



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS,
GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA
CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN
COMUNICACIÓN**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB,

PERIODO ABRIL – AGOSTO 2024

AUTORES:

Eliana Lizbeth Jaramillo Vargas

Angie Lourdes Bravo Montoya

DIRECTOR:
Mgs. Renato Cabezas

PARES ACADÉMICOS:
Lic. Kléber Romero, Mgs.
Lic. Danilo Villaroel, Mgs.

GUARANDA – ECUADOR 2024

TEMA DEL PROYECTO

RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB, PERIODO ABRIL – AGOSTO 2024

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por permitirme llegar hasta aquí, ya que el camino no ha sido fácil, también a todas las personas que han estado conmigo acompañándome en este proceso académico.

A mi Mamá, quien fue un pilar fundamental en mi vida porque gracias a ella nada de esto sería realidad.

A mi padre quien con su amor y apoyo me dio muchas fuerzas para continuar. A mi suegra y la familia de mi pareja quienes desde un inicio me dieron el empuje y apoyo necesario para continuar con mis estudios.

Muchas Gracias.

Angie Bravo Montoya

Quiero agradecer a mi familia por el apoyo, motivación y fortaleza de cada día.

A nuestros docentes por ser pacientes y ser nuestra guía en este largo camino académico sembrando así la pasión del conocimiento y sobre todo la enseñanza de la comunicación, Agradezco a mi hijo quien con su amor y sonrisa me llena de inspiración día a día para seguir luchando y alcanzar cada meta que tengo en la vida.

Agradecer sobre todo a Dios por permitirme seguir con salud y con el amor de mi familia para cada día tener una nueva oportunidad de salir adelante.

Muchas gracias.

Lizbeth Jaramillo Vargas

DEDICATORIA

A mi hijo Evan Leonel, porque con su llegada a mi vida me dio fuerzas, valentía y también la dicha de ser madre, y claro el superpoder de saber que puedo con todo, solo por él.

A mi pareja Michael Illanes, por su apoyo y amor incondicional, ya que siempre ha estado para darme ese impulso que necesito. Porque desde el primer momento en que lo conocí nunca me dejó sola.

A mi Mamá Corina y a mi hermano Jorge que siempre han estado pendiente de mí y dándome su apoyo en todo momento.

Angie Bravo Montoya

A mi hijo Ethan, porque me ha dado la dicha de sentir su amor y así tener las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A mi mamá por su apoyo ya que me ha ayudado a moldear y me ha impulsado a conseguir cada uno de mis sueños y metas en esta vida.

A mis docentes quienes han sido pilar fundamental para poder estar el día de hoy con el conocimiento requerido en mi ámbito profesional.

Lizbeth Jaramillo Vargas

**CERTIFICACIÓN DE VALIDACIÓN DIRECTOR Y PARES
ACADÉMICOS**



**UNIDAD DE TITULACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS,
GESTIÓN EMPRESARIAL
E INFORMÁTICA**

**CERTIFICADO DE
VALIDACIÓN**

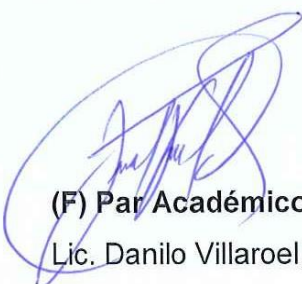
LIC. RENATO CABEZAS, LIC. DANILO VILLAROEL Y LIC. KLÉBER ROMERO, EN SU ORDEN TUTOR Y PARES ACADÉMICOS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR “RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB, PERIODO ABRIL – AGOSTO 2024” DESARROLLADO POR ANGIE LOURDES BRAVO MONTOYA Y ELIANA LIZBETH JARAMILLO VARGAS

CERTIFICAN

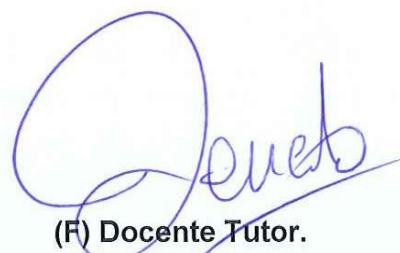
Que, luego de revisado el Trabajo de Integración Curricular, en su totalidad, cumple con las exigencias académicas de la Carrera de Comunicación.

Guaranda, 24 de enero 2025


Atentamente;



(F) Par Académico.
Lic. Danilo Villaroel, Mgs



(F) Docente Tutor.
Lic. Renato Cabezas, Mgs.



(F) Par Académico.
Lic. Kléber Romero, Mgs.

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Eliana Lizbeth Jaramillo Vargas y Angie Lourdes Bravo Montoya portadores de la Cédula de Identidad No 0706370319 y 0953244845 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB, PERIODO ABRIL – AGOSTO 2024** modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.


Eliana Lizbeth Jaramillo Vargas


Angie Lourdes Bravo Montoya

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA DEL PROYECTO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PARES ACADÉMICOS.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
CAPÍTULO I.....	1
FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.....	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema.....	1
1.3. Preguntas de Investigación.....	1
1.4. Justificación	2
1.5. Objetivos.....	3
1.5.1. Objetivo General	3
1.5.2. Objetivos Específicos	3
1.6. Idea a Defender.....	4
1.7. Variables	4
1.7.1. Variable Independiente	4
1.7.2. Variable Dependiente.....	4
1.8. Operalización de variables.....	4

CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Marco científico	10
2.2.1. Recursos Audiovisuales	10
2.2.2. Proceso de Aprendizaje	20
2.3. Marco Conceptual.....	27
2.3.1. Fotoperiodismo.....	27
2.3.2. Aprendizaje Activo.....	27
2.3.3. Estrategias Pedagógicas.....	27
2.3.4. Repositorio Digital	28
2.3.5. Competencias Fotoperiodistas	28
2.3.6. Innovación Educativa	28
2.3.7. Tecnología Educativa	28
2.3.8. Motivación Estudiantil	28
2.3.9. Habilidades Técnicas	29
2.3.10. Material Didáctico	29
2.3.11. Enseñanza Multimedia	29
2.3.12. Comunicación Visual	29
2.3.13. Aprendizaje Autónomo.....	30
2.3.14. Metodología Educativa.....	30
2.3.15. Producción Audiovisual.....	30
2.3.16. Competencia Digital.....	30
2.3.17. Cultura Visual.....	30
2.3.18. Evaluación del Aprendizaje	31
2.3.19. Técnicas Narrativas	31

2.3.20. Educación Superior	31
2.3.21. Diseño Instruccional	32
2.3.22. Experiencia Estudiantil.....	32
2.3.23. Aprendizaje Significativo	32
2.3.24. Creatividad Fotográfica	32
2.3.25. Estilo Periodístico.....	33
2.3.26. Prácticas Educativas	33
2.3.27. TIC en Educación	33
2.3.28. Educación Basada en Proyectos	33
2.3.29. Transformación Digital en la Educación	33
2.4. Marco Legal.....	34
2.5. Georreferencial	35
CAPÍTULO III	37
METODOLOGÍA.....	37
3.1. Tipo de Investigación.....	37
3.1.1. Investigación Bibliográfica.....	37
3.1.2. Investigación Descriptiva	37
3.1.3. Investigación de Campo	38
3.2. Diseño de Investigación.....	38
3.3. Enfoque de la Investigación.....	39
3.4. Métodos de la Investigación	39
3.4.1. Método Inductivo	39
3.4.2. Método Deductivo	40
3.4.3. Método Analítico	40
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recopilación de Datos.....	40
3.5.1. Técnicas de Recolección de Datos	40

3.5.2. Instrumentos de Recolección de Datos.....	41
3.6. Población y Muestra	41
3.6.1. Población	41
3.6.2. Muestra.....	42
3.7. Criterios de Inclusión y Exclusión.....	42
3.7.1. Criterios de inclusión.....	42
3.7.2. Criterios de exclusión	42
3.8. Técnica de análisis de datos.....	43
3.8.1. Análisis Cuantitativo	43
3.8.2. Análisis Cualitativo	43
CAPÍTULO IV	44
RESULTADOS	44
4.1. Análisis de los resultados.....	44
4.1.1. Entrevista realizada a docentes de la Universidad Estatal de Bolívar	44
4.1.2. Encuesta realizada a estudiantes de la carrera de comunicación	48
4.2. Discusión de los resultados.....	53
CAPÍTULO V	54
PROPUESTA	54
5.1. Introducción	54
5.2. Objetivos de la Propuesta	55
5.2.1. Objetivo General	55
5.2.2. Objetivos específicos:.....	55
5.3. Justificación	56
5.4. Proceso de desarrollo	57
5.5. Recursos Necesarios	58

5.5.1. Recursos humanos	58
5.5.2. Equipos Audiovisuales	58
5.5.3. Software y Herramientas Digitales.....	58
5.5.4. Materiales de oficina	59
5.5.5. Infraestructura.....	59
5.6. Presupuesto	59
5.7. Guion Literario	60
5.8. Cronograma de Producción Audiovisual	74
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Variable Dependiente</i>	5
Tabla 2 <i>Variable Independiente</i>	6
Tabla 3 <i>Entrevista al docente de la materia de fotoperiodismo</i>	44
Tabla 4 <i>Entrevista al docente pedagogo</i>	46
Tabla 5 <i>Metodología utilizada</i>	48
Tabla 6 <i>Entorno virtual</i>	49
Tabla 7 <i>Modelo virtual</i>	50
Tabla 8 <i>Consumo de contenido educativo</i>	51
Tabla 9 <i>Información recibida</i>	52
Tabla 10 <i>Proceso de desarrollo</i>	57
Tabla 11 <i>Presupuesto</i>	60
Tabla 12 <i>Cronograma de Producción Audiovisual</i>	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Universidad Estatal de Bolívar</i>	36
Figura 2 <i>Metodología utilizada</i>	48
Figura 3 <i>Entorno virtual</i>	49
Figura 4 <i>Modelo virtual</i>	50
Figura 5 <i>Consumo de contenido educativo</i>	51
Figura 6 <i>Información recibida</i>	52

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 <i>Modelo de la encuesta</i>	92
Anexo 2 <i>Modelo de Entrevista</i>	93
Anexo 3 <i>Evidencia de la entrevista aplicada</i>	94
Anexo 4 <i>Tutoría</i>	97

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en el ámbito de la educación superior presenta diferentes problemáticas, y problemas dentro de esto la carrera de fotoperiodismo, en donde la asimilación de teorías y la adquisición de competencias técnicas forman la base fundamental de la profesión. Tal como están las cosas ahora, las prácticas educativas tradicionales se han vuelto inadecuadas para alcanzar los objetivos de los estudiantes impresionados en el entorno electrónico y competitivo. Por lo tanto, es necesario utilizar tecnologías modernas que ayuden a obtener el material necesario y hacer que el proceso de aprendizaje sea más efectivo y vigoroso.

Este proyecto se enfoca en el diseño y la construcción de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de fotoperiodismo para los estudiantes de la carrera de comunicación de la (UEB). Se pretende dar solución a la demanda de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la incorporación de algunos recursos digitales orientados a mejorar la comprensión conceptual y práctica de los estudiantes. La propuesta parte de considerar los medios audiovisuales, los cuales son primordiales y no solamente en la teoría, sino que también estimulan la creatividad, motivación y compromiso de los estudiantes.

Por medio de una mezcla de estrategias, esta propuesta examina la percepción de los estudiantes y de los docentes sobre la efectividad de los recursos audiovisuales en el impulso de las habilidades de los estudiantes. Se espera que los resultados muestren la eficacia de estas herramientas y ayuden a futuras direcciones para mejorar la educación del fotoperiodismo en la institución. Así, el objetivo es mejorar las habilidades de comunicación y visuales de los futuros graduados en Comunicación, alineándolos con los requisitos profesionales contemporáneos.

Este trabajo aspira no solo a responder a las limitaciones actuales en la enseñanza de la asignatura, sino también a sentar las bases para la incorporación sistemática de tecnologías audiovisuales en el currículo académico, promoviendo un modelo educativo innovador, inclusivo y centrado en el estudiante.

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje de fotoperiodismo en estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar. Con un enfoque mixto, la metodología incluyó investigación bibliográfica, descriptiva y de campo, bajo un diseño no experimental y transversal. Se aplicaron encuestas a estudiantes y entrevistas semiestructuradas a un docente y un pedagogo, analizando los datos mediante técnicas cuantitativas y cualitativas. Los resultados revelaron que los recursos audiovisuales son herramientas efectivas para complementar el aprendizaje, favoreciendo la comprensión de conceptos complejos y fomentando la autonomía y colaboración estudiantil. Un 71.5% de los encuestados calificó la metodología como adecuada, mientras que un 81% consideró que la calidad de la información contribuyó significativamente a su desarrollo académico y profesional. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora, como la personalización de los materiales y la optimización del entorno virtual, que aún presenta barreras relacionadas con conectividad y funcionalidad. Se concluyó que los recursos audiovisuales potencian el aprendizaje práctico y teórico, pero es fundamental actualizar la malla curricular para incluir técnicas modernas y herramientas como la inteligencia artificial. Entre las recomendaciones, destacan la creación de repositorios digitales personalizados, talleres para capacitar a docentes en el uso de materiales audiovisuales y la inclusión de estudios de caso que permitan aplicar conocimientos en contextos reales.

Palabras Clave: Recursos audiovisuales, Fotoperiodismo, Universidad Estatal de Bolívar, Repositorios digitales, Aprendizaje

ABSTRACT

The aim of this research was to evaluate the impact of audiovisual resource on the learning of photojournalism in students at the State University of Bolivar. With a mixed approach, the methodology included bibliographic, descriptive and field research, under a non-experimental and cross-sectional design. Surveys were administered to students and semi-structured interviews were conducted with a teacher and a pedagogue, analysing the data using quantitative and qualitative techniques. The results revealed that audiovisual resource are effective tools to complement learning, favouring the understanding of complex concepts and fostering student autonomy and collaboration. A total of 71.5% of respondents rated the methodology as adequate, while 81% considered that the quality of the information contributed significantly to their academic and professional development. However, areas for improvement were identified, such as the personalisation of materials and the optimisation of the virtual environment, which still presents barriers related to connectivity and functionality. It was concluded that audiovisual resource enhances practical and theoretical learning, but it is essential to update the curriculum to include modern techniques and tools such as artificial intelligence. Recommendations include the creation of customized digital repositories, workshops to train teachers in the use of audiovisual materials and the inclusion of case studies to apply knowledge in real contexts.

Keywords: Audiovisual resource, Photojournalism, Bolivar State University, Digital Repositories, Learning

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Descripción del problema

La ineficacia de los contenidos educativos afecta negativamente el aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de fotoperiodismo, reduciendo su motivación y oportunidades de investigación. Para mejorar el proceso educativo, es fundamental invertir en recursos y herramientas audiovisuales que enriquezcan la enseñanza y faciliten la comprensión práctica de la materia. Esta carencia no solo limita la comprensión de conceptos complejos, sino que también disminuye el interés y la participación entre los estudiantes. Es crucial abordar esta problemática mediante la incorporación de recursos audiovisuales adecuados y actualizados en el currículo de la asignatura ya que la inexistencia de material específico para la asignatura limita las oportunidades de los estudiantes para nuevas formas de aprendizaje y desmotiva a explorar y buscar información adicional para una mejor preparación profesional en el área de fotoperiodismo.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo contribuye el recurso audiovisual en el mejoramiento del proceso de aprendizaje en la asignatura de fotoperiodismo de los estudiantes en la Carrera de Comunicación de la UEB?

1.3. Preguntas de Investigación

- ¿De qué manera el recurso audiovisual favorece la comprensión de conceptos teóricos y prácticos en la asignatura de fotoperiodismo?
- ¿Qué cambios en la motivación de los estudiantes se pueden identificar al incorporar contenido audiovisual en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Qué características deben tener los materiales audiovisuales para adaptarse a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué percepciones tienen los docentes y estudiantes sobre la efectividad del contenido audiovisual en el mejoramiento del proceso de aprendizaje?

1.4. Justificación

Los beneficios que puede brindar los recursos audiovisuales educativos para la asignatura de Fotoperiodismo, son múltiples, ya que mediante la revisión de los contenidos en el repositorio digital los estudiantes podrán acceder de manera remota e inmediata y aprender sobre foto periodismo complementando lo visto en las aulas de clases. La necesidad de contenido audiovisual en el repositorio digital, es latente, puesto que; el propósito del mismo es generar en los estudiantes un espacio especializado para el estudio y una cultura autodidacta en ellos, sin embargo al no contener videos tutoriales para la asignatura de fotoperiodismo los estudiantes interesados en aprender más del tema y en potencializar sus aprendizajes se verán en la necesidad de buscar estos contenidos en otras plataformas digitales, por lo cual se plantea la creación de contenidos audiovisuales para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación, asignatura de Fotoperiodismo. La accesibilidad al repositorio digital y sus contenidos les permite a los estudiantes, docentes y personas que lo visitan, poder fortalecer sus conocimientos en las materias prácticas de la carrera, las mismas que se encuentran alojadas dentro del repositorio, esto les permitirá también conocer de manera individual y a voluntad contenidos de su interés, sobre la materia, es decir; si a un estudiante le llama mayoritariamente la atención la asignatura de fotoperiodismo, o le apasiona la fotografía, el contenido audiovisual dentro del repositorio resolverá sus dudas acerca del tema o directamente le servirá para aprender desde cero todo lo necesario dentro de esta materia.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

- Determinar los recursos audiovisuales como potenciadores en el proceso de aprendizaje de la asignatura de fotoperiodismo en los estudiantes de la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Analizar los contenidos mínimos de la asignatura de Fotoperiodismo en la malla curricular de la Carrera de Comunicación a través de fichas hemerográficas.
- Identificar estrategias de producción audiovisual aplicables a procesos de aprendizajes en la asignatura para el desarrollo de competencias fotoperiodísticas.
- Producir el contenido audiovisual para el repositorio digital en la materia de Fotoperiodismo según los contenidos requeridos de la investigación.

1.6. Idea a Defender

Con el recurso audiovisual, se busca el mejoramiento en aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Fotoperiodismo que permite fomentar el interés a través de estrategias de información eficaz, moderna y creativa para los estudiantes de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar del periodo abril- agosto 2024.

1.7. Variables

1.7.1. Variable Independiente

Proceso de aprendizaje

1.7.2. Variable Dependiente

Recursos Audiovisuales

1.8. Operalización de variables

Tabla 1*Variable Dependiente*

Variable Dependiente	Definición	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos	Ítems
Recursos audiovisuales	Recursos multimedia que combinan texto, imágenes, audio y video para facilitar el aprendizaje.	Videos y materiales creados específicamente para apoyar la asignatura de fotoperiodismo.	Calidad del contenido audiovisual	Claridad de conceptos tratados.	Encuestas, entrevistas	Encuesta, entrevista docente, entrevista fotógrafo	Encuesta: ¿Cree que los contenidos son adecuados?
			Relevancia pedagógica	Relación con los objetivos del curso.	Encuestas, entrevistas	Encuesta, entrevista docente pedagogo	Entrevista: ¿Qué opina de los recursos audiovisuales utilizados? Encuesta: ¿La metodología contribuye al aprendizaje práctico? Entrevista: ¿Qué principios pedagógicos guían su práctica?
			Accesibilidad	Facilidad de uso en entornos virtuales.	Encuestas, entrevistas	Encuesta, entrevista docente pedagogo	Encuesta: ¿Es eficiente el entorno virtual? Entrevista: ¿Son los EVEA efectivos para la enseñanza de Fotoperiodismo?

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Tabla 2*Variable Independiente*

Variable Independiente	Definición	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos	Ítems
Proceso de aprendizaje	Conjunto de actividades que llevan a la adquisición de habilidades y conocimientos.	Mejoras en la comprensión y aplicación de conceptos de fotoperiodismo.	Motivación del estudiante	Participación activa y autoaprendizaje.	Encuestas, análisis documental	Encuesta (pregunta: 5), análisis de acceso al repositorio	Encuesta: ¿Los contenidos han contribuido a su desarrollo profesional?
			Comprensión de conceptos	Opiniones sobre claridad y utilidad del contenido audiovisual.	Encuestas, entrevistas	Encuesta (pregunta: 5), entrevista docente pedagogo	Documental: Frecuencia de acceso al repositorio. Encuesta: ¿Los conceptos tratados son comprensibles? Entrevista: ¿El contenido audiovisual mejora el aprendizaje práctico?
			Aplicación práctica	Percepción del estudiante sobre el aprendizaje adquirido.	Observación directa	Lista de cotejo	Observación: ¿Participa activamente en actividades prácticas relacionadas con el contenido?

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Para continuar con la investigación es necesario comprender los eventos que anteceden a la asignatura, la carrera y cómo este trabajo académico se relaciona entre los siguientes aspectos: científico, conceptual, legal y geo referencial, para lo cual se ha elaborado de forma meticulosa un capítulo en el cual se detalla cada uno de estos elementos.

La carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar se basa en un enfoque holístico y sistémico que fomenta la construcción de conocimientos y aprendizajes. Es una carrera interdisciplinaria, transdisciplinaria y multidisciplinaria que integra diversas corrientes de pensamiento en una combinación de teoría y práctica, lo que le permite abordar los desafíos sociales. La carrera de Comunicación se dedica a formar profesionales en áreas fundamentales como televisión, radio, medios impresos, relaciones públicas, periodismo digital y gerencia de medios. Los estudiantes reciben una formación sólida en estas áreas, preparándolos para abordar los desafíos y exigencias del campo de laboral.

A partir del periodo académico noviembre 2022 - marzo 2023, la carrera tuvo una reestructuración donde se aprobó la nueva oferta académica bajo la modalidad híbrida, este rediseño cuenta con 8 ciclos que se dividen en tres fases de estudio: en línea, semi presencial y presencial. Esta reforma tiene como misión “formar profesionales competentes con estándares de calidad académica, investigación, y vinculación en las áreas de comunicación social con enfoque en valores éticos y morales, para contribuir a la solución de los problemas de la sociedad” (Información facilitada por la UEB, 2023).

Pita & Suasnaba (2018), afirman en su investigación mediante las herramientas tecnológicas, el internet ha permitido transmitir información y contenidos visuales de forma inmediata, lo que ha sido de gran ayuda en el campo educativo además resaltan que para lograr un profesionalismo en trabajos audiovisuales, es necesario una adecuada preparación académica del estudiante, más aún, si se cuenta con

materiales de apoyo que fortalezcan y potencialicen el aprendizaje para un mejor desenvolvimiento en la parte profesional y laboral. Es decir si en el proceso de enseñanza-aprendizaje existen falencias, las cuales pueden ser causadas por varios factores que posteriormente producen vacíos en el futuro debido a que contiene una amplia variedad de temas que en su gran mayoría no se logran revisar en su totalidad, no tanto por deficiencias del docente, sino por la carencia de tiempo disponible para desarrollar absolutamente todas los temas que se encuentran dentro del sílabo académico, o también por la escases de material didáctico o audiovisual que ayuden a complementar el aprendizaje de los estudiantes potencializando sus conocimientos en la asignatura.

Para Naranjo & Vega (2017), la importancia de la investigación radica en la necesidad de reflexionar sobre el papel que cumple la universidad en la enseñanza de la comunicación digital, así como también los problemas cotidianos que enfrentan los profesionales en el campo laboral, al encontrarse con nuevos conceptos, lenguajes y prácticas. Afirman demás desde 1992 Internet y los diferentes dispositivos tecnológicos se han convertido en plataformas útiles para los profesionales de la comunicación. La Comunicación Digital se posesiona como una nueva práctica cultural con nuevos medios tecnológicos, lo que demuestra la movilización de la comunicación al servicio de la cultura. Al menos en los últimos 15 años, el mundo es una aldea global donde millones de usuarios se encuentran conectados en tiempo real a un sinnúmero de redes, cambiando la cotidianidad, las formas de relacionarse, los hábitos y las costumbres de las personas.

La comunicación digital es un proceso de intercambio de información que se realiza en entornos virtuales, facilitados por herramientas que emplean internet para compartir información, crear perfiles de usuario y establecer comunidades (Reyes, 2016).

Cerda (2015) aseguran que los medios de enseñanza audio-visual. Son similares, aunque diferentes por la forma en las que son aplicadas. El video es un recurso con mayores niveles de flexibilidad en cuanto a su uso, se puede repetir sus imágenes tantas veces como sea posible, se hace pausas para obsérvalas con mayor atención,

correr la cinta hacia adelante o atrás hasta encontrar el fragmento en el que se quiera trabajar más.

Los medios audiovisuales tienen un gran impacto y aceptación en los diferentes procesos pedagógicos en los estudiantes de la unidad educativa determinada como grupo de estudio, además conciben que el aprendizaje sea mucho más fluido y se mantenga el foco de atención mucho más definido en los temas de enseñanza. Por otro lado, afirman que entre los métodos de enseñanza y aprendizaje existen varios factores y normas que pueden afectar el desarrollo si no son implantadas de manera adecuada (Yungán, 2023).

2.2. Marco científico

2.2.1. Recursos Audiovisuales

Los recursos audiovisuales se han posicionado como un elemento central en la educación moderna, especialmente en escenarios híbridos y virtuales. Este recurso permite abordar diversas necesidades de aprendizaje al presentar la información de manera clara, interactiva y multisensorial. Según Bartolomé et al. (2018) “el contenido audiovisual favorece la comprensión al integrar diferentes formatos”, mientras que Trávez (2022) destacan que “su efectividad radica en su capacidad para combinar elementos visuales y auditivos de forma coherente”.

2.2.1.1. Concepto de Recurso Audiovisual.

El recurso audiovisual puede definirse como el conjunto de materiales que integran imágenes, sonidos, videos y texto con el propósito de transmitir conocimientos, emociones o mensajes específicos de manera estructurada y didáctica. Estos materiales son diseñados para captar la atención del receptor, facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover la interacción activa entre el usuario y el contenido (Hernández & Mendoza, 2018).

En el ámbito educativo, el recurso audiovisual ha sido ampliamente reconocido como una herramienta esencial para mejorar el aprendizaje. Según Trávez (2022), los recursos audiovisuales ofrecen una experiencia multisensorial que facilita el procesamiento de la información en la memoria de trabajo.

Esto se logra al combinar elementos visuales y auditivos de manera coherente, reduciendo la carga cognitiva del estudiante y optimizando la retención de información. Por ejemplo, un video que combina imágenes de alta calidad con explicaciones narradas puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor temas abstractos o técnicos.

Además, Bartolomé et al. (2018) argumentan que el contenido audiovisual permite una mayor personalización del aprendizaje, ya que los estudiantes pueden elegir cuándo y cómo interactuar con el material. Esto es particularmente relevante en contextos de educación virtual e híbrida, donde los recursos audiovisuales se han convertido en el principal medio de comunicación entre docentes y estudiantes.

Fandos Garrido (2003) amplía esta idea al afirmar que los contenidos audiovisuales no solo apoyan el aprendizaje teórico, sino que también potencian el desarrollo de habilidades prácticas. En asignaturas como fotoperiodismo, el uso de tutoriales en video y simulaciones permite a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en situaciones reales o controladas, lo que fomenta un aprendizaje significativo.

Desde una perspectiva técnica, Taborda (2022) destacan que los contenidos audiovisuales deben cumplir con ciertos estándares para ser efectivos. Entre ellos se incluyen:

- Claridad: La información debe presentarse de manera sencilla y sin ambigüedades.
- Pertinencia: Los recursos deben estar alineados con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.
- Atractividad: Un diseño visual y auditivo atractivo es fundamental para captar y mantener la atención del usuario.

Finalmente, García et al. (2021) señalan que el recurso audiovisual se ha integrado plenamente en el ecosistema educativo gracias a la proliferación de tecnologías digitales. Desde plataformas de aprendizaje en línea hasta redes sociales como YouTube, los estudiantes tienen acceso a una amplia gama de materiales que les permiten aprender a su propio ritmo. Sin embargo, los autores también advierten que la calidad y relevancia del contenido varían considerablemente, lo que subraya la importancia de un diseño pedagógico riguroso.

2.2.1.2. Dimensiones del Recurso Audiovisual.

Las dimensiones del recurso audiovisual son los aspectos específicos que lo estructuran y determinan su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Yungán, 2023).

Estas dimensiones permiten analizar el contenido desde diferentes perspectivas para garantizar su efectividad y alineación con los objetivos educativos. A continuación, se describen las principales dimensiones con base en la literatura reciente:

Dimensión Pedagógica

Esta dimensión evalúa la capacidad del contenido audiovisual para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de competencias específicas en los estudiantes. Según Bartolomé et al. (2018), “el contenido debe estar alineado con los objetivos curriculares y diseñado para promover un aprendizaje significativo” (pág. 41), esto implica que el material no solo transmita información, sino que también fomente habilidades críticas, analíticas y creativas.

Fandos (2003) destaca que, desde “el punto de vista pedagógico, los recursos audiovisuales deben incluir elementos que permitan la contextualización de los conceptos, como ejemplos prácticos, estudios de caso o simulaciones” (pág. 101).

Además, Trávez (2022) enfatiza la importancia de la coherencia entre las imágenes y el discurso narrativo para evitar confusiones y maximizar la comprensión.

Indicadores de esta dimensión:

- Relación directa con los objetivos del currículo.
- Inclusión de ejemplos prácticos y contextualizados.
- Fomento de la participación activa y la reflexión crítica.

Dimensión Tecnológica

La dimensión tecnológica se centra en la calidad técnica del contenido audiovisual, su accesibilidad y su compatibilidad con diversos dispositivos y plataformas. García et al. (2021), sostienen que “un contenido efectivo debe ser fácilmente accesible desde múltiples dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos móviles, lo que garantiza su adaptabilidad a las necesidades de los estudiantes” (pág. 86).

Según Iñiguez (2018) esta dimensión también abarca aspectos como la calidad del video (resolución, nitidez) y del audio (claridad, sincronización), así como la velocidad de carga y la disponibilidad en plataformas confiables, pues, un contenido tecnológicamente deficiente puede generar frustración y desmotivación en los estudiantes, reduciendo su efectividad educativa.

Indicadores de esta dimensión:

- Resolución y nitidez del video.
- Claridad y calidad del audio.
- Accesibilidad en diferentes dispositivos y plataformas.
- Velocidad de carga y estabilidad de la plataforma.

Dimensión Estética

La dimensión estética está relacionada con el diseño visual y auditivo del contenido audiovisual, elementos fundamentales para captar la atención de los estudiantes y motivarlos a interactuar con el material. Según Trávez (2022), un diseño atractivo pero equilibrado puede aumentar significativamente el interés y la motivación, mientras que un diseño recargado o pobre puede distraer al usuario.

Quesada (2019) señala que el diseño estético debe seguir principios como la armonía de colores, el uso adecuado de tipografías y la integración de elementos visuales que no solo sean agradables, sino también funcionales. Además, Pita & Suasnaba (2018) destacan que la música y los efectos sonoros deben complementar el contenido sin distraer al usuario.

Indicadores de esta dimensión:

- Armonía en el uso de colores y tipografía.
- Integración funcional de gráficos, imágenes y animaciones.
- Uso equilibrado de música y efectos sonoros.

Dimensión Interactiva

Aunque no siempre se menciona, esta dimensión es clave en la educación moderna, ya que mide el grado de interacción que los estudiantes pueden tener con el contenido audiovisual. Según Bartolomé et al. (2018), los recursos que incluyen cuestionarios, simulaciones o enlaces a materiales complementarios fomentan un aprendizaje activo y participativo.

Taborda (2022) destaca que la interacción no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también permite a los estudiantes personalizar su experiencia de aprendizaje, avanzando a su propio ritmo y explorando áreas de interés.

Indicadores de esta dimensión:

- Inclusión de elementos interactivos como cuestionarios o simulaciones.
- Posibilidad de personalizar la experiencia de aprendizaje.
- Capacidad de integrar comentarios o retroalimentación.

2.2.1.3. Tipos de Recursos Audiovisuales

Los recursos audiovisuales abarcan una amplia gama de formatos diseñados para transmitir información, estimular el aprendizaje y motivar la participación activa de los usuarios.

Cada tipo de contenido tiene características específicas que lo hacen adecuado para diferentes objetivos educativos y contextos de aprendizaje. A continuación, se detallan los tipos más relevantes según la literatura reciente:

Tutoriales

Los tutoriales son videos explicativos que presentan de manera clara y estructurada una serie de pasos o procedimientos para resolver un problema, desarrollar una habilidad o comprender un concepto. Según Bartolomé et al. (2018), los tutoriales son particularmente efectivos en asignaturas prácticas, ya que permiten a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y repasar conceptos según sea necesario.

Pita & Suasnaba (2018) argumentan que los tutoriales son ideales para complementar clases presenciales o virtuales, ya que facilitan el aprendizaje autónomo y fomentan la independencia del estudiante. Por su parte, Cruz et al. (2019) sugieren que los tutoriales deben combinar elementos visuales y narrativos coherentes para maximizar la comprensión y retención de la información.

- Ejemplo: Un tutorial de edición fotográfica que muestra cómo ajustar la exposición y el contraste en un programa de edición.

Documentales Educativos

Los documentales educativos combinan narrativa, investigación y material visual para contextualizar temas académicos o profesionales. Estos recursos son

especialmente útiles para explorar temas complejos, ofrecer perspectivas críticas y conectar el conocimiento teórico con su aplicación práctica (Vargas, 2017).

Gómez & Cevallos (2019), destacan que los documentales tienen la capacidad de despertar el interés de los estudiantes al presentar temas de manera atractiva y envolvente, mientras que Bartolomé et al. (2018), señalan que estos materiales pueden ser utilizados como punto de partida para debates o investigaciones adicionales.

Un ejemplo sería un documental sobre la historia del fotoperiodismo que incluye entrevistas con fotógrafos destacados y análisis de imágenes icónicas.

2.2.1.4.3.3 Recursos Interactivos

De acuerdo con Chancusig et al. (2017), afirman que los recursos interactivos son :

[...] el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, con un contexto educativo determinado, estos deben ser utilizados con una finalidad didáctica, estos recursos facultan el desarrollo de las actividades formativas, estos recursos son para la utilización en la enseñanza aprendizaje, los recursos no deberían de faltar en la hora clase ya que eso le llama más la atención al educando y le facilita en el aprendizaje ya que va a ser innovador y le atrae al estudiante en el tema y así ahorra tiempo el estudiante y es más didáctica la clase con la interacción de docente y su herramienta de trabajo. (pág. 119)

Los recursos interactivos son herramientas clave en el proceso de enseñanza, pues combinan elementos visuales y auditivos con objetivos didácticos claros. Su uso en el aula no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también facilita la comprensión y dinamiza las clases, promoviendo un aprendizaje más innovador y efectivo.

En el campo educativo, el elemento audiovisual se utiliza en diversas materias. Según (Hidalgo & Aliaga, 2020) afirman que:

El uso específico de documentos audiovisuales por parte de profesores es una práctica bastante común para ilustrar asignaturas y ayudar en la

comprensión de conceptos. Sin embargo, el aprendizaje reflexivo y crítico sobre productos mediáticos o audiovisuales es un ejercicio poco común, aunque necesario, ante la predominancia del lenguaje visual en las comunicaciones interpersonales de los más jóvenes, ya que son cada vez más accesibles y el conocimiento más democrático; por esa razón, el futuro de la educación ineludiblemente está ligado a los Recursos Audiovisuales y a su potencial interactivo y multimedia. (pág. 81)

El uso de recursos audiovisuales facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es necesario integrar un enfoque crítico y reflexivo. Esto permitirá a los estudiantes comprender y analizar los contenidos de manera más profunda. Así, se potenciará un aprendizaje significativo en un mundo dominado por lo visual.

Clips de Motivación o Inspiración

Estos clips son videos cortos diseñados para captar la atención, motivar e inspirar a los estudiantes hacia el aprendizaje o la acción. Según Berk (2009)

(.....) los clips de motivación son breves contenidos audiovisuales diseñados para generar emociones positivas, aumentar la energía emocional y promover cambios en la actitud o comportamiento del espectador (pág. 4).

Casas & Díaz (2023) afirman que estos clips deben incluir imágenes y mensajes poderosos que conecten emocionalmente con los espectadores, lo que sugiere que pueden incluir historias, testimonios o ejemplos de éxito relevantes al tema.

- Ejemplo: Un video motivacional que muestra cómo el fotoperiodismo puede influir en la sociedad y generar cambios positivos.

3.5 Infografías Animadas

Según (Santos, 2022)

(.....) “las infografías animadas son representaciones visuales que combinan texto, imágenes y elementos en movimiento para transmitir información de manera dinámica y atractiva”.

A diferencia de las infografías estáticas, las animadas incorporan movimientos y transiciones que facilitan la comprensión de conceptos complejos y captan la atención del público de forma más efectiva.

En Gencco (2024) destacan que

Las infografías animadas utilizan movimientos y transiciones para explicar conceptos o contar una historia. Este tipo de infografía es efectivo para captar la atención del público y es comúnmente utilizado en videos explicativos y presentaciones.

3.6 Conferencias o Clases Grabadas

Las conferencias grabadas según (Narvárez & Villegas, 2014)

(...) son registros audiovisuales de presentaciones académicas o profesionales que se almacenan para su posterior visualización, pues este recurso permite a los estudiantes y profesionales acceder al contenido en cualquier momento, facilitando la revisión y el estudio autónomo.

En el ámbito educativo (Bernal & Guzmán, 2021) menciona que:

(...) las clases grabadas son lecciones registradas en formato audiovisual que los estudiantes pueden consultar según su conveniencia. Este método ofrece flexibilidad en el aprendizaje, permitiendo a los alumnos revisar el material las veces que consideren necesarias y a su propio ritmo.

Este tipo de contenido consiste en grabaciones de clases presenciales o conferencias, que se ponen a disposición de los estudiantes para consulta posterior.

2.2.1.5. Análisis de la Evolución de los Recurso Audiovisuales.

Los recursos audiovisuales han experimentado una evolución significativa a nivel internacional, nacional y local, influenciado por avances tecnológicos, cambios en los hábitos de consumo y políticas culturales.

A nivel global, la industria audiovisual ha sido transformada por la digitalización y la proliferación de plataformas de streaming. Según Statista, en 2023, la producción y distribución cinematográfica generaron aproximadamente 92.500 millones de

dólares, con un tercio de estos ingresos provenientes de la venta de entradas Orús (2024). Además, la televisión sigue siendo uno de los medios más consumidos, con más de 5.500 millones de usuarios en todo el mundo Orús (2024).

El auge del streaming ha modificado los hábitos de consumo, permitiendo a los usuarios acceder a contenido bajo demanda en cualquier momento y lugar. Plataformas como Netflix, Amazon Prime Video y Disney+ han liderado este cambio, ofreciendo una amplia variedad de contenidos que atraen a diversas audiencias (Orús, Streaming de vídeo en el mundo – Datos estadísticos, 2024).

En Ecuador, la producción audiovisual ha crecido notablemente en las últimas décadas. Inicialmente, la industria se centraba en documentales y noticieros, pero desde los años 80, ha habido un resurgimiento en la producción de largometrajes. Películas como "Ratas, ratones y rateros" (1999) y "Crónicas" (2004) de Sebastián Cordero han ganado reconocimiento internacional (Luzuriaga, 2019).

La digitalización y el acceso a nuevas tecnologías han democratizado la producción audiovisual en el país. Proyectos como Enchufe.tv, creado en 2011, han aprovechado plataformas digitales para distribuir contenido, alcanzando audiencias masivas tanto a nivel nacional como internacional (Montaño, 2015).

En el ámbito de la producción audiovisual, la UEB ha impulsado iniciativas que integran la tecnología y la comunicación para fortalecer la identidad cultural y promover el desarrollo local. Un ejemplo destacado es el proyecto de Amangandi (2015) "Producción audiovisual y la difusión turística del centro histórico de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2013-2014", que buscó resaltar el patrimonio cultural de la región a través de medios audiovisuales.

Además, la UEB ha implementado plataformas digitales como su (Repositorio Digital UEB), que administra, preserva y difunde documentos académicos, incluyendo producciones audiovisuales realizadas por estudiantes y docentes, pues, este repositorio facilita el acceso a investigaciones y proyectos que abordan diversas temáticas, contribuyendo al conocimiento y desarrollo de la comunidad.

La universidad también ha fortalecido su sistema de investigación a través de la inversión en infraestructura y equipamiento tecnológico, el financiamiento de

proyectos y la especialización del talento humano. El Sistema Integrado de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación de la UEB (SIDETI-UEB) desarrollado por Vicerrectorado Académico y de Investigación (2020), el cual posee una estructura basada en dominios y líneas de investigación que incluyen áreas como Tecnologías de la Información y de la Comunicación, promoviendo la innovación y la transferencia tecnológica en el ámbito audiovisual.

2.2.1.6. Análisis de Teorías

El uso de recursos audiovisuales en la educación está fundamentado en diversas teorías del aprendizaje y de la comunicación que explican su impacto en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes.

1. Teoría Semiótica

La semiótica estudia los signos y símbolos como elementos significativos en la comunicación, esta teoría analiza cómo las imágenes y los sonidos funcionan como signos que transmiten significados.

Según (Gian, 2011), la “semiótica aplicada al texto audiovisual permite desarrollar una comprensión profunda de cómo se construyen los mensajes y cómo estos son interpretados por las audiencias” (pág. 98).

2. Teoría Narratológica

La narratología se centra en la estructura y función de las narrativas, esta teoría examina cómo se organizan las historias y cómo se emplean recursos narrativos para influir en la percepción del espectador.

Cuenca (2011) destaca “la importancia de aplicar las teorías de la narratología literaria a la narración audiovisual para comprender las estrategias y recursos utilizados en la construcción de relatos en medios como el cine” (pág. 127) .

3. Teoría del Análisis del Discurso

Esta teoría investiga cómo el lenguaje, en sus diversas formas, construye realidades sociales, aplicadas al contenido audiovisual, se enfoca en cómo las producciones audiovisuales reflejan y moldean discursos sociales y culturales.

Un artículo de García R (2018) en *Interpretatio* explora “los límites disciplinarios y metodológicos que permiten el análisis discursivo del cine, destacando la importancia de entender el discurso cinematográfico en su contexto social” (pág. 93).

4. Teoría de los Géneros Audiovisuales

Esta teoría clasifica las producciones audiovisuales en diferentes géneros, cada uno con sus propias convenciones y expectativas, este estudio permite analizar cómo ciertas estructuras narrativas y estilísticas se repiten y evolucionan en el tiempo.

La Universidad Autónoma de Barcelona (2022) ofrece una guía que describe y analiza las tendencias audiovisuales en relación con los géneros, contenidos y formatos, proporcionando herramientas para comprender la evolución y adaptación de los géneros en el panorama audiovisual contemporáneo.

2.2.2. *Proceso de Aprendizaje*

El proceso de aprendizaje según Hernández & Mendoza (2018)

(...)es un conjunto dinámico de actividades cognitivas, afectivas y conductuales mediante las cuales los individuos adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y forman actitudes que les permiten adaptarse y responder a su entorno.

Este proceso varía según el contexto, las características del aprendiz, los métodos de enseñanza utilizados y los recursos disponibles .

2.2.2.1. Concepto de Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje se entiende como la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través de la experiencia, la enseñanza o el estudio. Este proceso según implica cambios relativamente duraderos en el comportamiento o en la capacidad de comportarse de cierta manera, resultantes de la práctica o de otras formas de experiencia (Ajanel, 2018).

En el ámbito educativo, según Acosta et al. (2022) comprender el proceso de aprendizaje es esencial para diseñar estrategias de enseñanza efectivas que promuevan la comprensión y la retención del conocimiento. Esto incluye la

consideración de factores como la motivación, la atención, la memoria y la metacognición, los cuales influyen en cómo los individuos procesan y aplican la información.

Es importante destacar lo mencionado por (González Clavero, 2011) que el aprendizaje no es un proceso uniforme; varía según las diferencias individuales, contextuales y culturales, por ello, las estrategias educativas deben adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando un ambiente que facilite la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas.

En el ámbito educativo, el proceso de aprendizaje se describe como una serie de etapas que incluyen la recepción de información, su procesamiento, el almacenamiento en la memoria a largo plazo y, finalmente, la aplicación en contextos reales.

2.2.2.2. Elementos del Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es un fenómeno complejo que involucra múltiples elementos interrelacionados, cada uno desempeñando un papel crucial en la adquisición y consolidación del conocimiento por lo cual Yanez (2016) destaca los siguientes elementos.

- *Motivación:* La literatura distingue entre motivación intrínseca, que se refiere al deseo de realizar una actividad por el placer inherente a la misma, y motivación extrínseca, que implica la realización de una actividad para obtener una recompensa externa o evitar un castigo.

Es el impulso interno que dirige y sostiene el comportamiento hacia la consecución de objetivos específicos. En el contexto educativo, la motivación influye en la disposición del estudiante para aprender y perseverar en tareas académicas

- *Interés:* Es un estado psicológico caracterizado por una atención focalizada y una disposición afectiva positiva hacia un objeto o actividad, pues el interés facilita el compromiso activo del estudiante con el material de

aprendizaje, lo que puede conducir a una comprensión más profunda y una mayor retención de la información.

- *Atención:* Es la capacidad de concentrarse selectivamente en información relevante mientras se ignoran estímulos distractores, siendo fundamental para el procesamiento efectivo de la información y el aprendizaje.

La atención sostenida permite al estudiante mantener el foco en tareas prolongadas, mientras que la atención selectiva facilita la concentración en aspectos específicos de la información presentada.

- *Adquisición:* Es el proceso mediante el cual se incorpora nueva información o habilidades a través de la experiencia, la instrucción o la observación, pues, es el primer paso en el proceso de aprendizaje y sienta las bases para etapas posteriores como la comprensión y la aplicación.
- *Comprensión:* Implica la capacidad de interpretar y dar sentido a la información adquirida, estableciendo conexiones con conocimientos previos y aplicándola en diferentes contextos, ya que la comprensión profunda permite al estudiante transferir y aplicar el conocimiento de manera flexible y creativa.
- *Asimilación:* Es el proceso por el cual la nueva información se integra en las estructuras cognitivas existentes, consolidando el aprendizaje y facilitando su recuperación futura, pues permite que el conocimiento se incorpore de manera coherente con lo que ya se sabe, lo que facilita la retención y el uso efectivo de la información.
- *Aplicación:* Se refiere a la capacidad de utilizar los conocimientos y habilidades adquiridos en situaciones prácticas o reales, demostrando la funcionalidad del aprendizaje. La aplicación efectiva del conocimiento es un indicador de comprensión profunda y competencia. La capacidad de aplicar lo aprendido en contextos diversos es fundamental para la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas.
- *Transferencia:* Es la habilidad de aplicar lo aprendido en nuevos contextos o situaciones diferentes a aquellas en las que se adquirió el conocimiento, evidenciando una comprensión profunda y flexible, además puede ser

cercana, cuando se aplica el conocimiento en situaciones similares, o lejana, cuando se aplica en contextos muy diferentes.

- *Evaluación:* Consiste en la valoración del proceso y los resultados del aprendizaje, identificando logros y áreas de mejora, ya que proporciona retroalimentación continua para guiar el aprendizaje, o sumativa, determinando el nivel de competencia alcanzado al final de un periodo. Estos elementos interactúan de manera dinámica y secuencial, conformando un ciclo de aprendizaje que permite al individuo desarrollarse y adaptarse a nuevas situaciones y conocimientos. Comprender y optimizar cada uno de estos componentes es esencial para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje más efectivos y significativos.

2.2.2.3. Relación entre Proceso de Aprendizaje y Recursos Audiovisuales

A continuación, se exploran las relaciones clave entre el proceso de aprendizaje y los recursos audiovisuales, respaldadas por investigaciones académicas:

Según Bertrán & Domínguez (2023)

Los recursos audiovisuales permiten presentar información compleja de forma más accesible, facilitando la comprensión de conceptos abstractos, pues la combinación de imágenes y sonidos enriquece la experiencia educativa, permitiendo que los estudiantes procesen y retengan mejor la información presentada (pág. 4).

La utilización de recursos audiovisuales en el aula puede aumentar la motivación de los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo y relevante. Ramos & Moreno (2020) destaca que

(...) captan la atención y fomentan una participación más activa en el proceso educativo, ya que puede ser una herramienta eficaz para comprender conceptos y fomentar el aprendizaje autónomo, potenciando la capacidad de "aprender a aprender" del alumnado (pág. 97).

Conjuntamente la exposición a contenidos audiovisuales bien diseñados puede estimular el pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Vital et al. (2021) menciona que:

(...) al interactuar con estos materiales, los estudiantes desarrollan habilidades para interpretar y evaluar la información de manera más efectiva, pues el video educativo, como material audiovisual y herramienta didáctica, tiene su origen en el cine y se ha utilizado con fines informativos y educativos, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes (pág. 32).

Los recursos audiovisuales proporcionan oportunidades para que los estudiantes aprendan a su propio ritmo, promoviendo la autonomía en el aprendizaje. Esto según lo mencionado por Elezme (2022) es

(...) especialmente beneficioso en entornos de educación a distancia o híbrida, donde los estudiantes pueden acceder a los materiales según su conveniencia, destacando su papel en la transformación de contenidos en recursos educativos adaptados a las necesidades de las generaciones actuales (pág. 38).

Los recursos audiovisuales atienden a diferentes estilos de aprendizaje, ya que combinan elementos visuales y auditivos que pueden ser más efectivos para ciertos estudiantes, esto permite una personalización del proceso educativo, atendiendo a las necesidades individuales de cada alumno.

2.2.2.4. Procesos Involucrados

Atención

La atención es la capacidad de concentración en estímulos relevantes mientras se ignoran las distracciones.

(Iglesias, 2022) sugiere que

Es esencial para el procesamiento efectivo de la información. Los contenidos audiovisuales, al combinar elementos visuales y auditivos, pueden captar y mantener la atención de los estudiantes de manera más efectiva que los métodos tradicionales, ya que esto se debe a que estimulan múltiples sentidos simultáneamente, lo que facilita la concentración en el material presentado.

Percepción

La percepción es el proceso mediante el cual interpretamos y damos sentido a la información sensorial. Los recursos audiovisuales según Maza & Espinoza (2023) “pueden mejorar la percepción al presentar información de manera más clara y accesible, utilizando imágenes y sonidos que facilitan la comprensión de conceptos abstractos o complejos” (pág. 86).

Memoria

La memoria es fundamental para el almacenamiento y recuperación de información. Los contenidos audiovisuales pueden fortalecer la memoria al proporcionar representaciones visuales y auditivas que facilitan la codificación y el recuerdo de la información (Educatic, 2021).

Comprensión

La comprensión implica la capacidad de interpretar y dar sentido a la información. Los contenidos audiovisuales pueden facilitar la comprensión al presentar el material de manera más dinámica y contextualizada, permitiendo a los estudiantes relacionar la nueva información con sus conocimientos previos y experiencias (Ramos & Moreno, 2020).

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es la habilidad de analizar y evaluar la información de manera objetiva. La exposición a contenidos audiovisuales puede estimular el pensamiento crítico al presentar diferentes perspectivas y fomentar la reflexión y el análisis (Maza & Espinoza, 2023).

Por ejemplo, el uso de videos que plantean problemas o situaciones reales puede incentivar a los estudiantes a desarrollar soluciones creativas y fundamentadas.

2.2.2.5. Importancia del Proceso de Aprendizaje

De acuerdo con Durán (2010) el aprendizaje continuo permite a los individuos crecer tanto personal como profesionalmente, pues facilita la adquisición de nuevas competencias y la adaptación a los cambios constantes en el entorno laboral y social.

En un mundo en constante evolución, Reyes (2024) indica que la capacidad de aprender y adaptarse es crucial, pues las personas necesitan de la flexibilidad necesaria para ajustarse a nuevas tecnologías, metodologías y circunstancias, asegurando su relevancia y eficacia en diversos contextos.

El proceso de aprendizaje prepara a las personas para enfrentar futuros desafíos, equipándolas con las herramientas necesarias para adaptarse a cambios y aprovechar nuevas oportunidades, esto es especialmente relevante en un mundo donde la información y las tecnologías evolucionan rápidamente (Fandos, 2003).

2.2.2.6. Análisis de Teorías del Aprendizaje

Diversas corrientes teóricas han aportado perspectivas únicas sobre este proceso. A continuación, se presentan las principales teorías del aprendizaje con sus características respaldados por Dongo (2008), Guerrero & Flores (2009) y Gutiérrez (2012):

Conductismo

El conductismo se centra en el estudio de comportamientos observables y medibles, considerando el aprendizaje como un cambio en la conducta resultante de la interacción con el entorno. Esta teoría enfatiza el papel de los estímulos y las respuestas, así como el uso de refuerzos y castigos para moldear el comportamiento.

Cognitivismo

El cognitivismo aborda el aprendizaje desde la perspectiva de los procesos mentales internos, como la percepción, la memoria y el pensamiento, lo cual considera que el aprendizaje implica la adquisición y organización de estructuras cognitivas que permiten comprender y procesar la información.

Constructivismo

El constructivismo postula que los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reflexión sobre sus experiencias, destacando la importancia de los contextos sociales y culturales en el proceso de aprendizaje.

Humanismo

El humanismo se centra en el desarrollo integral del individuo, considerando aspectos emocionales, sociales y cognitivos, que promueven el aprendizaje autodirigido y la autorrealización, enfatizando la importancia de la motivación intrínseca.

Conectivismo

El conectivismo, surge en el contexto de la era digital y las redes de información, donde plantea que el aprendizaje se produce a través de la conexión de nodos de información en una red, destacando la importancia de la tecnología y las conexiones sociales en la adquisición de conocimientos.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Fotoperiodismo

De acuerdo con Vilches (1987), menciona que el fotoperiodismo es “una actividad artística e informativa, de crónica social y memoria histórica” (pág. 13).

2.3.2. Aprendizaje Activo

Según Aristizaba et al. (2018), afirman que:

El aprendizaje activo constituye una metodología educativa que centra al estudiantado como agente principal, a partir de la interacción con las demás personas; que construye conocimiento desde su propia reflexión y vivencias situadas en un contexto determinado, donde cada docente es un agente facilitador y guía, en busca de la formación integral del individuo. (pág. 3)

2.3.3. Estrategias Pedagógicas

Como menciona Tolozano & Arteaga (2018), las estrategias pedagógicas:

[...] se denominan toda acción que realiza un docente con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir de esta manera al desarrollo académico del alumno, a manera global todo docente mantiene una línea de estrategia pedagógica que utiliza para lograr en los estudiantes un mejor aprendizaje. (pág. 692)

2.3.4. Repositorio Digital

Angulo (2020) expone que el concepto de repositorio es “conocido también como repositorios digitales, los cuales agrupan un conjunto de archivos digitales (productos científicos y académicos) puestos a disposición de usuarios” (pág. 5).

2.3.5. Competencias Fotoperiodistas

Las competencias fotoperiodistas “integran habilidades técnicas, éticas y narrativas, esenciales para captar imágenes informativas y artísticas que narren hechos de interés público. Resalta la importancia de equilibrar creatividad con objetividad” (Acosta & Lozano, 2021, pág. 4).

2.3.6. Innovación Educativa

Según Imbernón (1996), la innovación educativa es:

[...] una actitud, un proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación. (pág. 49)

2.3.7. Tecnología Educativa

“[...] la tecnología educativa la disciplina pedagógica encargada de concebir, aplicar y valorar de forma sistemática los procesos de enseñanza y aprendizaje, valiéndose de diversos medios para que la educación logre sus finalidades” (Torres & Cobo, 2017, pág. 32).

2.3.8. Motivación Estudiantil

Para los Psicólogos Infantiles Madrid del Centro de Psicología Madrid, la motivación académica es:

La motivación académica o estudiantil se puede entender como la implicación del estudiante hacia la escuela y hacia las tareas educativas. Cuando un alumno desarrolla una actitud adecuada para aprender, activa las conductas necesarias para alcanzar un objetivo de aprendizaje, descubriendo progresivamente algo que le interesa. Así el alumno motivado pondrá en

marcha estrategias eficaces para conseguir el mejor resultado posible, manteniendo su implicación en ello. (PSISE, 2020)

2.3.9. *Habilidades Técnicas*

Las habilidades técnicas “incluyen entender y ser expertos en una actividad específica; así mismo, capacita a una persona a desempeñar la mecánica necesaria para un trabajo particular, esto puede ser, por ejemplo, saber cómo operar y reparar una maquina impresora” (González & Oviedo, 2018, pág. 78).

2.3.10. *Material Didáctico*

Según Ordoñez et al. (2020), menciona que los materiales didácticos “son las herramientas que permiten la concreción del método utilizado, a través del cual el aprendiz construye de forma significativa sus propios conocimientos al entrar en contacto directo con el objeto de estudio mediante la manipulación de este” (pág. 51).

2.3.11. *Enseñanza Multimedia*

Mayer (2021) indica que la enseñanza multimedia combina elementos visuales y auditivos para mejorar la comprensión, este enfoque refuerza la memoria al utilizar estímulos multisensoriales que involucran ambos hemisferios cerebrales.

Además, Betancur & García (2023) resaltan que “los recursos multimedia deben diseñarse basándose en principios cognitivos, como la coherencia y la redundancia, para maximizar su efectividad en el aula” (pág. 1).

2.3.12. *Comunicación Visual*

Entenza, (2008) define la comunicación visual como el uso de imágenes y gráficos para transmitir mensajes de manera efectiva, pues este lenguaje no verbal facilita la comprensión universal de ideas complejas.

Kress & Leeuwen (2020) explican que la comunicación visual se relaciona con elementos culturales, permitiendo una interpretación diversa y enriquecedora según los contextos sociales.

2.3.13. Aprendizaje Autónomo

Palacios & Guisado (2016) considera el aprendizaje autónomo como “una habilidad clave en la educación moderna, donde el estudiante se responsabiliza de planificar y evaluar su progreso, pues este enfoque fomenta la autodisciplina” (pág. 25).

Chica (2010) destaca que “la autonomía en el aprendizaje permite al estudiante desarrollar competencias transferibles, como la gestión del tiempo y la investigación independiente, adaptándose a contextos cambiantes” (pág. 171).

2.3.14. Metodología Educativa

Hernández & Mendoza (2018) explican que una metodología educativa efectiva guía el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de estrategias activas y enfoques prácticos.

Fandos (2003) subraya que las metodologías deben adaptarse al contenido, las necesidades del estudiante y los avances tecnológicos, promoviendo una enseñanza flexible y actualizada.

2.3.15. Producción Audiovisual

Vargas (2017) señala que “la producción audiovisual combina elementos técnicos y narrativos para crear contenidos atractivos, pues, este proceso incluye la preproducción, grabación y edición, con énfasis en la calidad estética” (pág. 69).

2.3.16. Competencia Digital

Vargas (2017) define la competencia digital como la capacidad de usar tecnologías de forma crítica y creativa, ya que, este conjunto de habilidades es indispensable en entornos laborales y educativos modernos.

2.3.17. Cultura Visual

Miranda (2013) describe la cultura visual como el análisis de imágenes en su contexto sociocultural, enfatizando su influencia en la percepción humana.

González & García (2022) señalan que comprender “la cultura visual implica analizar cómo las imágenes reflejan valores e ideologías, promoviendo un pensamiento crítico en su interpretación” (pág. 60).

2.3.18. Evaluación del Aprendizaje

Covacevich (2014) explica que “la evaluación del aprendizaje mide el progreso del estudiante mediante instrumentos válidos y confiables, asegurando que los objetivos educativos sean alcanzados” (pág. 3).

2.3.19. Técnicas Narrativas

Gómez (2023) considera que las técnicas narrativas estructuran el contenido de manera coherente y persuasiva, facilitando su comprensión en medios audiovisuales.

Reyes (2024) destaca que “el uso efectivo de narrativas fomenta la conexión emocional entre el contenido y la audiencia, fortaleciendo el impacto del mensaje” (pág. 7).

2.3.20. Educación Superior

La educación superior está conformada por los programas educativos “posteriores a la enseñanza secundaria, impartidos por universidades u otros establecimientos que estén habilitados como instituciones de enseñanza superior por las autoridades competentes del país y/o sistemas reconocidos de homologación” (UNESCO, 2019).

Según el Consejo de Educación Superior (CES), afirma que:

La educación superior responde a necesidades específicas de formación acorde a los objetos de conocimiento, los procesos de aprendizaje y las competencias profesionales esperadas de los estudiantes. El sistema de educación superior se organiza a partir de los siguientes niveles de formación: a) educación superior no universitaria, es decir de nivel técnico, tecnológico o sus equivalentes, b) educación universitaria de tercer nivel o de grado, c) educación universitaria de cuarto nivel o de posgrado. (CES, 2022, pág. 1)

2.3.21. Diseño Instruccional

El diseño instruccional es el proceso de transformar contenidos educativos en formatos virtuales, empleando principios psicológicos para crear experiencias de aprendizaje personalizadas que maximicen la retención, motivación y aplicación práctica del conocimiento, considerando las diferencias individuales de los estudiantes. (Reyes I. , 2024)

2.3.22. Experiencia Estudiantil

Ramírez (2006), explica que:

[...] la experiencia educativa surge, se configura y despliega en la dinámica misma de la realidad que es motivo de transformación; la experiencia es producto de un redireccionamiento que los actores le dan, es resultado de la capacidad de autoorganización, es una acción en y no una acción sobre la realidad; por ello, este tipo de experiencia educativa, descodifica la realidad y se aleja de intenciones instrumentalizadoras, presentándose como posibilidad cierta de autonomía pedagógica. (pág. 129)

2.3.23. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un “concepto desarrollado por el psicólogo educativo David Ausubel en los años 60. Es un tipo de aprendizaje en el que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso” (UNIR, 2021).

2.3.24. Creatividad Fotográfica

La fotografía creativa es un arte que convierte ideas y emociones en imágenes, haciendo visible lo invisible. A diferencia de la fotografía purista, que se centra en documental lo que está frente a la cámara, la fotografía creativa refleja el mundo interior del fotógrafo, proyectando emociones y pensamientos en cada disparo. (Xander, 2017)

2.3.25. Estilo Periodístico

El estilo periodístico “es considerado como una identidad del medio en algunos casos, y en otros, como la pureza y corrección gramatical del lenguaje empleado por los periodistas” (Guevara & Cedeño, 2017, pág. 1).

2.3.26. Prácticas Educativas

Para Gómez (2008), la práctica educativa “se conceptualiza como un conjunto de soluciones rutinizadas al problema de cómo enseñar; se describen algunos determinantes de este tipo de práctica, entre ellos: la experiencia docente, la naturaleza de la disciplina que se enseña y el conocimiento pedagógico” (pág. 29).

2.3.27. TIC en Educación

Como menciona Peralta et al. (2023), que:

[...] el empleo de las TIC en el aspecto metodológico permite al maestro innovar y fomentar tanto la iniciativa personal como el autoaprendizaje en el estudiante, lo que conoce también como aprendizaje por descubrimiento. [...] la presencia de las TIC en la educación supone a su vez el desarrollo de nuevas habilidades y competencias digitales por parte de los docentes, de modo que puedan adaptarse a esta nueva realidad. (pág. 2)

2.3.28. Educación Basada en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología docente basado en el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje y donde el aprendizaje de conocimientos tiene la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes. (BCN, 2015, pág. 2)

2.3.29. Transformación Digital en la Educación

Calzadilla (2020) define la transformación digital educativa como:

[...] un proceso que implica la integración de tecnología y herramientas digitales en el ámbito educativo, con el objetivo de mejorar y potenciar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Consiste en la aplicación

estratégica de recursos digitales en el diseño curricular, la metodología de enseñanza, la evaluación y la gestión educativa.

2.4. Marco Legal

Para cumplir con el objetivo de esta investigación, es fundamental realizar una revisión con enfoque legal que permita contrastar los documentos emitidos por las entidades legislativas y gubernamentales del Ecuador. Este análisis establece las bases jurídicas que sustentan la incorporación de contenidos audiovisuales en el ámbito educativo, con especial énfasis en la comunicación y el aprendizaje.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

La Constitución ecuatoriana garantiza derechos fundamentales relacionados con la comunicación y la educación, esenciales para el desarrollo de esta investigación:

Comunicación e Información

El artículo 16 establece el derecho a una comunicación libre, intercultural, inclusiva y participativa. Además, garantiza el acceso universal a tecnologías de información y comunicación (TIC), promoviendo la creación de medios y el uso equitativo del espectro radioeléctrico para la gestión de contenidos audiovisuales. El artículo 19 regula la programación en los medios para fomentar contenidos educativos, culturales y de producción nacional independiente. Finalmente, el artículo 20 asegura el secreto profesional y la reserva de fuentes para quienes ejercen actividades comunicativas (p. 14-16).

Educación Superior

Los artículos 28 y 29 estipulan que la educación debe responder al interés público, garantizando acceso, permanencia y egreso sin discriminación. Asimismo, reconocen la libertad de cátedra y el derecho de las personas a recibir educación en su lengua y contexto cultural (p. 16-17).

LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN (LOC)

Derecho a la Libertad de Pensamiento y Expresión

Según el artículo 17, toda persona tiene derecho a la libertad de expresión, comprendiendo la búsqueda, recepción y difusión de información a través de cualquier medio. Además, prohíbe restricciones indirectas al derecho de comunicación, como controles abusivos de recursos necesarios para la difusión de información. También prohíbe la propaganda que incite a la violencia o promueva el odio (p. 7-13).

Acceso Universal a las TIC

El artículo 35 garantiza el acceso, capacitación y uso de tecnologías de información y comunicación para que todas las personas puedan potenciar sus derechos y oportunidades de desarrollo (p. 7-13).

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)

El artículo 46 define las modalidades del Sistema Nacional de Educación, las cuales son clave para la implementación de contenidos audiovisuales:

- Presencial: Implica la asistencia regular al establecimiento educativo durante 200 días laborales.
- Semipresencial: Permite trabajo autónomo con acompañamiento periódico presencial o virtual.
- A distancia: Propone un proceso autónomo con apoyo de tutores y herramientas pedagógicas, especialmente relevante para educación virtual y en el exterior (p. 47-48).

2.5. Georreferencial

La Universidad Estatal de Bolívar está ubicada en la entrada de Guaranda, en la intersección de las calles Ernesto Ché Guevara y Gabriel Secaira. Esta institución de educación superior fue fundada el 20 de junio de 1989 y actualmente está dirigida por el Ing. Hernán Arturo Rojas Sánchez.

Hoy en día, la universidad ofrece 20 programas académicos que cubren una amplia gama de disciplinas encaminadas a ser una institución de Educación Superior más humana, social, participativa, intercultural, tecnológica, dinámica y abierta a los modelos de innovación educativa como el conectivismo, la ecología de saberes, la complejidad sistémica y el humanismo.

Figura 1
Universidad Estatal de Bolívar



Fuente: Google Maps

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

En esta investigación aborda sobre el impacto de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje en la asignatura de fotoperiodismo de la Universidad Estatal de Bolívar, se adoptan varios tipos de investigación que se ajustan al objetivo de comprender, describir y analizar este fenómeno desde múltiples perspectivas. A continuación, se presentan los enfoques seleccionados:

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Según Hernández & Mendoza (2018), la investigación bibliográfica “implica la revisión sistemática de documentos, estudios y teorías relacionadas con el tema de investigación, permitiendo construir un marco teórico fundamentado” (p. 84).

En este estudio, la investigación bibliográfica se utilizó para analizar conceptos clave como recursos audiovisuales, aprendizaje significativo y herramientas tecnológicas en la educación. Esta revisión sustentó los capítulos teóricos de la investigación, proporcionando un contexto académico actualizado y un marco conceptual sólido.

3.1.2. Investigación Descriptiva

Hernández & Mendoza (2018) definen la investigación descriptiva como aquella que “se centra en especificar las características o funciones de un fenómeno particular, mostrando cómo se manifiesta en una población o contexto” (p. 62).

La investigación descriptiva fue esencial para identificar y detallar cómo los estudiantes de fotoperiodismo perciben los recursos audiovisuales y cómo estos influyen en su aprendizaje. Este enfoque permitió recopilar información sobre la frecuencia de uso, la calidad percibida y la utilidad de estos recursos en el entorno educativo.

3.1.3. Investigación de Campo

La investigación de campo, según Hernández & Mendoza (2018), implica “la recolección de datos directamente en el lugar donde ocurre el fenómeno de estudio, utilizando instrumentos aplicados a los sujetos involucrados” (p. 94).

Este enfoque permitió recopilar datos primarios a través de encuestas y entrevistas realizadas a estudiantes de fotoperiodismo y docentes de la Universidad Estatal de Bolívar. Esto garantizó que los resultados reflejaran las realidades y percepciones del entorno educativo específico.

3.2. Diseño de Investigación

De acuerdo con Stracuzzi & Pestana (2012), el diseño de investigación no experimental es aquel en el que "se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos" (p. 96).

Este diseño se utiliza cuando las variables ya han ocurrido y no pueden ser modificadas, lo que permite analizar su comportamiento en condiciones naturales.

Por su parte, Hernández & Mendoza (2018) definen los diseños transeccionales o transversales como aquellos que “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p. 154).

En el presente estudio, el diseño de investigación es no experimental y transversal, ya que no se manipularán las variables independientes (los recursos audiovisuales) ni se crearán situaciones artificiales. En cambio, se observará el impacto de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje tal y como ocurre en el contexto real de la asignatura de fotoperiodismo en la Universidad Estatal de Bolívar.

3.3. Enfoque de la Investigación

Desde el punto de vista de Hernández & Mendoza (2018), el enfoque mixto implica “un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p. 534).

Este enfoque combina las fortalezas de los métodos cuantitativos, que permiten medir y analizar variables numéricas, y cualitativos, que exploran experiencias, significados y perspectivas de los participantes.

El enfoque mixto se seleccionó para esta investigación porque ofrece una visión integral del impacto de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de fotoperiodismo en la Universidad Estatal de Bolívar.

3.4. Métodos de la Investigación

En esta investigación aborda sobre el impacto de los recursos audiovisuales en el proceso de aprendizaje en la asignatura de fotoperiodismo de la Universidad Estatal de Bolívar, se seleccionaron los métodos inductivo, deductivo y analítico, ya que se ajustan a los objetivos y a las características del estudio. A continuación, se describen los métodos seleccionados y su aplicación:

3.4.1. Método Inductivo

De acuerdo con Bernal C (2010), el método inductivo “utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general” (p. 59).

Este método se aplica para identificar patrones comunes en las respuestas de estudiantes y docentes mediante encuestas y entrevistas. A partir de estas observaciones particulares, se generarán conclusiones generales sobre la relación entre el uso de contenidos audiovisuales y la mejora del proceso de aprendizaje en el contexto de la asignatura de fotoperiodismo.

3.4.2. Método Deductivo

Según Bernal C (2010), el método deductivo “se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares” (p. 59).

Este método permite aplicar teorías generales sobre el aprendizaje significativo, la teoría del doble código y el constructivismo al análisis de los datos recopilados en este estudio. Se busca verificar cómo estos principios explican el impacto observado en los estudiantes que utilizan contenidos audiovisuales en su aprendizaje práctico.

3.4.3. Método Analítico

El método analítico, según Bernal C (2010), “consiste en descomponer un objeto de estudio, separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual” (p. 60).

En este caso, el método analítico se empleará para examinar aspectos específicos como la calidad, accesibilidad y relevancia de los contenidos audiovisuales, así como la motivación y comprensión de los estudiantes. Esto permitirá identificar cómo cada uno de estos factores contribuye al aprendizaje.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recopilación de Datos

3.5.1. Técnicas de Recolección de Datos

Según Medina et al. (2023), las técnicas de recolección de datos son “métodos sistemáticos utilizados para recopilar y analizar información, con el fin de responder a una pregunta o resolver un problema específico” (p. 12).

En esta investigación, se utilizarán técnicas tanto cuantitativas como cualitativas para garantizar un análisis integral del impacto de los contenidos audiovisuales en el proceso de aprendizaje. Las técnicas seleccionadas son:

- *Encuestas*: Esta técnica se aplicará a los estudiantes de fotoperiodismo para recopilar datos sobre su percepción de los contenidos audiovisuales

utilizados, evaluando aspectos como calidad, accesibilidad y su influencia en el aprendizaje.

- *Entrevistas Semiestructuradas:* Se realizarán entrevistas a docentes de la asignatura y pedagogos con el fin de explorar sus opiniones y experiencias sobre el diseño, implementación y efectividad de los contenidos audiovisuales.

3.5.2. Instrumentos de Recolección de Datos

Según Medina et al. (2023), los instrumentos son “herramientas específicas utilizadas para recopilar y organizar información en el proceso de investigación, asegurando su validez y confiabilidad” (p. 12). Los instrumentos diseñados para esta investigación son:

- *Cuestionario estructurado:* Instrumento utilizado para la aplicación de encuestas, compuesto por preguntas cerradas y escalas de medición que permitirán recopilar datos cuantitativos sobre las percepciones de los estudiantes en relación con las dimensiones de calidad, accesibilidad y relevancia de los contenidos audiovisuales.
- *Guía de entrevista semiestructurada:* Herramienta cualitativa que incluye preguntas abiertas organizadas en torno a las dimensiones clave de la investigación. Este instrumento facilitará la recolección de opiniones detalladas de los docentes y pedagogos sobre la implementación de los contenidos audiovisuales.

3.6. Población y Muestra

3.6.1. Población

De acuerdo con Hernández & Mendoza (2018), la población es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con ciertas especificaciones” (pág. 176). En esta investigación, la población está conformada por:

- *Estudiantes:* Todos los estudiantes matriculados en la asignatura de fotoperiodismo en la Universidad Estatal de Bolívar durante el periodo académico en curso.

- *Docentes y Pedagogos:* Profesores de la asignatura y expertos en pedagogía involucrados en la planificación y ejecución de estrategias de enseñanza en la universidad.

3.6.2. Muestra

Hernández & Mendoza (2018), la muestra es “un subconjunto representativo de la población, que se selecciona para participar en el estudio” (pág. 179). La selección de la muestra se realizará de manera no probabilística por conveniencia , considerando la accesibilidad y disposición de los participantes.

- *Estudiantes :* Se seleccionará un grupo de estudiantes representativo de los diferentes niveles académicos que cursan la asignatura de fotoperiodismo, con el fin de obtener una visión diversa de sus percepciones y experiencias con los contenidos audiovisuales.
- *Docentes y Pedagogos :* La muestra incluye a un docente de la asignatura de fotoperiodismo, así como un pedagogo involucrado en el diseño curricular de la carrera de comunicación.

3.7. Criterios de Inclusión y Exclusión

3.7.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes que están cursando actualmente la asignatura de fotoperiodismo.
- Docentes que imparten la asignatura o pedagogos con experiencia en el diseño curricular.
- Participantes dispuestos a responder encuestas o entrevistas.

3.7.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes que no estén matriculados en la asignatura durante el periodo del estudio.
- Participantes que no otorguen su consentimiento para participar.

3.8. Técnica de análisis de datos

De acuerdo con Hernández & Mendoza (2018), el análisis de datos implica “la aplicación de procedimientos sistemáticos para examinar, ordenar e interpretar información recolectada con el fin de responder a las preguntas de investigación” (pág. 242).

3.8.1. *Análisis Cuantitativo*

Para los datos recolectados mediante encuestas:

- Se aplicará un análisis descriptivo , que incluye frecuencias, porcentajes y promedios, para evaluar la percepción de los estudiantes sobre aspectos como la calidad, accesibilidad y relevancia de los contenidos audiovisuales.
- Herramientas como tablas y gráficos estadísticos serán utilizadas para visualizar los resultados y facilitar su interpretación.

3.8.2. *Análisis Cualitativo*

Para los datos obtenidos en las entrevistas:

- Se realizará un análisis de contenido, que consiste en identificar temas recurrentes, patrones y categorías en las respuestas de los docentes y pedagogos. Este método permite interpretar significados y comprender percepciones más profundas sobre el impacto de los contenidos audiovisuales.
- Se empleará la técnica de codificación, donde las respuestas serán agrupadas por temas o dimensiones clave (calidad, motivación, aplicación práctica, etc.).

Para el análisis de los datos recolectados en esta investigación, se utilizará Microsoft Excel como herramienta principal, el cual nos permitirá procesar y organizar los datos cuantitativos obtenidos a través de las encuestas, facilitando la generación de tablas y gráficos estadísticos que respalden el análisis descriptivo.

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

4.1.1. Entrevista realizada a docentes de la Universidad Estatal de Bolívar

Tabla 3

Entrevista al docente de la materia de fotoperiodismo

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Qué opina usted sobre la creación de recursos audiovisuales para la asignatura de fotoperiodismo con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación?	La creación de recursos audiovisuales es fundamental para enriquecer el aprendizaje. Este tipo de contenido complementa tanto las clases teóricas como prácticas, proporcionando herramientas adicionales a los estudiantes. En un contexto híbrido o semipresencial, los materiales audiovisuales refrescan y complementan las explicaciones del docente, permitiendo que los estudiantes comprendan conceptos complejos de una manera más dinámica.	Los recursos audiovisuales son herramientas estratégicas en el aprendizaje, ya que potencian la comprensión y participación de los estudiantes. En la modalidad híbrida, su uso puede ser una clave diferencial para facilitar el aprendizaje autónomo y colaborativo.
¿Qué contenidos mínimos se consideran esenciales en la asignatura de fotoperiodismo para que los estudiantes desarrollen competencias adecuadas en el área?	Los contenidos esenciales incluyen: <ul style="list-style-type: none"> • Historia de la fotografía, para comprender su evolución; • Aspectos técnicos, como planos, ángulos, cuadros y composición; • Funcionamiento de la cámara, sus partes y manejo técnico; • Elementos fundamentales como luz, color y composición; • Innovación tecnológica, con inteligencia artificial y simuladores que permiten prácticas en entornos modernos. Estos contenidos garantizan una preparación integral y adecuada para las exigencias del campo profesional. 	Los contenidos propuestos cubren aspectos históricos, técnicos y tecnológicos, brindando una formación equilibrada y adaptada a las necesidades actuales, ya que la integración de la inteligencia artificial es clave para preparar a los estudiantes en entornos competitivos.
¿Cree que los contenidos actuales de la malla curricular son suficientes para preparar	Los contenidos actuales son una base importante, pero no suficientes. La educación	Si bien la malla curricular es adecuada, es necesario complementarla con

a los estudiantes en el campo del fotoperiodismo moderno?	debe actualizarse constantemente, aunque contamos con docentes expertos y laboratorios modernos, la fotografía actual requiere un enfoque que integre valor agregado, como el uso de inteligencia artificial y recursos audiovisuales. Innovar continuamente es esencial para responder a las nuevas exigencias de la sociedad.	innovaciones tecnológicas y prácticas actuales, como la inteligencia artificial, pues la actualización constante asegura que los estudiantes estén preparados para el mercado laboral dinámico.
¿Utiliza actualmente contenido audiovisual en sus clases? Si es así, ¿qué tipo de contenido y cómo se integra en el proceso de enseñanza?	Sí, utilizo contenido audiovisual, principalmente vídeos de YouTube que muestran experiencias de otros profesionales del fotoperiodismo. Estos materiales permiten observar ejemplos prácticos que complementan los contenidos teóricos. No obstante, considero necesario desarrollar un banco de vídeos propio adaptado a las necesidades de la asignatura, para integrar de forma más efectiva estos recursos en el proceso de enseñanza.	Aunque se utilicen recursos externos, la creación de contenido propio permitirá una mayor personalización y relevancia en la enseñanza, pues esto reforzaría la conexión entre teoría y práctica, mejorando la calidad del aprendizaje.

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Tabla 4*Entrevista al docente pedagogo*

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS
<p>¿Cuál es su enfoque pedagógico en la enseñanza de materias como Fotoperiodismo? ¿Qué principios guían su práctica docente?</p>	<p>Mi enfoque pedagógico se orienta hacia el desarrollo del pensamiento crítico, creativo e innovador en los estudiantes. Considero que los modelos pedagógicos tradicionales, como los conductistas limitan el potencial del aprendizaje. Prefiero un enfoque constructivista, que fomenta la interacción, la reflexión y la co-creación en el aula. Cambiar la disposición tradicional del aula, como formar círculos o núcleos de trabajo, es clave para fortalecer el discurso pedagógico y promover un aprendizaje significativo.</p>	<p>El enfoque constructivista destaca la importancia de la interacción y la reflexión en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que este modelo rompe con las prácticas tradicionales, priorizando un aprendizaje activo y colaborativo que empodera al estudiante.</p>
<p>En su experiencia, ¿qué papel juega el contenido audiovisual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p>Permite superar las limitaciones de los modelos tradicionales, ofreciendo un enfoque dinámico y atractivo que capta la atención del estudiante. Al utilizar recursos audiovisuales, se estimula la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico, aspectos que son esenciales para la formación académica. Además, fomenta la conexión entre teoría y práctica, logrando un aprendizaje más integral y significativo.</p>	<p>Los recursos audiovisuales son herramientas efectivas que transforman la experiencia educativa, al hacerla más interactiva y cercana a las necesidades actuales, facilitando la comprensión de conceptos complejos y estimulan habilidades esenciales como la creatividad y el análisis crítico.</p>
<p>¿Ha participado en programas de desarrollo profesional que se centran en el uso de tecnología y contenido audiovisual en la educación? Si es así, ¿qué aprendió?</p>	<p>Sí, participa en varios programas de desarrollo profesional relacionados con tecnología y contenido audiovisual. Mi formación incluye estudios en Informática Educativa y Multimedia, así como experiencia en investigación científica avanzada. Durante estos programas, aprendí a integrar herramientas tecnológicas y audiovisuales en el proceso educativo, lo que ha transformado mi práctica docente, haciendo que sea más interactiva, moderna y adaptada a las</p>	<p>La formación en tecnología educativa permite a los docentes incorporar estrategias innovadoras que mejoran la calidad del aprendizaje, a través de estos programas se logra conectar las necesidades del aula con los avances tecnológicos, promoviendo una enseñanza más efectiva y moderna.</p>

<p>¿Cuál es su opinión sobre la efectividad de los entornos virtuales de enseñanza en comparación con la enseñanza presencial?</p>	<p>demandas de los estudiantes y de la sociedad actual.</p>	<p>La combinación de entornos virtuales y presenciales es clave para ofrecer una educación integral, pues mientras que los entornos virtuales promueven la flexibilidad, los presenciales fortalecen la interacción directa.</p>
	<p>Considero que ambos entornos tienen fortalezas y limitaciones. La enseñanza virtual ofrece flexibilidad y acceso a una variedad de recursos, como herramientas tecnológicas y contenidos audiovisuales, que enriquecen el aprendizaje. Sin embargo, la enseñanza presencial permite una interacción más directa y cercana, favoreciendo la construcción de relaciones humanas y un aprendizaje más personalizado. Lo ideal es combinar ambos enfoques para aprovechar las ventajas de cada uno y adaptarse a las necesidades actuales.</p>	

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

4.1.2. Encuesta realizada a estudiantes de la Carrera de Comunicación

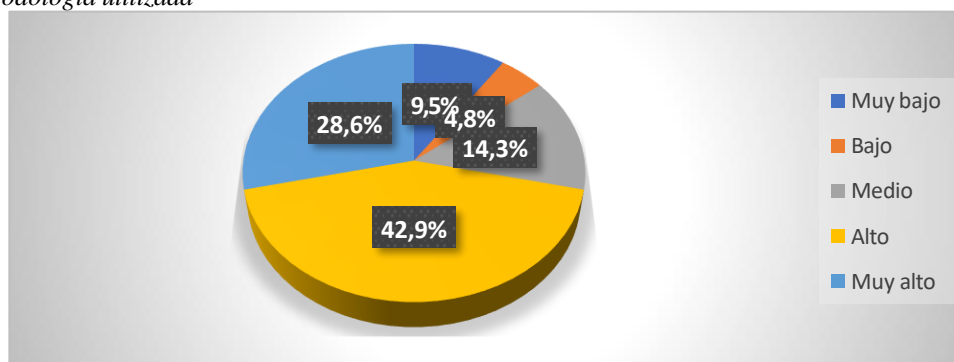
Cree usted que la metodología utilizada en el proceso de aprendizaje de la materia de fotoperiodismo es adecuada, actualizada y relevante para su aprendizaje.

Tabla 5
Metodología utilizada

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	2	9,5%
Bajo	1	4,8%
Medio	3	14,3%
Alto	9	42,9%
Muy alto	6	28,6%
Total	21	100%

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Figura 2
Metodología utilizada



Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Análisis e Interpretación

El 42,9% la evaluó como "Alto" y el 28,6% como "Muy alto", sumando un total del 71,5% de respuestas favorables, además un 14,3% determinó la metodología como "Medio", mientras que un menor porcentaje, correspondiente al 9,5% y 4,8%, la calificó como "Muy bajo" y "Bajo", respectivamente.

Estos datos sugieren que, si bien la metodología empleada logra satisfacer las necesidades de aprendizaje de la mayoría de los estudiantes, existe una minoría que percibe aspectos que podrían ser mejorados, lo cual podría estar relacionado con la actualización o adecuación de los métodos a diferentes estilos de aprendizaje, por lo tanto, sería pertinente realizar una revisión de las estrategias pedagógicas actuales para garantizar que sean inclusivas y efectivas para todos los estudiantes.

El entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA) utilizado en la asignatura de foteriodismo es adecuado para visualizar y acceder a contenidos audiovisuales de manera eficiente.

Tabla 6

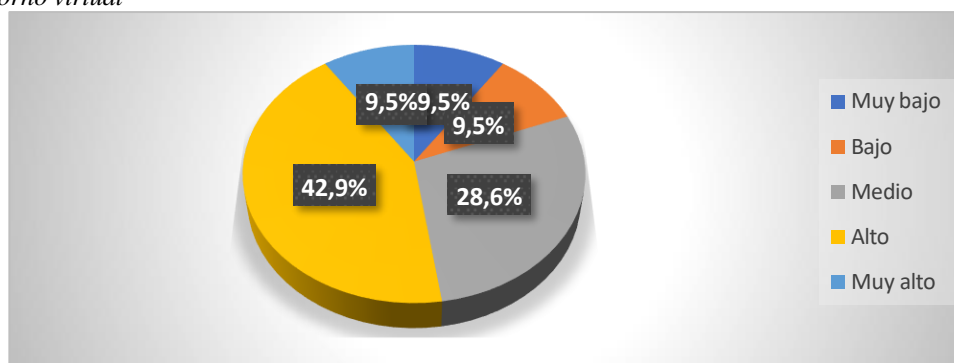
Entorno virtual

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	2	9,5%
Bajo	2	9,5%
Medio	6	28,6%
Alto	9	42,9%
Muy alto	2	9,5%
Total	21	100%

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Figura 3

Entorno virtual



Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Análisis e Interpretación

El 42,9% lo evaluó como "Alto" y el 9,5% como "Muy alto", lo que suma un 52,4% de respuestas positivas, además un 28,6% lo calificó como "Medio", mientras que un 19% lo valoró como "Muy alto" . bajo" y "Bajo".

Estos datos sugieren que, aunque el entorno virtual facilita en general el acceso y la visualización de contenidos audiovisuales, algunos estudiantes enfrentan barreras que podrían estar relacionadas con la funcionalidad de la plataforma o problemas de conectividad, por lo tanto, sería recomendable revisar las características del EVEA para identificar posibles áreas de mejora, como la optimización de su interfaz o el soporte técnico.

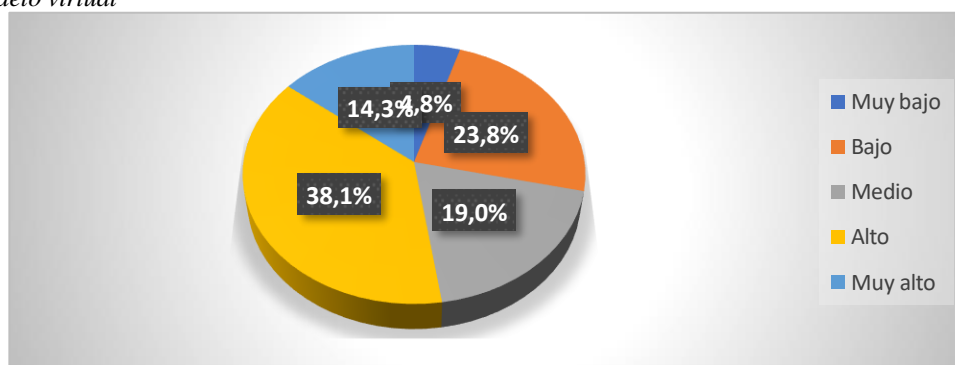
Considera usted que un modelo virtual apoya a las materias de formación práctica.

Tabla 7
Modelo virtual

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	1	4,8%
Bajo	5	23,8%
Medio	4	19,0%
Alto	8	38,1%
Muy alto	3	14,3%
Total	21	100%

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Figura 4
Modelo virtual



Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Análisis e Interpretación

El 38,1% de los estudiantes lo calificó como "Alto" y el 14,3 % como "Muy alto", sumando un 52,4% de respuestas favorables, además un 19,0% lo evaluó como "Medio", mientras que el 28,6% , correspondiente a las categorías "Bajo" y "Muy bajo".

Estos datos sugieren que, aunque el modelo virtual es valorado por una mayoría como un apoyo importante para las materias prácticas, un grupo considerable percibe limitaciones que podrían estar relacionadas con la falta de recursos adecuados o con la naturaleza práctica de las asignaturas. Por lo tanto, sería pertinente evaluar las herramientas y estrategias utilizadas en el modelo virtual para garantizar que se adaptan mejor a las necesidades de formación práctica.

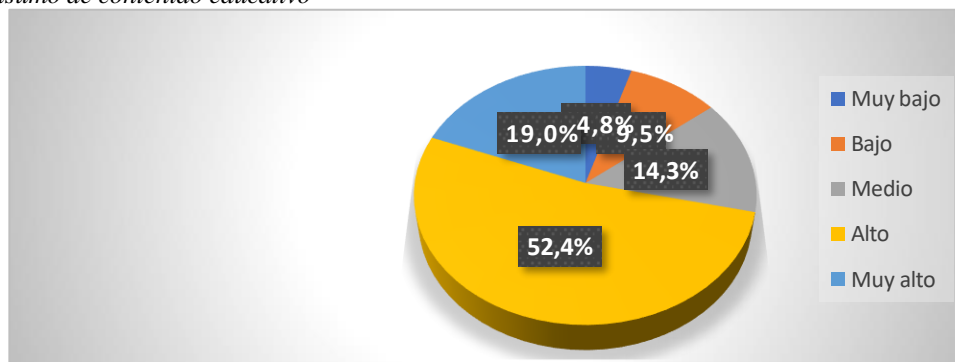
Los medios que utiliza para consumir contenido educativo (libros, redes sociales, youtube, etc) son accesibles y factibles para su proceso de aprendizaje.

Tabla 8
Consumo de contenido educativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	1	4,8%
Bajo	2	9,5%
Medio	3	14,3%
Alto	11	52,4%
Muy alto	4	19,0%
Total	21	100%

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Figura 5
Consumo de contenido educativo



Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Análisis e Interpretación

El 52,4% de los estudiantes los evaluaron como "Alto" y el 19,0% como "Muy alto", sumando un 71,4% de respuestas favorables, mientras que un 14,3% lo calificó como "Medio" y un 14,3% , correspondiente a las categorías "Muy bajo" y "Bajo".

Estos datos sugiere que los medios como libros, redes sociales y plataformas audiovisuales son herramientas eficaces y accesibles para apoyar el aprendizaje de la mayoría de los estudiantes, sin embargo, la existencia de un grupo que encuentra limitaciones podría estar vinculada a factores como la conectividad, la disponibilidad de recursos o la pertinencia de los materiales, por lo tanto, sería recomendable identificar y abordar estas barreras para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse plenamente de los medios utilizados en su proceso educativo.

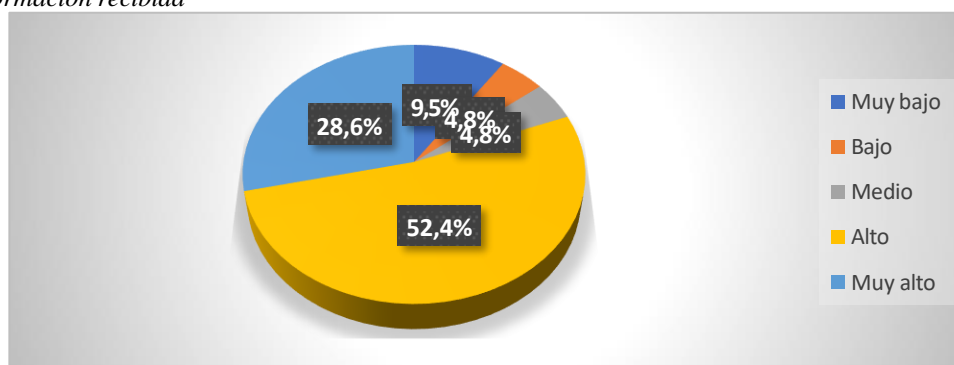
La calidad de información recibida en la materia de fotoperiodismo ha ayudado en su desarrollo educativo o profesional.

Tabla 9
Información recibida

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	2	9,5%
Bajo	1	4,8%
Medio	1	4,8%
Alto	11	52,4%
Muy alto	6	28,6%
Total	21	100%

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Figura 6
Información recibida



Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

Análisis e Interpretación

El 52,4% de los estudiantes la calificó como "Alto" y el 28,6%. como "Muy alto", sumando un 81% de respuestas favorables, mientras que un 4,8% evaluó la calidad como "Medio" y el 14,3% , correspondiente a las categorías "Muy bajo" y "Bajo".

Estos datos sugieren que la asignatura de fotoperiodismo ha logrado cumplir con las expectativas de la mayoría de los estudiantes en términos de calidad informativa, lo que evidencia la relevancia y utilidad de los contenidos impartidos, sin embargo, las percepciones menos positivas reflejan la necesidad de realizar ajustes o mejoras en la presentación y actualización de la información.

4.2. Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los estudiantes percibe positivamente la metodología utilizada en la asignatura de fotoperiodismo, calificándola como adecuada, actualizada y relevante para su aprendizaje. Este hallazgo coincide con lo señalado por Aristizábal et al. (2018), quienes sostienen que las metodologías pedagógicas efectivas deben adaptarse a las características del grupo estudiantil para promover aprendizajes significativos. Sin embargo, un grupo reducido de estudiantes expresó percepciones menos favorables, lo que sugiere la necesidad de revisar y diversificar las estrategias metodológicas, como lo plantea Bartolomé et al. (2018), al resaltar la importancia de integrar enfoques más flexibles e innovadores.

En cuanto al entorno virtual y los recursos audiovisuales, los estudiantes destacan su utilidad para acceder a contenidos educativos, aunque algunos identifican barreras relacionadas con la funcionalidad de las plataformas o la calidad de los materiales. Estas observaciones están alineadas con lo planteado por Amangandi (2015), quien destaca que los recursos tecnológicos en la educación ecuatoriana deben ser optimizados para garantizar su efectividad. Además, el uso de medios educativos como libros y plataformas digitales es valorado como accesible y factible, lo que refuerza la idea de Acosta y Lozano (2021), quienes afirman que los recursos audiovisuales no solo favorecen la comprensión técnica, sino también el desarrollo profesional en áreas como el fotoperiodismo. A pesar de los resultados positivos, se evidencia la necesidad de mejorar la personalización y actualización de los recursos para potenciar su impacto en el aprendizaje.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Introducción

El Fotoperiodismo constituye un campo importante dentro de las Ciencias de la Comunicación Social, como complemento en la construcción de la información y como evidencia de denuncia social. El Fotoperiodismo destaca el valor de la imagen en la narración de acontecimientos históricos y de actualidad visibilizando realidades pocas conocidas, generando emociones y promoviendo la conciencia social.

Esta asignatura se enfoca en transferir al estudiante una capacitación teórico - práctica partiendo desde los conceptos básicos, orígenes de la fotografía, géneros del fotoperiodismo, así como también las técnicas de encuadre, composición, efectos y color para que mediante la práctica construyan imágenes y productos comunicacionales de calidad, además que el estudiante podrá conocer mediante la fotografía una nueva forma de analizar y percibir la información para ponerla a disposición del público en los diferentes medios de comunicación y plataformas digitales.

5.2. Objetivos de la Propuesta

5.2.1. *Objetivo General*

Fortalecer los conocimientos adquiridos en el aula de clases mediante el uso de video tutoriales didácticos en el repositorio digital de la Carrera de Comunicación.

5.2.2. *Objetivos específicos:*

- Transmitir conocimientos sobre el proceso de creación de imágenes periodísticas que permitan desarrollar un trabajo profesional y competitivo.
- Desarrollar las habilidades técnicas en el manejo y manipulación de la cámara fotográfica como herramienta para la construcción de la imagen.
- Fomentar el autoaprendizaje y la actualización de nuevos conocimientos mediante la aplicación de herramientas tecnológicas que permitan una mayor comprensión de la asignatura.
- Fortalecer los fundamentos del Fotoperiodismo mediante la práctica y desarrollo de productos comunicacionales.

5.3. Justificación

El fotoperiodismo puede considerarse como un componente fundamental dentro de las Ciencias de la Comunicación Social, pues incorpora imágenes con aspectos del periodismo con una profundidad atractiva; tal disciplina no solo posibilita registrar los eventos, sino que también destaca las realidades sociales que nos rodean, genera conciencia e inspira acciones hacia cambios dentro de la sociedad en general.

En el Fotoperiodismo, el uso de videos con los estudiantes como una tecnología educativa efectiva es importante para mejorar el proceso de aprendizaje, estos videos permiten a los estudiantes aprender tanto el contenido teórico como práctico de una manera más fácil al desglosar temas complicados como la toma de fotografías y conceptos básicos como el encuadre, la luz y el color, así como las técnicas de disparo y los tipos de fotoperiodismo.

Estos materiales audiovisuales tienen el potencial de establecer una conexión emocional y cognitiva con los estudiantes, ya que historias visuales, narraciones impactantes y explicaciones claras permiten que los alumnos comprendan no solo el cómo sino también el por qué detrás de cada técnica o decisión fotográfica, este enfoque fomenta un aprendizaje más profundo y significativo.

Participar en el ámbito de la observación con los ejemplos vistos en videos hace que los alumnos se aproximen a lo que es el ejercicio de la profesión, por el entendimiento de la logística del trabajo de campo y las secuencias de cómo se dan las cosas en la realidad; en este sentido, permite que los estudiantes puedan utilizar sus conocimientos de manera más eficiente en la práctica.

La incorporación de recursos audiovisuales también contribuye positivamente a la retención, ya que el uso de imágenes en movimiento, discursos y demostraciones prácticas hace que sea más probable que los conceptos centrales sean grabados por los estudiantes, mientras se presenta la información de manera atractiva y cautivadora, pues así, se garantiza una experiencia de aprendizaje duradera y enriquecedora.

5.4. Proceso de desarrollo

Tabla 10

Proceso de desarrollo

	Preproducción	Actividad	Fecha	Recursos	Responsables
1	Definir el tema	Revisar las encuestas realizadas	11/11/2024	Encuestas de Google Forms	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
2	Realización de vídeo educativo	Planteamiento de los videos educativos	12/10/2024	Laptop, plataforma Zoom	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
3	Elaboración de guion literario	Diseño del guion literario	13/11/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
4	Elaboración de guion técnico	Diseño del guion técnico de cómo va estructurado	14/11/2024 15/11/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
5	Elaboración de un plan de rodaje	Esquemmatización	18/11/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
6	Selección de equipos	Escoger los equipos a utilizar	18/11/2024	Cámara, micrófono, trípode, equipos de la carrera, etc.	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
7	Entregar oficios para sacar los permisos correspondientes para realizar las grabaciones.	Redactar y entregar los oficios a las personas encargadas	19/11/2024	Papel, Laptop, Impresora	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
8	Realizar entrevistas y hacer tomas de las distintas locaciones	Tomas del entrevistador	19/11/2024	Laptop, cámara, micrófono, trípode, equipos de la carrera	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
9	Realizar los cambios en el guion literario y técnico si este lo amerita.	Corrección	20/11/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
10	Recopilar el material audiovisual producido	Material producido	20/11/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
11	Selección de las mejores tomas	Ordenar	20/11/2024	Laptop, tarjeta de memoria	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
12	Crear por carpetas los recursos audiovisuales y almacenarlos en el escritorio del Pc	Creación de carpetas	21/2/2024	Laptop	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo
13	Elaboración de claquetas, e intros musicales y visuales del producto.	Diseño de recursos	21/2/2024	Laptop y programas de edición	Angie Bravo y Lizbeth Jaramillo

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

5.5. Recursos Necesarios

5.5.1. Recursos humanos

- *Guionistas*: Responsables de la elaboración de guiones literarios y técnicos para garantizar la calidad pedagógica y técnica del contenido.
- *Docentes de Fotoperiodismo*: Asesores para validar el contenido temático y su alineación con los objetivos curriculares.
- *Camarógrafos*: Encargados de la grabación de los videos con conocimiento técnico sobre iluminación, cuadro y uso de equipos.
- *Editores de Video*: Responsables de la postproducción, incluyendo edición de audio y video, animaciones y efectos visuales.
- *Coordinadores de Proyecto*: Supervisan todas las etapas para garantizar la ejecución dentro del cronograma establecido.

5.5.2. Equipos Audiovisuales

- *Cámaras*: Equipos de alta definición como cámaras réflex digitales o mirrorless (ej. Canon T5i o equivalente).
- *Micrófonos*: Micrófonos de mano y corbateros para asegurar la claridad del audio.
- *Trípodes*: Soportes estables para tomas fijas y fluidas.
- *Luces*: Kits de iluminación para mejorar la calidad visual de las grabaciones.
- *Baterías y Cables Auxiliares*: Accesorios adicionales para garantizar el funcionamiento continuo del equipo.

5.5.3. Software y Herramientas Digitales

- *Software de edición*: Paquete Adobe (Premiere Pro, After Effects, Audition) para edición de vídeo y creación de animaciones.
- *Almacenamiento*: Disco duro externo para respaldar el material grabado.
- *Computadoras de Alto Rendimiento*: Procesadores Core i7 o superiores con capacidad para ejecutar software de edición avanzada.

5.5.4. Materiales de oficina

- *Esferos y Cuadernos:* Para la planificación y anotaciones durante las sesiones de preproducción.
- *Impresora:* Para generar los permisos y autorizaciones necesarias para grabaciones en ubicaciones.

5.5.5. Infraestructura

- *Locaciones de Grabación:* Espacios adecuados como estudios de la universidad, áreas externas o escenarios que simulan entornos reales de fotoperiodismo.
- *Repositorio Digital:* Plataforma accesible que permite la carga, organización y visualización de los videos de los estudiantes y docentes.

5.5.6. Ingreso a la plataforma

- Acceder al sitio web oficial del repositorio digital <https://repositoriodigital3.wixsite.com/repositorio-digita-1>
- Ingresar las credenciales de usuario (usuario y contraseña) proporcionado por la coordinadora de carrera.
 - Usuario: repositoriodigitalcomunicacion@gmail.com
 - Contraseña: RepositorioCom
- Revisar los videotutoriales de manera progresiva según el cronograma establecido en la asignatura.
- Pausar, retroceder y repetir los videos según sea necesario para aclarar conceptos técnicos y prácticos.

5.6. Presupuesto

El siguiente presupuesto se presenta para poder llevar a cabo la ejecución del proyecto, incluye equipos tecnológicos, herramientas de producción audiovisual y materiales de apoyo. Queda clara la intención de cada elemento para que la realización de los videos educativos de centro de recursos sea eficiente y efectiva dentro de los objetivos planteados y el presupuesto establecido. La cantidad total expresada es de \$2,000.50, la exploración adicional de esta cifra se desglosa a continuación.

Tabla 11
Presupuesto

UNIDAD	COMPONENTE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	Computadoras (core i7)	\$1.000	\$1.000
2	Cámara (CanoT5i)	\$400	\$400
2	Micrófonos corbateros- mano	\$20	\$40
2	Trípodes	\$80	\$80
1	Esferos	\$0.50	\$0.50
2	Viáticos	\$10.00	\$20.00
1	Disco Duro	\$30	\$30
3	Baterías para cámara	\$20	\$60
2	Cables auxiliares	\$20	\$40
2	Luces	\$50	\$100
1	Todo el paquete de adobe Premiere, audition, affter efects	\$230	\$230
Total			\$ 2000.50

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

5.7. Guion Literario

Tema: Introducción al fotoperiodismo e historia de la fotografía

PÉRGOLA FACAGEI – Estudio UEB

Plano General – Angie y Liss en el set de video –

Introducción del repositorio

SALUDO

Angie y Liss

(Liss) Hola amigos, soy Lisbeth Jaramillo

(Angie) y yo soy Angie Bravo, somos estudiantes de comunicación de la UEB,

(Liss) y en este video vamos a hablar sobre Fotoperiodismo.

FOTOPERIODISMO

Liss

El Fotoperiodismo constituye un campo importante dentro de las Ciencias de la Comunicación Social, como complemento en la construcción de la información y como evidencia de denuncia social.

Liss

El Fotoperiodismo destaca el valor de la imagen en la narración de acontecimientos históricos y de actualidad visibilizando realidades poco conocidas, generando emociones y promoviendo la conciencia social.

Angie

Para entender el fotoperiodismo es necesario comprender la fotografía por sí sola, su historia, sus géneros, los tipos de fotografía y los elementos que la componen.

Liss

El lenguaje fotográfico permite a los fotógrafos expresar y comunicar de forma no verbal, haciendo que una imagen transmita mucho más que su aspecto visual y conecte emocionalmente con quien la observa.

HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA

La fotografía es una fascinante combinación de arte y ciencia que captura la realidad convirtiendo la luz en imágenes. Aunque sus raíces se remontan al siglo XIX, ya existían precursores como la cámara oscura, usada por Aristóteles en la Antigüedad. Joseph Niépce tomó la primera fotografía estable en 1827 con una cámara oscura modificada y una placa fotosensible. Más tarde, Louis Daguerre mejoró esta técnica, creando el "daguerrotipo" en 1837, lo que revolucionó la fotografía gracias a su difusión.

Angie

En Inglaterra, William H. Fox Talbot desarrolló el calotipo, permitiendo la reproducción de imágenes, aunque con menos precisión. En 1844, Talbot publicó *The Pencil of Nature*, destacando el valor artístico de su invención y contribuyendo al desarrollo de la fotografía amateur y artística.

Liss

Daguerre tomó la primera fotografía con personas en 1838, aunque se duda de su autenticidad debido a los largos tiempos de exposición. La primera fotografía a color, "Tartan Ribbon", fue realizada en 1861 por Thomas Sutton y James Clerk

Maxwell mediante la superposición de imágenes con filtros de colores, aunque no se popularizó hasta casi un siglo después.

Angie

La fotografía se democratizó con la llegada de Kodak en 1888, que lanzó la primera cámara para el público general con el lema "Tú aprietas el botón, nosotros hacemos el resto." En 1925, Leica hizo accesible la fotografía en cualquier lugar con su cámara de 35 mm diseñada por Oskar Barnack. Misael

Liss

La revolución digital comenzó en 1975 cuando Steven Sasson de Kodak creó la primera cámara digital. Este avance culminó con la inclusión de cámaras en teléfonos inteligentes, permitiendo a cualquiera capturar momentos en cualquier lugar, cumpliendo así el sueño de Arago de hacer de la fotografía un arte accesible para todos

Angie

LENGUAJE FOTOGRÁFICO

El lenguaje fotográfico es el conjunto de elementos visuales, técnicas y composiciones que un fotógrafo utiliza para comunicar ideas, emociones o mensajes a través de una imagen. Al igual que un idioma, el lenguaje fotográfico tiene sus propios "vocabulario" y "gramática", compuestos por elementos visuales como la luz, el color, la forma, la textura, la composición y el encuadre. Cada uno de estos elementos se puede emplear de diversas formas para transmitir una idea específica o evocar una emoción particular en el espectador.

Algunos componentes clave del lenguaje fotográfico incluyen:

- *Composición:* La disposición de los elementos dentro del encuadre; ayuda a guiar la atención del espectador y darle estructura a la imagen.
- *Luz y Sombra:* La iluminación define la atmósfera de la imagen y puede destacar formas, generar dramatismo o suavidad y dar profundidad.

- *Color:* El color transmite emociones y establece el tono de la imagen. Los colores cálidos, fríos, saturados o desaturados afectan la percepción y la respuesta emocional.
- *Textura:* Ayuda a hacer la imagen más "tangible" visualmente, permitiendo que el espectador sienta la superficie de los objetos, ya sea suave, áspera, rígida o delicada.

Angie

- **Enfoque y Profundidad de Campo:** Lo que está en foco y lo que no lo está puede resaltar lo importante en una fotografía y dar una sensación de tridimensionalidad.
- *Ángulo y Perspectiva:* La posición desde donde se toma la fotografía afecta la interpretación de la imagen, ya que los ángulos bajos pueden dar una sensación de grandeza y los altos de vulnerabilidad o lejanía.
- *Simbolismo:* Objetos, colores, o elementos en una imagen pueden tener un significado simbólico, enriqueciendo el mensaje de la fotografía.

Liss

ELEMENTOS DE UNA CÁMARA

Empezaremos resumiendo, a través de esquemas, algunos de los componentes de una cámara digital.

Depende mucho de marcas y modelos qué botones o diales tiene o dónde pueden estar ubicados los más específicos, pero el resto de componentes son comunes a la mayoría de cámaras.

Angie

Cuerpo de la cámara

- El cuerpo de una cámara es la carcasa que contiene todos los componentes de la cámara fotográfica, incluyendo el obturador, el sensor de imagen, la pantalla LCD, el visor y los botones de control.

- El cuerpo de la cámara también alberga la batería y la tarjeta de memoria que almacena las imágenes.

Objetivo

- La lente u objetivo es uno de los componentes más importantes de una cámara de fotos. Se compone de una serie de lentes encargadas de proyectar la luz entrante en la cámara hacia el sensor, donde se forma la imagen que se captura.
- Las cámaras réflex digitales y las mirrorless tienen lentes intercambiables, lo que significa que puedes cambiar la lente para adaptarte a diferentes situaciones de fotografía.

Espejo (en cámaras réflex)

El espejo es una pieza de vidrio plano que se encuentra dentro del cuerpo de las **cámaras réflex** y refleja la luz entrante hacia el visor óptico.

- Cuando se presiona el botón del obturador, el espejo se levanta para permitir que la luz entre al sensor de imagen.

Liss

Obturador

- El obturador es el mecanismo que controla la cantidad de tiempo que el sensor de imagen está expuesto a la luz. Los obturadores pueden ser mecánicos o electrónicos y se miden en segundos o fracciones de segundo.
- Los obturadores más rápidos permiten la captura de imágenes en movimiento sin desenfoque o movimiento.

Sensor de imagen

El sensor de imagen es el componente de la cámara que captura la luz que entra a través del objetivo y la convierte en una imagen digital.

Angie

Visor

El visor es una pieza de vidrio o plástico a través del cual el fotógrafo puede ver la imagen que se está capturando. En las cámaras réflex, el visor óptico utiliza el espejo para reflejar la imagen hacia el fotógrafo.

Las cámaras mirrorless, por ejemplo, no disponen de espejo, por lo que el visor es electrónico (EVF) y muestra la imagen en una pantalla LCD dentro del visor.

Pantalla LCD

La pantalla LCD se encuentra en la parte posterior de la cámara y se utiliza para revisar las imágenes capturadas, cambiar la configuración de la cámara y navegar por el menú. Las pantallas pueden ser fijas o abatibles y tener diferentes resoluciones.

Liss

Diafragma

El diafragma es una pieza dentro del objetivo que controla la cantidad de luz que entra en la cámara. Se ajusta mediante una serie de láminas que se abren y cierran para permitir que pase más o menos luz a través del objetivo.

El diafragma se mide en valores f y se utiliza para controlar la profundidad de campo, es decir, la cantidad de la imagen que aparece enfocada.

Flash

La mayoría de las cámaras de nivel aficionado disponen un flash integrado que se puede utilizar para iluminar escenas oscuras o para rellenar sombras. También se pueden conectar flashes externos a la cámara para una mayor versatilidad y mejor resultado.

Angie

Enfoque

La mayoría de cámaras tienen un sistema de enfoque automático que utiliza sensores en la parte delantera de la cámara.

Se pueden seleccionar diferentes modos de enfoque, como el enfoque automático de punto único, o el enfoque automático de seguimiento, que sigue un objeto en movimiento, etc.

Botón de ISO

El botón de ISO te permite ajustar la sensibilidad de la cámara a la luz. Un ISO más alto puede ser útil en situaciones de poca luz, pero también puede aumentar el ruido en la imagen.

Liss

Dial de modos

El dial de modos contiene principalmente los modos de disparo (M, A, S, P dependiendo de la marca) y en algunos casos los modos de escena pre-configurados.

Botones de control

Los botones de control tienen muchas utilidades y es donde más podemos notar el cambio de un modelo a otro de cámara.

Algunos son personalizables, otros se utilizan para cambiar diferentes configuraciones como el bloqueo de exposición y enfoque, el de compensación de la exposición, la sensibilidad ISO, el de activar o desactivar el flash, el modo de enfoque, etc.

También tienes botones para navegar por el menú de la cámara y para revisar las imágenes capturadas, borrar, proteger, etc.

Angie

Micrófono

La mayoría de cámaras actuales graban vídeo y, por lo tanto, tienen micrófonos incorporados o puertos para conectar micrófonos externos.

Estos son los elementos que principalmente componen una cámara de fotos y que hacen, todos juntos, que podamos disfrutar de esta bonita afición que nos une

Espero que este artículo te haya resultado útil. Si es así, recuerda compartirlo para ayudarnos a llegar al mayor número de personas posible. Muchas gracias y hasta la próxima. (Blog del Fotógrafo, s.f)

Periodismo y fotografía

Liss

El periodismo y la fotografía, al combinarse, crean un poderoso medio para documentar y narrar la realidad. La fotografía periodística o fotoperiodismo, usa imágenes para contar historias y capturar momentos significativos con impacto visual y emocional. Los fotoperiodistas, capturan imágenes que informan y generan conciencia sobre diversos eventos, siguiendo principios esenciales:

- Actualidad: Imágenes de eventos recientes y relevantes.
- Objetividad: Mantener la imparcialidad y veracidad.
- Narrativa: Fotos que transmiten un mensaje claro.
- Estética: Cuidado en la luz, composición y creatividad.

Estos principios permiten al fotoperiodismo complementar y enriquecer el periodismo tradicional.

Angie

Ética en el fotoperiodismo

Los fotoperiodistas siguen un código de ética que incluye el respeto a la verdad, la objetividad, la investigación de los hechos, y la obligación de diferenciar entre información y opinión. Además, deben respetar la presunción de inocencia y corregir información errónea.

Angie

Tipos de fotoperiodismo

Propósito informativo: Se enfoca en informar objetivamente. Dentro de esta categoría encontramos la “foto noticia”, que muestra un evento puntual, y el “foto reportaje corto”, que explora diferentes ángulos de un tema a lo largo de un periodo breve.

Propósito de opinión: Se expresa la perspectiva del fotógrafo. En esta línea se encuentran el “foto reportaje profundo”, que examina a fondo un tema sin limitarse a la inmediatez, y el “ensayo foto periodístico”, un conjunto de fotos que busca transmitir emociones y suele ser más subjetivo.

Liss

Equipo de fotoperiodismo

Dependiendo de la especialización (por ejemplo, conflictos bélicos, deportes, etc.), el equipo varía. Sin embargo, en general, los fotoperiodistas utilizan cámaras Full Frame y lentes de entre 24 y 35 mm que permiten capturar contexto y detalles. Algunos prefieren cámaras réflex profesionales, otros cámaras sin espejo, y es común llevar dos cuerpos de cámara con distintas ópticas, tarjetas de memoria adicionales, baterías de repuesto, y equipo de respaldo.

Angie

Fotografía periodística y fotografía documental

Aunque están relacionadas, la fotografía documental difiere del fotoperiodismo en su enfoque y profundidad. Mientras que la fotografía periodística se centra en la inmediatez y actualidad, la documental puede extenderse en el tiempo, explorando temas en mayor detalle y sin la urgencia de la noticia. Ejemplos destacados de fotógrafos documentales incluyen a Cristina de Middel y Sebastiao Salgado.

Liss

Estudios de fotoperiodismo

Existen diversos programas académicos en fotoperiodismo, incluyendo másters, posgrados y especializaciones dentro de estudios de fotografía o periodismo. La disponibilidad de estos programas varía según el país.

Premios de fotoperiodismo

Entre los galardones más reconocidos están el Premio Pulitzer de Fotografía y el World Press Photo, los cuales celebran la excelencia y el impacto de las imágenes en el ámbito periodístico.

Angie

Fotoperiodistas destacados

Figuras como Samuel Aranda, Lynsey Addario, y Emilio Morenatti, entre otros, han ganado reconocimiento internacional. Estos fotógrafos logran capturar imágenes que combinan técnica, estética y mensaje, revelando realidades complejas a través de la fotografía.

Finalmente, el fotoperiodismo es una herramienta poderosa que no siempre cambia el mundo, pero lo revela. La importancia de la imagen en un mundo saturado de información visual radica en su capacidad de trascender el lenguaje y conectar emocionalmente con los espectadores. (Blog del Fotógrafo, s.f)

Liss

Géneros fotoperiodísticos

El fotoperiodismo es una profesión en la que comunicadores interpretan la realidad social a través de imágenes. La fotografía periodística es considerada un "texto visual" cuando un fotógrafo estructura una foto coherentemente y un lector asigna un contenido simbólico dentro de un contexto socio-cultural específico. Sin contexto y lector, una foto no tiene significado.

Las fotografías periodísticas se organizan según sus características y la finalidad del fotoperiodista, utilizando géneros foto periodísticos. Estos géneros son estructuras convencionales que facilitan la organización coherente del discurso fotográfico, permitiendo que las fotos se decodifiquen como información útil para el lector.

Angie

CATEGORÍAS FOTOGRÁFICAS

Fotografía Publicitaria

La fotografía publicitaria tiene como principal objetivo promocionar y vender productos o servicios. Para eso es necesario tener habilidades de comunicación para tratar con los clientes y entender y lograr el enfoque y objetivos deseados.

Es uno de los tipos de fotografía más demandados y tiene varios ámbitos de especialización.

Liss

Fotografía Artística

La fotografía artística, desde sus inicios, ha estado relacionada con un aspecto subjetivo e incluso surrealista. La edición y manipulación de las fotografías es habitual en este sector.

Siguiendo líneas estéticas provenientes de la pintura, la fotografía artística tiene muchos seguidores en el mundo del espectáculo y también en el cotidiano.

Angie

Fotografía de Autor

La fotografía de autor tiene cierto nivel subjetivo, por lo que no se puede encasillar en una u otra técnica o concepto fotográfico. Lo que más resalta en ella es la connotación artística que le otorga el fotógrafo a las imágenes que crea, por lo que estas siempre tendrán un sello personal y único.

Liss

Fotografía de Retrato

Los buenos fotógrafos retratistas logran establecer una conexión con el protagonista de la fotografía con el objetivo de captar la esencia de la persona retratada en la imagen.

Hay muchas maneras de retratar y un amplio rango de composiciones o conceptos. Lo más importante es lograr una captura que transmita emotividad y tenga profundidad, en lugar de quedar solo en lo superficial.

Angie

Fotografía Documental

La fotografía documental es uno de los tipos de fotografía más populares y con más exponentes. Se basa en mostrar la realidad a través de los ojos del fotógrafo con el fin de contar una historia contextualizada.

Los diversos aspectos de la vida social cotidiana suelen ser los grandes protagonistas de la fotografía documental.

Liss

Reportaje Fotográfico

Relacionado con la fotografía documental, el reportaje fotográfico se enfoca en la captura de momentos de alta importancia social o histórica. Eventos mundiales, desastres naturales, celebraciones o incluso guerras están en el catálogo de un reportero fotográfico.

Estos fotógrafos trabajan muy de cerca con las agencias de noticias en todo el mundo, por lo que sus imágenes muchas veces cobran relevancia internacional.

Angie

Fotografía Surrealista

Este es un tipo de fotografía con cierta trayectoria, pero que se ha visto reforzado actualmente con los recursos digitales de edición. En ella se hacen composiciones

arriesgadas e irracionales, plasmando en ellas mundos de fantasía que pueden representar el mundo lo emocional y mental del protagonista.

Liss

Fotografía de Paisajes

Los paisajes fueron unos de los primeros retratados en los inicios de la fotografía y siguen siendo unos de los favoritos de los fotógrafos.

La fotografía de paisajes puede ser empleada con todo tipo de fines, desde comerciales a artísticos o científicos.

Angie

Tipos de Fotografía: Aérea

La fotografía aérea ha avanzado mucho desde sus inicios, cerca de 1858. Los drones nos han brindado nuevas posibilidades en este campo fotográfico, de una forma accesible y sencilla, mostrándonos perspectivas y escenas que antes solo podíamos imaginar.

Aquí, las capturas de paisajes y arquitectura son las más comunes y, por lo general, son dos los tipos de planos utilizados: el vertical (90 grados) y el oblicuo (45 grados).

Liss

Fotografía de Deportes

Los deportes tienen la cualidad de ser muy emocionantes, y es justamente eso lo que busca retratar la fotografía deportiva. Capturas a alta velocidad de los momentos determinantes son las que predominan.

Los fotógrafos deportivos tienen su principal campo laboral en las noticias y cuentan con un flujo de trabajo constante. Así que, si eres un aficionado a los deportes y a la fotografía, esta puede ser una buena opción para ti.

Angie

Fotografía Boudoir

La fotografía boudoir se enfoca en la captura de imágenes íntimas y románticas, llegando incluso a la sensualidad o erotismo. Esto se hace desde una perspectiva delicada y sensible para el protagonista que el espectador puede apreciar.

Liss

Fotografía Abstracta

Al igual que la fotografía artística, la fotografía abstracta está muy relacionada con los conceptos básicos de las artes, como la pintura. Así se busca crear una composición con formas y tonos que emitan un mensaje.

Angie

Fotografía de Stock

La fotografía de stock ha cobrado mucha importancia en el mundo de la publicidad, especialmente en la era digital. Aquí se realizan fotografías de todo tipo de temáticas con el objetivo de servir como recurso visual para fines comerciales.

Actualmente, existen muchos bancos de imágenes en internet que ofrecen las fotografías y pagan comisiones por cada descarga. Esta es una forma sencilla de capitalizar tu trabajo de forma rápida y efectiva.

Liss

Macrofotografía

Una fotografía macro nos permite amplificar las cosas pequeñas a simple vista. Este es un recurso básico de todo fotógrafo, pero también tiene un gran campo de acción profesional.

En el área biológica o botánica, las macrofotografías son unas de las más comunes. Por eso, también se considera como fotografía científica.

Angie

Fotografía digital

La fotografía digital captura imágenes usando una cámara oscura similar a la analógica, pero en lugar de película, utiliza un sensor compuesto por celdas fotosensibles que convierten la luz en una señal digital. Estas celdas generan píxeles que forman la imagen, la cual se almacena en tarjetas de memoria. El sensor es crucial en la cámara digital, con los tipos más comunes siendo el CCD y el CMOS.

5.8. Cronograma de Producción Audiovisual

Tabla 12*Cronograma de Producción Audiovisual*

NO	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN-TEXTO	ESCENA	CÁMARA	EFFECTOS MÚSICA	TIEMPO
1	INTRO	INTRO	ANIMACIÓN		Efectos	00:00:07:16 segundos
2	Liss y Angie (Presentación)	(Liss) Hola amigos, soy Lisbeth Jaramillo (Angie) y yo soy Angie Bravo, somos estudiantes de comunicación de la UEB, (Liss) y en este video vamos a hablar sobre Fotoperiodismo.	Exterior	Plano General (Dos tomas)	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:14:22 segundos
3	TEMA	FOTOPERIODISMO	Animación		Efecto máquina de escribir, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:04:10 segundos
4	Liss	El Fotoperiodismo constituye un campo importante dentro de las Ciencias de la Comunicación Social, como complemento en la construcción de la información y como evidencia de denuncia social.	Exterior	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:12:23 segundos
5	Liss	El Fotoperiodismo destaca el valor de la imagen en la narración de acontecimientos históricos y de actualidad, visibilizando realidades poco conocidas, generando emociones y promoviendo la conciencia social.	Exterior	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:13:03 segundos
6	Angie	Para entender el fotoperiodismo es necesario comprender la fotografía por sí sola, su historia, sus géneros, los tipos de fotografía y los elementos que la componen.	Pérgola exterior FACAGEI (Tomas de archivo)	Plano Medio	Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:04:09 segundos
7	ANIMACIÓN	HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA	ANIMACIÓN	TEXTO	Efecto máquina de escribir, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:04:09 segundos
8	Liss	La fotografía es una fascinante combinación de arte y ciencia que captura la realidad convirtiendo la luz en	Tomás de archivo	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:06:07 segundos

		imágenes. Aunque sus raíces se remontan al siglo XIX...				
9	Angie	En Inglaterra, William H. Fox Talbot desarrolló el calotipo, permitiendo la reproducción de imágenes, aunque con menos precisión. En 1844, Talbot publicó El lápiz de la naturaleza .	Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:22:18 segundos
10	Liss	Daguerre tomó la primera fotografía con personas en 1838, aunque se duda de su autenticidad debido a los largos tiempos de exposición...	Pérgola exterior FACAGEI/Tomas de archivo	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:05:17 segundos
11	Angie	La fotografía se democratizó con la llegada de Kodak en 1888, que lanzó la primera cámara para el público general con el lema "Tú aprietas el botón, nosotros hacemos el resto".	Pérgola exterior FACAGEI/Tomas de archivo		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:04:29 segundos
12	Liss	La revolución digital comenzó en 1975 cuando Steven Sasson de Kodak creó la primera cámara digital...	Pérgola exterior FACAGEI/Tomas de archivo	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:05:03 segundos
13	CAPÍTULO 2					
14	Texto	LENGUAJE FOTOGRÁFICO	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:04:29 segundos
15	Angie	Lenguaje fotográfico: El conjunto de elementos visuales, técnicas y composiciones que un fotógrafo utiliza para comunicar ideas...	Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:04:23 segundos
16	Liss		Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:15:23 segundos
17	TEXTO		Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:04:29 segundos
18	Angie		Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:06:09 segundos
19	Liss		Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:12:22 segundos

20	TEXTO	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:04:28 segundos
21	Angie	Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:05:01 segundos
22	Liss	Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:15:16 segundos
23	TEXTO	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:04:28 segundos
24	Angie	Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:04:25 segundos
25	Angie	Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:11:08 segundos
26	TEXTO	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:05:04 segundos
27	Liss	Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:06:02 segundos
28	Liss	Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:11:21 segundos
29	TEXTO	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:07:12 segundos
30	Angie	Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:05:05 segundos
31	Angie	Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:19:26 segundos

32	Texto		Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:07:13 segundos
33	Liss		Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:03:23 segundos
34	Liss		Tomás de archivo		Voz en off, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:24:14 segundos
35	Texto	CONCLUSIONES	Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:05:15 segundos
36	Angie		Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:11:06 segundos
37	Texto		Animación		Tema: Two of Us (sin derechos de autor)	00:00:05:00 segundos
38	Liss		Pérgola exterior FACAGEI	Plano Medio	Voz, Tema: Two of Us (sin Copyright)	00:00:15:18 segundos
TOTAL						00:06:02:00

Realizado por: Bravo, Angie & Jaramillo, Lisbeth

CONCLUSIONES

- La revisión de la malla curricular de la carrera de Comunicación, a través del análisis de los contenidos mínimos de la asignatura de fotoperiodismo, realizada mediante fichas hemerográficas, permitió detectar cualidades y debilidades en su oferta curricular. A pesar de que las temáticas se encuentran dentro de los objetivos formativos generales, los mismos no poseen un enfoque práctico necesario para que los estudiantes adquieran habilidades básicas de: crítica de imagen, operación técnica de equipos y aplicación de técnicas avanzadas de composición visual y narrativas visuales que abarcan la estructura general del fotoperiodismo.
- Con respecto a las estrategias de producción audiovisual identificadas, estas consisten en crear tutoriales prácticos paso a paso sobre cómo llevar a cabo técnicas fotográficas particulares, estudiar ejemplos reales a través de videos educativos y realizar actividades interactivas. Tales estrategias están destinadas a mejorar la autoeducación y desarrollar habilidades críticas entre los estudiantes, incluyendo la narración a través de imágenes, el uso creativo y efectivo de la iluminación en fotografía y la edición de material fotográfico para el periodismo. El uso de materiales audiovisuales junto con la práctica resultó ser una forma efectiva de complementar los métodos de enseñanza tradicionales.
- La producción audiovisual que fue creada específicamente para el repositorio digital marca un punto importante en esta investigación, pues la elaboración de materiales que incluye, entre otros, tutoriales, videos explicativos y estudios de caso se construyó para satisfacer directamente las necesidades educativas identificadas en el análisis del currículo. Nos relatamos como muy claros, accesibles y relevantes con la posibilidad de ser utilizados por estudiantes y profesores también. Además, el repositorio digital ayuda a asegurar que los recursos sean siempre accesibles, mejorando así el aprendizaje que es auto guiado y adaptado a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Es necesario revisar el plan de estudios del curso de fotoperiodismo para incluir contenido práctico que ofrezca a los estudiantes la oportunidad de usar las técnicas adquiridas en entornos reales o simulados.
- Proporcionar talleres de retroalimentación para los docentes orientados al desarrollo y aplicación de materiales audiovisuales en clase, de manera que los docentes estén lo suficientemente capacitados para utilizarlos en sus estrategias de enseñanza para mejorar el aprendizaje.
- Incluir estudios de caso en el plan de estudios, que contemplen el diseño de los proyectos mayores y menores, mediante los cuales los estudiantes creen marcos fotoperiodísticos, tras lo cual puedan criticar el trabajo de sus compañeros y mejorar.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, J., Ramírez, L., & Márquez, Z. T. (2022). *Motivación del hábito lector a través de la gamificación utilizando un objeto virtual de aprendizaje en los estudiantes de sexto de la Institución Educativa Indígena San Francisco “El paki” del municipio de Sampués – Sucre*. Tesis Posgrado, Universidad de Cartagena. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16285/TGF_Jairo%20Acosta_Lina%20Ramirez_Zaida%20Marquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Acosta, Y., & Lozano, C. (2021). La fotografía y el fotoperiodismo, un objeto de estudio emergente en la investigación en comunicación en España. *Doxa Comunicación*, 33(1), 1-12. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/355713559_La_fotografia_y_el_fotoperiodismo_un_objeto_de_estudio_emergente_en_la_investigacion_en_comunicacion_en_Espana
- Ajanel, V. (2018). *Estrategias para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas del nivel primario con discalculia*. Universidad Panamericana, Rabinal. Obtenido de https://glifos.upana.edu.gt/library/images/5/5e/Vladimir_Estuardo_Ajanel_Gonz%C3%A1lez.pdf
- Alvarado, C., & Reyes Ruiz, L. (s.f de 2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Obtenido de Universidad Simón Bolívar: <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content>
- Amangandi, W. (2015). *Producción audiovisual y la difusión turística*. Tesis Pregrado, Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias Administrativas Gestión Empresarial e Informática, Guaranda. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3c7ec479-9f39-42a7-b7d1-35f853925d90/content>
- Angulo, N. (2020). *Caracterización de los Repositorios Digitales Institucionales de universidades públicas y privadas en la provincia de Manabí – Ecuador*. Universidad Nacional de la Plata, Manabí. Obtenido de https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/106144/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aparicio, Q. (Artículo actualizado el domingo, 25 de febrero de 2024). fotoperiodismo .
- Aristizabal, J., Ramos, A., & Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-26. Obtenido de

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582018000100319

- Bartolomé, A., García, R., & Aguaded, I. (2018). Blended learning: panorama y perspectivas. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 34-48. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3314/331455825003/331455825003.pdf>
- BCN. (2015). *Aprendizaje basado proyectos*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. Delibera. Torneo 2024. Obtenido de <https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf>
- Berk, R. (2009). Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera edición ed.). PEARSON EDUCACIÓN.
- Bernal, L., & Guzmán, Y. (2021). Impacto de las infografías en la retención de información de estudiantes de Psicología. *Revista colombiana de educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8680222>
- Bertrán, M., & Domínguez, I. (2023). El recurso educativo audiovisual como estrategia de aprendizaje en la formación pedagógica inicial. *RILCO DS: Revista de Desarrollo sustentable, Negocios, Emprendimiento y Educación*, 5(41), 1-14.
- Betancur, V., & García, A. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia al diseño de situaciones de aprendizaje y escenarios de formación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, 1-13. doi:<https://doi.org/10.14201/eks.30882>
- Calzadilla, C. (2020). *Transformación digital educativa (TDE): Qué es y cómo llevarla a cabo*. Obtenido de Mundo Posgrado: <https://www.mundoposgrado.com/transformacion-digital-educativa-tde/#:~:text=Transformaci%C3%B3n%20Digital%20Educativa-,Qu%C3%A9%20es%20la%20Transformaci%C3%B3n%20Digital%20Educativa,evaluaci%C3%B3n%20y%20la%20gesti%C3%B3n%20educativa.>
- Casas, D., & Díaz, D. (2023). *Visualización de la moda: el impacto del contenido visual en las estrategias de marketing digital de marcas de moda en Bogotá a través de Instagram*. Tesis Pregrado, Colegio de Estudios Superiores de Administración - CESA, Pregrado en Administración de Empresa, Bogotá, D.C. Obtenido de

https://repository.cesa.edu.co/bitstream/handle/10726/5320/ADM_1020830215_2023_2?sequence=6&isAllowed=y

- Cerda, N. (10 de Abril de 2015). *Los Recursos Audio-visuales para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fisco Misional Fray Bartolomé de las casas de la Comunidad indígena "Los Salasacas" de la Provincia de Tungurahua.* Tesis Pregrado , Universidad Tecnica de Ambato , Facultad de Ciencias Humanas y Educación , Ambato . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/8894?mode=full>
- CES. (2022). *Niveles de formación de la educación superior.* Consejo de Educación Superior, Quito. Obtenido de https://www.ces.gob.ec/doc/regimen_academico/propuesta_reglamento/esa_5/formacin%20superior%20no%20universitaria.pdf
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Dialnet*, 6(4), 112-134. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>
- Chica, F. (2010). Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo en torno a las actividades de aprendizaje. *Reflexiones Teológicas*(6), 167-195.
- Covacevich, C. (2014). *Cómo seleccionar un instrumento para evaluar aprendizajes estudiantiles.* Banco Interamericano de Desarrollo.
- Cruz, M., Pozo, M., Andino, A., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias De La Información*, 9(1), 44-59. doi:<https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Cuenca, L. (2011). Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, 1(117), 125-130. doi:<https://doi.org/10.15178/va.2011.117.125-130>
- Dongo, A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de Psicología y Educación*, 3(1), 45-60. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2747352.pdf>
- Durán, T. (26 de Marzo de 2010). *Importancia del proceso de aprendizaje y sus implicaciones en la educación del siglo XXI.* Recuperado el 1 de Diciembre de 2024, de Odiseo Revista electrónica de pedagogía: https://odiseo.com.mx/marcatexto/importancia-del-proceso-de-aprendizaje-y-sus-implicaciones-en-la-educacion-del-siglo-xxi/?utm_source=chatgpt.com

- Educatics. (12 de Junio de 2021). *La importancia de los recursos audiovisuales en el aprendizaje activo*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2024, de Educatics: https://educatics.ar/la-importancia-de-los-recursos-audiovisuales-en-el-aprendizaje-activo/?utm_source=chatgpt.com
- Elezme, M. (2022). Importancia de los recursos audiovisuales en la educación: por un camino hacia la inclusión educativa. *Revista De Investigación En Gestión Administrativa Y Ciencias De La Información*, 5(1), 35–58. doi:<https://doi.org/10.23850/25907662.3956>
- Entenza, A. (2008). *Ellementos básicos de las representaciones visuales funcionales análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas*. Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona , Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat, Barcelona . Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf>
- Equipo editorial, E. (12 de agosto de 2022. Consultado: 5 agosto, 2024). enseñanza. de. Disponible en: <https://concepto.de/ensenanza/>. Última edición.
- Equipo editorial, E. (5 de agosto de 2021. Consultado: 5 agosto, 2024). contenido audiovisual. <https://concepto.de/medios-audiovisuales/>. .
- Fandos, M. (2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili , Departament de Pedagogia , Tarragona. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- García, F., Corell, A., Abella, V., & Grande, M. (2021). Recommendations for Mandatory Online Assessment in Higher Education During the COVID-19 Pandemic. *Lecture Notes in Educational Technology.*, 85–98. doi:https://doi.org/10.1007/978-981-15-7869-4_6
- García, R. (2018). La metáfora del discurso cinematográfico. *Interpretatio*, 3(2), 91-111. Obtenido de <https://doi.org/10.19130/irh.3.2.2018.108>
- Gardey, J. P. (19 de octubre de 2021). fotografía .
- Gardey, J. P. (el 15 de marzo de 2022). Audiovisual - Qué es, definición, en la educación y ventajas.
- Gardey., J. P. (1 de noviembre de 2021). Multimedia - Qué es, ejemplos, importancia y en la informática.
- Gencco. (08 de Agosto de 2024). *Infografías: qué es una infografía, tipos y cómo hacer una*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2024, de Gencco: <https://gencco.mx/infografias-que-es-una-infografia-tipos-y-como-hacer-una/>

- Gian, M. (2011). Intensidades y retóricas del texto audiovisual. *Contratexto*(19), 97-114. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/5706/570667387005.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Gómez, B., & Cevallos, Á. (2019). Los documentales como medio para la difusión de la cultura ecuatoriana en la educación básica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)* , 4(3), 91-98. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171023010.pdf>
- Gómez, L. (2008). Los determinantes de la práctica educativa. *Universidades*, 38, 29-39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37303804.pdf>
- Gómez, N. (27 de Marzo de 2023). *La producción audiovisual y los perfiles del consumidor para el calzado de Tungurahua*. Tesis Pregrado, Universidad Técnica de Ambato , Facultad Diseño Gráfico y Arquitectura, Ambato . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/107ee788-df22-45fc-a2a6-6093bc00b311/content>
- González Clavero, M. (2011). Estilos de aprendizaje: su influencia para aprender a aprender. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 4(7), 1-10. doi:<https://doi.org/10.55777/rea.v4i7.930>
- González, A., & García, C. (2022). Niveles de comprensión práctica de la literacidad visual crítica y arte urbano en el futuro profesorado de Educación Infantil. *Aula Abierta*, 51(1), 57-66. doi:DOI: <https://doi.org/10.17811/rifie.51.1.2022.57-66>
- González, M., & Oviedo, J. (2018). Métodos de enseñanza para el desarrollo de las habilidades técnicas en la asignatura de electrónica. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 2(2), 75-87. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5739/573962519011/html/#:~:text=Las%20habilidades%20t%C3%A9cnicas%20incluyen%20entender,y%20reparar%20una%20maquina%20impresora.>
- Groves, R. M., Fowler Jr, F., Couper , M., Lepkowski , J., Singer , E., & Tourangeau , R. (2004). *Survey methodology*. New York : Wiley.
- Guerrero, T., & Flores, H. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *Educare*, 13(45), 317-329. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102009000200008 & script = sci_arttext
- Guevara, C., & Cedeño, J. (2017). Técnicas de redacción y estilo periodístico en la formación académica. *Revista SINAPSIS*, 10(1), 1-12.
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*(1), 111-122.

- Guzmán, J. (s.f de 2019). *TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO*.
Obtenido de Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/Facultad de Contaduría y Administración.:
<https://uapa.cuaieed.unam.mx/sites/default/files/minisite/static/0fec888-6a3f-4b31-b704-a2d94e3eed72/U000308176506/index.html>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México D.F: Mc Graw Hill Education.
Obtenido de https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Hidalgo, J., & Aliaga, E. (2020). Análisis de las estrategias didácticas para el diseño, selección, producción, utilización y validación de recursos educativos audiovisuales interactivos en una institución educativa. Estudio inicial. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 23(1), 79-98. Obtenido de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/4886/4628>
- Iglesias, C. (10 de Febrero de 2022). *Los medios audiovisuales en el aula. Selección de recursos*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2024, de Gobierno de España: https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/?utm_source=chatgpt.com
- Imbernón, F. (1996). *En busca del discurso educativo. La escuela, la innovación educativa, el curriculum, el maestro y su formación*. Magisterio del Río de La Plata, Buenos Aires. Obtenido de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003277.pdf>
- Iñiguez, C. (2018). *Análisis comparativo del servicio de streaming de video de youtube entre las operadoras de datos móviles 4G en el Ecuador, para proponer parámetros mínimos de calidad*. Tesis Pregrado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/9328>
- Kress, G., & Leeuwen, T. (2020). *Reading Images The Grammar of Visual Design* (3rd Edition ed.). Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9781003099857>
- Luzuriaga, C. (2019). *Tensiones e inflexiones en el campo cinematográfico ecuatoriano*. Tesis Doctoral, Universidad Andina Simón Bolívar, Área de Letras y Estudios Culturales, Quito. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6486/1/TD115-DLLA-Luzuriaga-Tensiones.pdf>
- Mayer, R. (2021). Principios basados en evidencia sobre cómo diseñar vídeos instructivos efectivos. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 10(2), 229–240.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2021.03.007>

- Maza, J., & Espinoza, E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 85–96. Obtenido de <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/61>
- Medina Romero, M., Bustamante Hoces, R., Loaiza Carrasco, R., Martel Carranza, C., & Castillo Acobo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Ciudad Jardín Mz. B3 Lt. 2, Puno – Perú, Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. *INUDI PERÚ*, 1-60. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Merino, J. P. (el 21 de diciembre de 2021). Periodismo - Qué es, definición, orígenes y tipos.
- Miranda, F. (2013). Cultura visual y educación de las artes visuales: algunas incomodidades. *Revista Digital do LAV*, 6(11). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3370/337028478003.pdf>
- Montaño, M. (2015). *Enchufe TV: estéticas de la cotidianidad y marcas del humor*. Tesis Posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, Área de Comunicación, Quito. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/4447/1/T1582-MC-Monta%20Enchufe.pdf>
- Naranjo, B., & Vega, M. (2017). *La formación de los comunicadores sociales en la Universidad Estatal de Bolívar y su relación con los requerimientos de la Comunicación Digital*. Tesis Posgrado, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Ambato. Obtenido de La formación de los comunicadores sociales en la Universidad Estatal de Bolívar y su relación con los requerimientos de la Comunicación Digital: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4f22389a-5de4-40a7-a7f0-dda324cf8f61/content>
- Narváez, O., & Villegas, L. (2014). *Introducción a la investigación: guía interactiva*. Recursos didácticos 1, Universidad Veracruzana, Dirección General del Área Académica de Humanidades. Obtenido de <https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/>
- Ordoñez, J., Coraisaca, E., & Espinoza, E. (2020). ¿Se emplean recursos didácticos en la enseñanza de matemáticas en la educación básica elemental? Un estudio de caso. *Revista Metropolitana de Ciencias*

- Aplicadas*, 3(3), 48-55. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/202/203>
- Orús, A. (26 de Septiembre de 2024). *Industria del cine mundial - Datos estadísticos*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2024, de Statista: https://es.statista.com/temas/11214/industria-del-cine-mundial/?utm_source=chatgpt.com#topicOverview
- Orús, A. (4 de Enero de 2024). *La industria televisiva global - Datos estadísticos*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2024, de Statista: https://es.statista.com/temas/11234/la-industria-televisiva-en-en-mundo/?utm_source=chatgpt.com#topicOverview
- Orús, A. (27 de Septiembre de 2024). *Streaming de vídeo en el mundo – Datos estadísticos*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2024, de Statista: https://es.statista.com/temas/9372/streaming-de-video-en-en-el-mundo/?utm_source=chatgpt.com#topicOverview
- Palacios, D., & Guisado, U. (2016). *Autonomía como base del aprendizaje significativo*. Tesis Posgrado, Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/3285baf6-d779-4c80-bade-7e316aeba359/content>
- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., & Bazán, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(1), 1-8. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>
- Pita, H. N., & Suasnaba, F. (11 de Septiembre de 2018). *La Postproducción Audiovisual como estrategia de comunicación en entornos de aprendizaje de la carrera de Diseño Gráfico del periodo lectivo 2018 - 2019*. Tesis Pregrado, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35699>
- Pita, H., & Suasnaba, F. (11 de Septiembre de 2018). *Universidad de Guayaquil*. (F. d. Universidad de Guayaquil, Ed.) Obtenido de *La Postproducción Audiovisual como estrategia de comunicación en entornos de aprendizaje de la carrera de Diseño Gráfico del periodo lectivo 2018 - 2019*: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35699>
- PSISE. (01 de 12 de 2020). *Motivación académica: definición y componentes*. Obtenido de Servicio de Psicología Clínica del Desarrollo. Unidad de Observación y Diagnóstico Funcional.: <https://psisemadrid.org/motivacion-academica-definicion-y-componentes/>
- Quesada, M. (2019). Condiciones de la infraestructura educativa en la región pacífico central: los espacios escolares que promueven el aprendizaje en

las aulas. *Revista Educación*, 43(1), 1-18. doi:DOI:
<https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.28179>

- Ramírez, J. (2006). Notas acerca de la noción de experiencia educativa. *Dialnet*, 120-136.
- Ramos, M., & Moreno, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Tecnologías y métodos computacionales para la investigación en ciencias sociales y comunicación*, 13(1).
doi:<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>
- Repositorio Digital UEB. (2020). *Repositorio Digital UEB*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2024, de Universidad Estatal de Bolívar:
https://rdigital.ueb.edu.ec/jspui/?utm_source=chatgpt.com
- Reyes, C. (Noviembre de 2016). *La comunicación digital y las herramientas virtuales en la Universidad Técnica de Ambato (UTA)*. Tesis Pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Ambato. Obtenido de “LA COMUNICACIÓN DIGITAL Y LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES:
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8cdac108-9609-46a5-a24b-eb079c345dc1/content>
- Reyes, I. (16 de octubre de 2024). *Modelo de diseño instruccional: el secreto detrás de un aprendizaje efectivo*. Obtenido de CognosOnline:
<https://cognosonline.com/disenio-instruccional/#-que-es-el-diseno-instruccional->
- Reyes, S. (2024). *Narrativas y storytelling: las historias en la comunicación y cómo estas pueden influir en la percepción y comprensión de la información*. Tesis Pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad De Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación Comunicación, Babahoyo. Obtenido de
<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/17371/REYES%20CONTRERAS%20SOLANGE%20ESTEFANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanca Tinta , M. D. (s.f de s.f de 2011). *TIPOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Obtenido de Revista de Actualización Clínica Boliviana Volumen 9: http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf
- Sánchez, M. (martes 15 de noviembre de 2016). video tutorial .
- Santos, D. (2022). *Infografías animadas, contenido clave en tu marketing*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2024, de weare content.com:
https://www.wearecontent.com/blog/comunicacion-audiovisual/infografias-animadas?utm_source=chatgpt.com

- Stracuzzi, S., & Pestana, F. (2012). *Metodología De La Investigación Cuantitativa* (3ra Ed ed.). (M. Hernandez, Ed.) Caracas: FEDUPEL.
- Taborda, E. (2022). Contenidos audiovisuales educativos y métodos de innovación en la enseñanza técnica universitaria. *index.Comunicación*, 12(2), 123-142. doi:<https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Conten>
- Thompson, I. (Octubre 2008.). Definición de Comunicación.
- Tolozano, M., & Arteaga, R. (2018). La formación y superación del docente: "desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI". *Dialnet*, 691-700. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658>
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (s.f.). *MÉTODOS DE RECOLECCION DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN*. Obtenido de UEDG VIRTUAL : http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
- Trávez, E. (2022). *Procesos de dirección creativa a través de herramientas visuales y para la revitalización de la Festividad: "La Mama Negra"*. Tesis Posgrado, Universidad Tecnica de Ambato, Facultad de Diseño y Arquitectura, Ambato.
- UNESCO. (2019). *Educación Superior*. Buenos Aires: SITEAL. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/siteal_educacion_superior_20190525.pdf
- UNIR. (21 de enero de 2021). *El aprendizaje significativo: ¿por qué introducirlo en el aula?* Obtenido de La Universidad del Internet: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>
- Universidad Autónoma de Barcelona. (2022). *Teoría de los Géneros Audiovisuales*. Guía Audiovisual, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, E. (2019). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUALITATIVOS*. La Guajira,, Colombia: Gente Nueva. Obtenido de <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es.

- Vicerrectorado Académico y de Investigación. (2020). Sistema integrado de investigación, desarrollo tecnológico e innovación de la UEB (SIDETI-UEB). En C. N. Ribadeneira, H. A. Rojas, S. R. Pacheco, & M. Salguero (Ed.). Universidad Estatal de Bolívar.
- Vilches, L. (1987). *Tería de la imagen periodística*. Barcelona: Paídos.
- Vital, G., Ontiveros, I., Guerra, C., & Gutiérrez, A. (2021). Video learning: aprendizaje y educación a través de medios audiovisuales, desde una perspectiva histórica y contemporánea. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 1(32), 216-227.
- Xander, S. (28 de diciembre de 2017). *¿Qué es la fotografía creativa?* Obtenido de Escuela Arte Fotografico: <https://escuelaartefotografico.com/que-es-la-fotografia-creativa/>
- Yanez, P. (2016). El proceso de aprendizaje fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 1(11), 70-81.
- Yungán, W. (s.f de Marzo de 2023). *Uso del contenido audiovisual en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación básicamedia en una parroquia de la amazonia*. Tesis Pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/59102982-6e7b-4adc-a393-5aa43b027468/content>

ANEXOS



Anexo 1

Modelo de la encuesta

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO CICLO DE LA MATERIA DE FOT

Preguntas Respuestas 2 Configuración

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO CICLO DE LA MATERIA DE FOTOPERIODISMO DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.

B I U  

LA SIGUIENTE ENCUESTA ESTÁ DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO CICLO DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, COMO PARTE DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN "CONTENIDO AUDIOVISUAL PARA LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO CON EL FIN DE MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE 2 CICLO DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB, PERIODO ABRIL-AGOSTO 2024." DE LOS ESTUDIANTES: ELIANA LIZBETH JARAMILLO VARGAS Y ANGIE BRAVO MONTOYA, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN.

OBJETIVO: Determinar al contenido audiovisual como potencializador en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Fotoperiodismo en el segundo ciclo en la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.

OBJETIVO: Determinar al contenido audiovisual como potencializador en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Fotoperiodismo en el segundo ciclo en la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.

INSTRUCCIONES: Lee cada enunciado y marca la opción que esté más cerca a tu opinión: Siendo 1 (LO MAS BAJO) y 5 (LO MAS ALTO)

CREE USTED QUE LA METODOLOGIA UTILIZADA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE FOTOPERIODISMO ES ADECUADA, ACTUALIZADA Y RELEVANTE PARA SU APRENDIZAJE. *

Más bajo 1 2 3 4 5 Más alto

EL ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (EVEA) UTILIZADO EN LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO ES ADECUADO PARA VISUALIZAR Y ACCEDER A CONTENIDOS AUDIOVISUALES DE MANERA EFICIENTE. *

Más bajo 1 2 3 4 5 Más alto

CONSIDERA USTED QUE UN MODELO VIRTUAL APOYA A LAS MATERIAS DE FORMACION PRÁCTICA. *

1 2 3 4 5

Anexo 2

Modelo de Entrevista

Entrevista al docente de la materia de fotoperiodismo

- a) ¿Qué opina usted sobre la creación de recursos audiovisuales para la asignatura de fotoperiodismo con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 2 ciclo de la carrera de comunicación?
- b) ¿Qué contenidos mínimos se consideran esenciales en la asignatura de fotoperiodismo para que los estudiantes desarrollen competencias adecuadas en el área?
- c) ¿Cree que los contenidos actuales de la malla curricular son suficientes para preparar a los estudiantes en el campo del fotoperiodismo moderno?
- d) ¿Utiliza actualmente contenido audiovisual en sus clases? Si es así, ¿qué tipo de contenido y cómo se integra en el proceso de enseñanza?

Entrevista al docente pedagogo

- a) ¿Cuál es su enfoque pedagógico en la enseñanza de materias como Fotoperiodismo? ¿Qué principios guían su práctica docente?
- b) En su experiencia, ¿qué papel juega el contenido audiovisual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?
- c) ¿Ha participado en programas de desarrollo profesional que se centran en el uso de tecnología y contenido audiovisual en la educación? Si es así, ¿qué aprendió?
- d) ¿Cuál es su opinión sobre la efectividad de los entornos virtuales de enseñanza en comparación con la enseñanza presencial?

Anexo 3

Aceptación de realización del trabajo de titulación por parte de la Coordinadora de la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar

 UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA
CARRERA DE COMUNICACIÓN 

Srtas.
Elina Jaramillo y Angie Bravo
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN

Presente. -

Saludos cordiales

Referente al oficio de fecha 02 de Diciembre del 2024, tengo el agrado de dirigirme a ustedes con la finalidad de poner en su conocimiento que las señoritas: Elina Lizbeth Jaramillo Vargas y Angie Lourdes Bravo Montoya, han sido admitidos para realizar la investigación previo al título de licenciados en Comunicación titulado **"RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE FOTOPERIODISMO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UEB, PERIODO ABRIL - AGOSTO 2024"**.

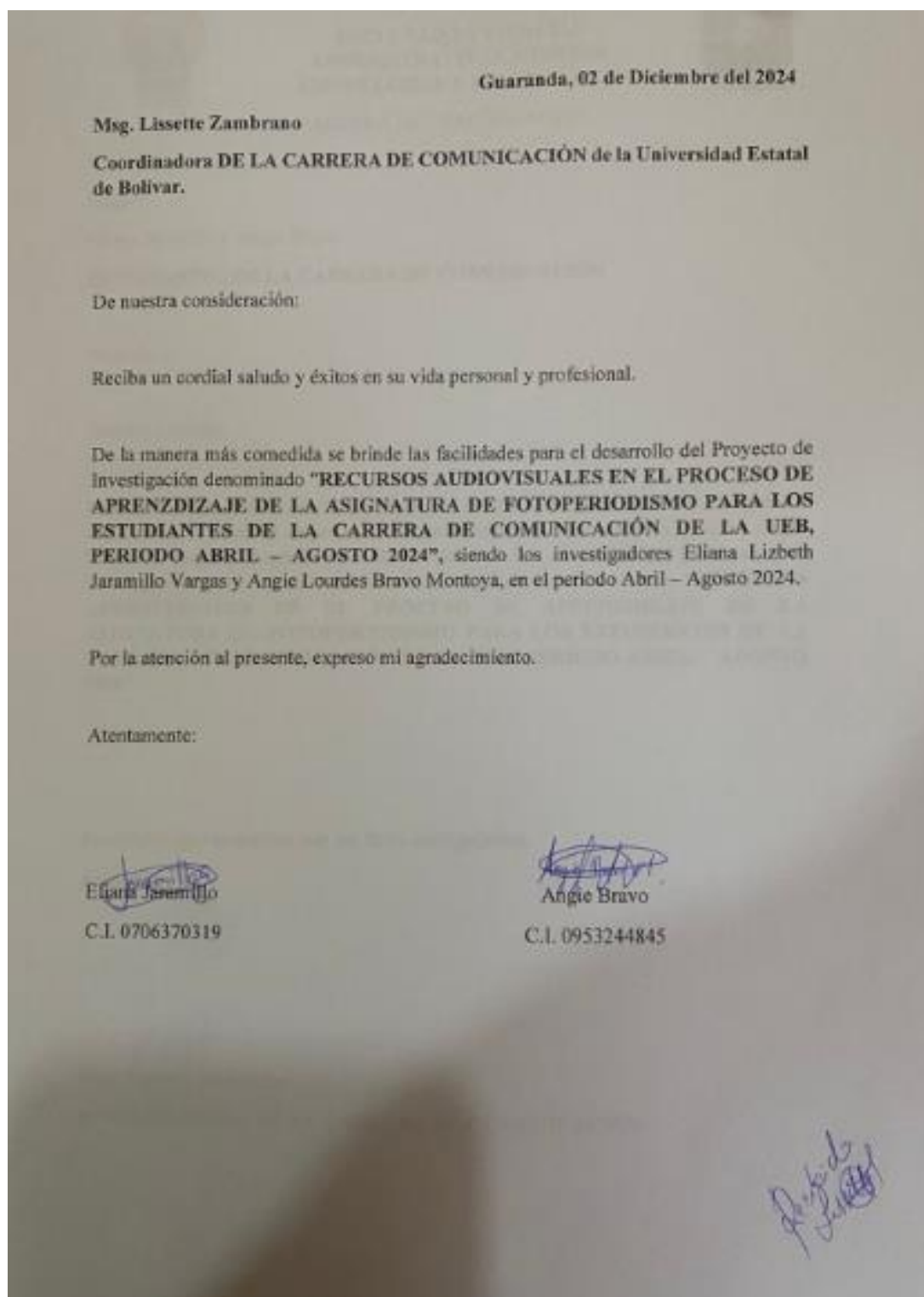
Particular que comunico por los fines consiguientes.

Atentamente;


Msg. Lissette Zambrano
COORDINADORA DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN

Anexo 4

Oficio de aceptación de realizar el trabajo de titulación en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.



Anexo 5
Evidencia de la entrevista aplicada



Anexo 6
Tutoría con el Lic. Renato Cabezas



Anexo 5
Tutoría con el Lic. Kléber Romero

