelos de Comunicación*, Macchi. [http://files.felixruizrivera.webnode.mx/200000138-8395d858a0/Modelos Comunicacin Humana.pdf](http://files.felixruizrivera.webnode.mx/200000138-8395d858a0/Modelos%20Comunicacin%20Humana.pdf)
- García-Roldán, A. (2012). El vídeo-ensayo en la formación audiovisual del profesorado, *Escuela Universitaria de Magisterio "la Inmaculada"*, Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
- Gastélum, E. (2011) Introducción al discurso audiovisual: el videominuto, *XIX Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2011*, Facultad de Diseño y Comunicación Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Gaytán, E. P. (2012). Video-Ensayo, Narrativa maestra del pensamiento audiovisual, *VII Encuentro Latinoamericano de Diseño 'Diseño en Palermo'*. *Comunicaciones Académicas*, Buenos Aires, Argentina.
- Gerbner, G.; Morgan, M. y Signorielli, N. (1996) Crecer con la television: perspectiva de aculturación, en BRYANT, J. y ZILLMAN, D. (1996) Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías. *Paidós Comunicación*, Barcelona.
- Gómez E., Navas, D., Aponte G., Betancourt L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81 (184), 158-163. [Fecha de consulta 11 de julio de 2020]. ISSN: 0012-7353. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=496/49630405022>
- Habich, G. & Carrillo, J. (1994). "Post-Video. *Una forma de la postmodernidad*", en *Signo y Pensamiento*, núm. 4, pp. 83-92. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/articulo/view/3445>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2019). Indicadores sobre uso y disponibilidad de teléfono celular en mayores de 6 años para el año 2019. México [/INEGI/https://www.inegi.org.mx/temas/ticshogares/default.html#Informacion\\_general](https://www.inegi.org.mx/temas/ticshogares/default.html#Informacion_general)
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) (2019). Encuesta nacional de consumo de contenidos audiovisuales 2018. <http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/el-ift-da-conocer-la-encuesta-nacional-de-consumo-de-contenidos-audiovisuales-2018-comunicado-552019>
- Jaramillo, J. (2015). Apagón analógico en México, *Revista de divulgación Científica*, *Universidad Autónoma de Nuevo León*

- Joskowicz J. (2015). Breve Historia de las Telecomunicaciones, Instituto de Ingeniería Eléctrica, *Facultad de Ingeniería, Universidad de la República Montevideo, Uruguay.*
- Letón, E., Gómez, I., Quintana, I. & Molanes, E. (2012). Clasificación de las distintas modalidades de grabación y su relación con los mini-videos docentes modulares. In *XVI Congreso Internacional de Tecnologías para la Educación y el Conocimiento*. [http://www.minixmodular.ia.uned.es/publicaciones/2012\\_cie\\_el\\_ig\\_iq\\_em\\_DVD.pdf](http://www.minixmodular.ia.uned.es/publicaciones/2012_cie_el_ig_iq_em_DVD.pdf)
- Marte R. (2018). "Uso de las tecnologías en la educación", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (marzo 2018). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/03/tecnologias-educacion.html>
- Mekler, E., Brühlmann, F., Tuch, A. & Opwis, K. (2017). Hacia la comprensión de los efectos de los elementos de gamificación individuales sobre la motivación y el rendimiento intrínsecos. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215301229>
- Minter, S. (2008). Video en Latinoamérica. Una historia crítica, (ed.) *Brumaria n.10, AECID*, Madrid, pp. 01-12. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://videoarde.net/pdf/minter.pdf>
- Morales R. & Guzmán, F. (2014-2015). El Vídeo Como Recurso Didáctico Para Reforzar El Conocimiento, *Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia, México* <http://www.udgvirtual.udg.mx/remeied/index.php/memorias/article/view/3/4>
- Murriagui, S., Prado, L. & Viteri, M. (2018). Evolución o aprendizaje. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 2(1), 64-72. Consultado de <http://retosdelaciencia.com/Revistas/index.php/retos/article/view/202>
- Pérez, C. (2006). Introducción a la televisión, *Universidad de Cantabria, Santander, España.*
- Ramírez, A. (2006). Las tecnologías educativas en el contexto de la educación mexicana. *Innovación Educativa* [en línea], 6 (Mayo-Junio) [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421073005>
- Robuart, (2020) *123RFBanco de imágenes en línea*, Identificador de la imagen:51594029, 2020. [https://es.123rf.com/photo\\_51594029\\_funciones-de-smartphone-dise%C3%B1o-plano-tel%C3%A9fono-inteligente-tableta-y-tel%C3%A9fono-m%C3%B3vil-tel%C3%A9fono-inteligente-lado-la-.html](https://es.123rf.com/photo_51594029_funciones-de-smartphone-dise%C3%B1o-plano-tel%C3%A9fono-inteligente-tableta-y-tel%C3%A9fono-m%C3%B3vil-tel%C3%A9fono-inteligente-lado-la-.html)



- Rodrigo, M. (1995). Los Modelos de Comunicación, Madrid: Tecnos.  
<https://www.campus.fundec.org.ar/admin/archivos/Rodrigo%20Alsina%20-%20modelos%20comunicacionales.pdf>
- Rodríguez, J. (2019). Políticas para la integración de las TIC en los espacios educativos en América Latina y México. En: Gutiérrez N., Magallanes M. & Rodríguez J. (2019). *Educación, docencia y prácticas escolares*. (187-214). México: UAZ y UAQ
- Rodríguez J. (2020). Las competencias digitales docentes. Un estudio en profesionales de la educación. En Rodríguez J., Magallanes Delgado & Gutiérrez Hernández, N. (2020). *Las competencias digitales docentes. Un estudio en profesionales de la educación*. México: UAZ
- Rodríguez, L., Reyes, A., Salas, A. y Olvera N. (2019). Diseños de rúbricas para modelos interactivos basados en Tecnologías de la Información y Comunicación. En Rodríguez, L. & Flores, G. (2019). Diseño e implementación de rúbricas en modelos mediados por las Tecnologías de la Información y Comunicación. *Colofón S.A. de C.V. México*.
- Romaguera, J. & Ramió, J. (1999). El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales (No. 24). *Ediciones de la Torre*.
- Roncallo, S. (2005) El video(arte) o el grado Lego de la imagen. *Signo y Pensamiento* [en línea], XXIV (julio-diciembre)  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86004711>
- Ruiza, M., Fernández, T. & Tamaro, E. (2004). Biografía de Nicéphore Niepce. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/n/niepce.htm> el 12 de julio de 2020.
- Ruiza, M., Fernández, T. & Tamaro, E. (2004a). Biografía de Louis Daguerre. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/daguerre.htm> el 12 de julio de 2020.
- Ruiza, M., Fernández, T. & Tamaro, E. (2004b). Hermanos Lumière. Biografía. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/lumiere/> el 12 de julio de 2020.
- Saenz, L. (2017). Historia de los medios técnicos de la televisión. grabación y reproducción de contenidos i: magnetoscopios analógicos, *TM Broadcast*.  
<http://www.tmbroadcast.es/index.php/magnetoscopios-analogicos/>

- Sagubay, P., Acosta, C., Wagnio, M. & Bravo, M., (2018). La metodología *flip teaching*: Un nuevo entorno de aprendizaje. *Revista Magazine de las Ciencias*. ISSN 2528-8091, 3(2), 95-102.
- Sánchez, D., Hernández, M. & Pra Martos, I. (2013). El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas, *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, volumen 16, pp. 177-192. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/9911/9453>
- Serrano, M. (2013). La construcción científica de los estudios de la comunicación-el enfoque teórico y los contenidos que diferencian a las ciencias de la comunicación de cualesquiera otras ciencias. *Revista Latinoamericana de ciencias de la comunicación*. <https://eprints.ucm.es/24138/1/Mart%C3%ADn%20Serrano%20%282013a%29.pdf>
- Solano, I. & Sánchez. M. (2010). *Aprendiendo En Cualquier Lugar: El Podcast Educativo*, *Revista de Medios y Educación*, núm. 36, Universidad de Sevilla, España, pp. 125-139. Recuperado 16 septiembre 2018, <http://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- TM Broadcast (2008). Historia de la grabación profesional del video (1era parte). Obtenido de: <http://www.tmbroadcast.es/index.php/historia-de-la-grabacion-profesional-de-video-1-parte/>
- Tocci, R. & Widmer, N. (2003). *Sistemas Digitales Principios y Aplicaciones*, Pearson Educación, México.
- Tomás, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Pedagogía de los medios audiovisuales*, 19.
- Valencia, A., Benjumea, A., Morales, Z., Silva C. & Betancur Z. (2018). Actitudes de docentes universitarios frente al uso de dispositivos móviles con fines académicos, *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Número 78, Volumen XXIII. Julio-septiembre de 2018, pp 761-790. Recuperado el 14 octubre 2018, <http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v23/n078/pdf/78004.pdf>
- Vargas, M., Rodríguez D., Rojano G., Medina, C. & Rivera, H. (2012). Análisis estratégico del sector teléfonos móviles inteligentes *smartphones*, Editorial Universidad del Rosario, Bogotá D.C.
- Vericat, D. (2015). Llegada del tren a la estación de La Ciotat,, © *cinema esencial* (noviembre 2015), <https://cinemaesencial.com/peliculas/llegada-del-tren-la-estaci%C3%B3n-de-la-ciotat>

Weiner, B. (1990). History of motivational research in education. *Journal of educational Psychology*, 82(4), 616. <https://psycnet.apa.org/record/1991-13771-001>