UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA

CARRERA DE COMUNICACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

TEMA:

MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024

AUTORES:

ACARO CAMACHO DAYANA DANIELA

SALAZAR GARCIA DIDIER STIVEN

DIRECTOR(A):

Lic. José Oleas

PAR ACADÉMICO:

Lcdo. Danilo Villarroel

Lcdo. Pilar Chávez

GUARANDA – ECUADOR

2023 – 2023

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA

CARRERA DE COMUNICACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

TEMA:

"Medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicaciòn para el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino en el año 2023 – 2024"

AUTORES:

Acaro Camacho Dayana Daniela

Salazar Garcia Didier Dtiven

DIRECTOR(A):

Lic. José Oleas

PAR ACADÉMICO:

Lcdo. Danilo Villarroel

Lcdo. Pilar Chávez

GUARANDA – ECUADOR

2023 – 2023

TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024”

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a Dios y a la Vergencia de Guadalupe, seres supremos que me han guiado en todo momento y me han dado la fortaleza para culminar con mi proceso universitario, en segundo lugar quiero agradecer a mis padres y hermanos, quienes son mi mayor apoyo y han estado presentes en todo momento, su amor incondicional fue fundamental para alcanzar este logro, así mismo estoy totalmente agradecida con mis docentes de la carrera de comunicación, quienes fueron los que me impartieron todos los conocimientos que me ayudarán a enfrentar a mi vida profesional ,así también quiero agradecer a mi tutor y pares académicos quiénes estuvieron guiándonos en este trabajo investigativo.

Dayana Daniela Acaro Camacho

A través del presente trabajo investigativo estoy totalmente agradecido con la Universidad Estatal de Bolívar, con la Facultad de Ciencias Administrativas gestión Empresarial e Informática y a toda la planta docente de la carrera de Comunicación, mismos que han puesto las ganas y los conocimientos para poder culminar con gran éxito mi vida universitaria, en especial al magister: Lic. José Oleas M.S.C., tutor del presente trabajo, quien con gran esmero ha guiado y orientado para poder culminar esta investigación. A mis compañeros y amigos con quienes he compartido buenos y malos momentos y eso nos ha servido para poder cumplir el objetivo que todos tenemos, el de graduarnos.

Didier Stiven Salazar Garcia

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios que me dio sabiduría para culminar mi trabajo de investigación, a mis padres, por el esfuerzo y apoyo durante estos 5 años de mi carrera universitario, sin ustedes nada de esto hubiera sido posible. A mi hermana y mejor amiga Maritza Acaro por las instrucciones y consejos que me impartió durante este proceso de formación universitaria, a mis sobrinos Sebastián y Valentina que son el motivo de mi felicidad y mis ganas de seguir cumpliendo mis metas, por último, a mis docentes de mi admirable carrera de comunicación quienes con paciencia y profesionalismo nos guiaron e impartieron sus conocimientos y experiencias en las aulas de clases.

Dayana Daniela Acaro Camacho

Al culminar esta grandiosa etapa de mi vida el presente trabajo se lo dedico primero a Dios y segundo a toda mi familia. Ya que con afecto y palabras de aliento me motivaron a continuar mas no a decaer en este proceso y así poder culminar con gran éxito mi vida universitaria.

Saber que este largo proceso universitario es gracias especialmente a mi madre Meri Garcia y mi hermano Axel Salazar, ya que ellos han sido los que me han bridado su apoyo, comprensión, consejos y sobre todo amor; de esa manera he podido crecer personalmente y seguir centrado en mi objetivo de ser un gran profesional.

Didier Stiven Salazar Garcia

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PARES ACADÉMICOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

UNIDAD DE TITULACIÓN/UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
CARRERA DE COMUNICACIÓN Y CARRERA COMUNICACIÓN
MODALIDAD HÍBRIDA

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

MGS. JOSÉ OLEAS, MGS. DANILO VILLARROEL, MGS. PILAR CHÁVEZ, en su orden: Director y Pares Académicos del Trabajo de Titulación "Medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino en el año 2023 – 2024" desarrollado por los estudiantes **SALAZAR GARCIA DIDIER STIVEN Y ACARO CAMACHO DAYANA DANIELA**

CERTIFICAN

Que, luego de revisado el Trabajo de Titulación en su totalidad, cumplen con las exigencias académicas de la **Carrera de Comunicación.**

Guaranda, 16 septiembre 2024

Mgs. José Oleas
DIRECTOR/A

Mgs. Danilo Villarroel
Par Académico

Mgs. Pilar Chávez
Par Académico

DERECHOS DE AUTORIA NOTARIZADA

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Didier Stiven Salazar Garcia y Dayana Daniela Acaro Camacho portadores de la Cédula de Identidad No 1725008179 y 1105361107 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024
Modalidad presencial, 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 nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, 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.

Los autores declaran 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.

Didier Stiven Salazar Garcia

1725008179

Dayana Daniela Acaro Camacho

1105361107

ÍNDICE DE CONTENIDO

TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN II
AGRADECIMIENTO III
DEDICATORIA IV
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR Y PARES ACADÉMICOS V
..... **¡Error! Marcador no definido.**
DERECHOS DE AUTORIA NOTARIZADA VI
ÍNDICE DE CONTENIDO VII
INDICE DE TABLAS XI
INDICE DE FIGURAS/GRÁFICAS/IMÁGENES XII
ÍNDICE DE ANEXOS XIII
INTRODUCCIÓN 1
RESUMEN 4
ABSTRACT 6
1. CAPITULO I. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO 8
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 8
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 9
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN 10
1.4. JUSTIFICACIÓN 10
1.5. OBJETIVOS 13
1.5.1. GENERAL 13
1.5.2. ESPECÍFICOS 14
1.6. IDEA A DEFENDER 14
1.7. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS 15
2. CAPÍTULO II. MARCO TEORICO 15
2.1. ANTECEDENTES 15
2.2. CIENTÍFICO 19
2.2.1. Corriente estructuralista 19
2.2.2. Modelo Levis Strauss 24
2.3. CONCEPTUAL 26
2.3.1. Medios audiovisuales digitales 26
2.3.2. Pedagogía de las artes 27
2.3.3. Educomunicación 28

2.3.4. Redes Sociales 31
2.3.5. El arte en redes sociales 32
2.3.6. Facebook 33
2.3.7. WhatsApp 34
2.3.8. Instagram 38
2.3.9. Tik Tok 39
2.3.10. Herramientas digitales 40
2.3.11. YouTube 41
2.3.12. Kahoot! 42
2.3.13. EducaPlay 43
2.3.14. Quizizz 45
2.3.15. Expresión artística 46
2.3.16. Danzas 48
2.4. LEGAL 49
2.4.1. Constitución del Ecuador 49
2.4.2. Ley Orgánica de Comunicación 51
2.4.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural 52
2.5. GEORREFERENCIAL 55
3. CAPITULO III. METODOLOGÍA 56
3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN 56
3.1.1. Investigación exploratoria 56
3.1.2. Investigación descriptiva 56
3.1.3. Investigación de campo 57
3.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN 57
3.2.1. Mixtos 57
3.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN 58
3.3.1. Inductivo 58
3.3.2. Deductivo 58
3.3.3. Descriptivo 59
3.3.4. Analítico sintético 59
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 60
3.4.1. Encuestas 60
3.4.2. Entrevista 60
3.4.3. Universo, Población y Muestra 61

3.4.4. Procesamiento de la información 61
3.4.5. Metodología de software empleada en el desarrollo de la aplicación 61
4. CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 62
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS A LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO 62
4.2. ENTREVISTAS 75
4.2.1. Entrevista al docente de la Unidad Educativa Verbo Divino 75
4.2.2. Entrevista al responsable del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD de Bolívar 77
4.2.3. Entrevista al responsable de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar 80
4.2.4. Entrevista a docente de la Universidad Estatal de bolívar 83
4.3. Tablas de análisis cualitativo 86
4.4. Discusión de resultados 97
5. CAPÍTULO V: PROPUESTA 99
5.1. Nombre de la propuesta 99
5.2. Introducción 99
5.3. Objetivo general 100
5.4. Objetivo especifico 100
5.5. Estructura del producto 101
5.5.1. Datos informativos 101
5.6. Preproducción 101
5.7. Producción 102
5.7.1. GUION LITERARIO 102
5.7.1.1. Creación de guiones literarios y técnicos 102
5.8. Guion técnico de la producción audiovisual 110
5.8.1. Video 1: Tips para ser un "Cineasta" 110
5.8.2. Video 2: Aprende a bailar "Música Nacional" 111
5.8.3. Video 3: Aprende a tocar "Piano" 112
5.8.4. Video 4: Aprende a "Entonar tu voz con guitarra" 113
5.8.5. Videos 5: Aprende a "Tocar guitarra" 114
5.8.6. Video 6: Aprende a "Pintar en Lienzo" 115
5.8.7. Edición 117
5.9. Postproducción 119

5.9.1. Publicación de videos en las redes sociales 119
5.10. Medición del impacto..... 121
5.11. Análisis de la evaluación de impacto de los videos publicados..... 131
5.11.1. Video 1: 5 Tips para ser un cineasta 131
5.11.2. Video 2: Aprende a bailar "Música nacional”..... 132
5.11.3. Video 3: Aprende a tocar "Piano”..... 134
5.11.4. Video 4: Aprende a "Pintar en lienzo"..... 135
5.11.5. Video 5: Aprende a "Entonar tu voz con guitarra" 137
5.11.6. Video 6: Aprende a "Tocar guitarra" 139
Selección de equipos 141
Coordinación con las personas para realizar las grabaciones 141
5.12.1. Presupuesto ejecutado en la ejecución de productos comunicacionales 144
6. CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, ANEXOS.... 145
7. CONCLUSIONES 145
8. RECOMENDACIONES..... 147
9. BIBLIOGRAFÍA 149
9. ANEXOS 153

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Medios audiovisuales que utilizan para la educación. 62
Tabla 2: Tiempo que consumen en redes sociales 63
Tabla 3: Frecuencia de utilización de medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación.....64
Tabla 4: Asignaturas en la malla curricular relacionadas al arte y cultura. 65
Tabla 5: Acceso a clases o actividades educativas que utilicen medios audiovisuales digitales. 66
Tabla 6: Práctica alguna actividad de expresión artística. 67
Tabla 7: Actividad artística que realizan usted en su tiempo libre. 68
Tabla 8: Le gustaría practicar alguna actividad artística.....69
Tabla 9: Actividades realizadas en la asignatura de educación cultural y artística. 70
Tabla 10: En que red social tiene una cuenta.....71
Tabla 11: Redes Sociales que dedican más tiempo consumiendo contenidos. 72
Tabla 12: Consumo de contenidos artísticos en redes sociales.....73
Tabla 13: Contenidos artísticos y culturales de su interés en redes sociales. 74
Tabla 14: Análisis cualitativo de la entrevista realizada a licenciado Fausto docente de la catedra de expresión artística y cultural. 86
Tabla 15: Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Ing. Darwin Pomagualli, responsable del departamento de cultura. 88
Tabla 16: Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Mgs. Rommel Ocampo director de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar. 91
Tabla 17: Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Lic. Renato Valle docente de la catedra de Educomunicación. 94
Tabla 18: Semana 1 en la red social Facebook del 19 de junio al 26 de junio. ...121
Tabla 19: Semana 1 en la red social Tik Tok del 19 de junio al 26 de junio. 124
Tabla 20: Semana 2 en la red social Facebook del 27 de junio al 3 de julio. 126
Tabla 21: Tabla 22 Semana 2 en la red social Tik Tok del 27 de junio al 3 de julio. 128
Tabla 22: Cronograma de rodaje.....141
Tabla 23: Equipos y materiales.....144
Tabla 24: Servicios 144

INDICE DE FIGURAS/GRÁFICAS/IMÁGENES

Gráfico 1: Medios audiovisuales que utilizan para la educación..... 62
Gráfico 2: Tiempo que consumen en redes sociales. 63
Gráfico 3: Frecuencia de utilización de medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación..... 64
Gráfico 4: Asignaturas en la malla curricular relacionadas al arte y cultura. 65
Gráfico 5: Acceso a clases o actividades educativas que utilicen medios audiovisuales digitales. 66
Gráfico 6: Práctica alguna actividad de expresión artística. 67
Gráfico 7: Actividad artística que realizan usted en su tiempo libre 68
Gráfico 8: Le gustaría practicar alguna actividad artística..... 69
Gráfico 9: Actividades realizadas en la asignatura de educación cultural y artística. 70
Gráfico 10: En que red social tiene una cuenta..... 71
Gráfico 11: Redes Sociales que dedican más tiempo consumiendo contenidos. ... 72
Gráfico 12: Consumo de contenidos artísticos en redes sociales..... 73
Gráfico 13: Contenidos artísticos y culturales de su interés en redes. 74
Ilustración 14: Edicion del video "Aprende a tocar Piano"..... 117
Ilustración 15: Edición del video "Tips para ser un Cineasta"..... 118
Ilustración 16: Edición del video "Aprende a Tocar guitarra" 118
Ilustración 17: Edición del video "Aprende a Pintar en Lienzo" 118
Ilustración 18: Video en Tik Tok de "Aprende a Pintar en Lienzo" 119
Ilustración 19: Video en Tik Tok de "Aprende a tocar Piano"..... 119
Ilustración 20: Video en Facebook de "Aprende a bailar Música Nacional"..... 120
Ilustración 21: Video en Facebook de "Tips para ser un Cineasta" 120

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 22: CERTIFICADO DE ACEPTACION 154
Anexo 23: CERTIFICADO DE TURNITING 155
Anexo 24: ÁRBOL DE PROBLEMA 156
Anexo 25: INSTRUMENTOS 157
Anexo 26: TUTORIAS 164
Anexo 27: ENTREVISTAS 166

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en la era digital, los medios audiovisuales digitales se han convertido en herramientas poderosas, no solo para el entretenimiento o la información sino también para la educación. Es por ello que el presente trabajo de investigación titulado como "Medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes de bachillerato", se pretende conocer si los medios audiovisuales digitales aportan de manera positiva en el crecimiento de su educación artística, tomándolo a esto como una alternativa de enseñanza en las aulas o de auto- enseñanza por parte de los estudiantes a través de medios audiovisuales como redes sociales o páginas web, conocido también como educomunicación.

La educomunicación se enfoca en cómo los medios de comunicación, sean tradicionales o digitales, pueden utilizarse de manera efectiva para mejorar la educación, crear aprendices activos y fomentar el desarrollo integral de los individuos. Además, los principios de la educomunicación contemplan la idea de que los medios pueden ser herramientas de enseñanza y expresión al mismo tiempo, con lo que los estudiantes no solo consumen la información, sino que también trabajan juntos para ayudar a crear y compartir el conocimiento con otros.

Los medios audiovisuales digitales son una combinación de imágenes, videos cortos y sonidos pregrabados en formato digital, mismos abarcan una variedad de tecnologías y herramientas que se pueden usar para producir contenidos multimedia que las personas pueden consumir o intercambiar.

Este tipo de medios ha transformado la forma en que consumimos información y aprendemos, convirtiéndose en instrumentos valiosos para la educación, la divulgación, el entretenimiento y una serie de otras aplicaciones en la sociedad actual.

Esta investigación plantea la realización de video cortos educativos culturales tipo tutoriales, estos tendrán como objetivo educar a los estudiantes y población en general afianzando conocimientos y teniendo resultados positivos en su autoeducación, además estos videoclips serán transmitidos a través de redes sociales como Tik Tok y Facebook entendiéndose a estos como medios audiovisuales digitales.

El primer capítulo se basa en generar un análisis de del tema propuesto a investigar, además del problema, la justificación, objetivos generales y específicos mismos que brindaran una guía para nuestra investigación.

El segundo capítulo de la investigación consta de los antecedentes los mismo que nos ayudaran a tener un mejor entendimiento de como los medios audiovisuales sirven como una herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes, además de tener otros elementos como fundamentos teóricos, científicos, legales y georreferenciales.

El tercer capítulo constaría de varios componentes claves para nuestra investigación como tipo y métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, el procesamiento de información.

El cuarto capitulo es donde se va a generar la construcción de los resultados y la discusión de los datos recopilados, esto se lo puede realizar a través de tablas a las mismas que se las denomina “Tablas de tabulación de datos”, además de aquello se estructurará un análisis de resultados en cada uno de los ítems propuestos en la entrevista y encuesta.

El quito capitulo plantea la realización de una propuesta, en este caso la propuesta que se manejara en este trabajo de investigación consta de generar productos comunicacionales con un enfoque educativo-cultural, mismos que serán transmitidos por medios audiovisuales digitales (redes sociales), Tik Tok y Facebook, estos videos cortos tendrán como objetivo educar y afianzar el conocimiento de los estudiantes y personas en general. Además, este capítulo consta de conclusiones, recomendaciones citas y referencias bibliográficas de la investigación.

RESUMEN

Los medios digitales audiovisuales con el pasar del tiempo han revolucionado la forma en que se consume y se produce información, convirtiéndose en una herramienta valiosa para el aprendizaje y la enseñanza, en el ámbito de la expresión artística, estos recursos se manifiestan con un sinfín de posibilidades facilitando la motivación, estimulación, fomentando la creatividad y el autoaprendizaje en los estudiantes.

Hoy en día es sumamente importante poder contar con estas herramientas digitales y gracias a ello ser ese vínculo para que los alumnos de bachillerato específicamente en la Unidad Educativa Verbo Divino, a través de esta investigación, conozcan y analicen, si se están aprovechando los medios audiovisuales digitales como una verdadera herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística. La presente investigación tiene como finalidad que los estudiantes concienticen las oportunidades que brinda el mundo digital, tanto en al ámbito personal, profesional y social, se busca conocer si ellos acceden a los medios audiovisuales digitales para complementar su aprendizaje y aprender sobre arte y cultura, además, se intenta identificar las expresiones artísticas que más les llama la atención a los alumnos para así poder realizar los videos educativos; durante el desarrollo del proyecto, se recopilaran datos mediante encuestas y entrevistas, se analizaran las preferencias de los estudiantes principalmente en redes sociales y en contenidos artísticos.

Los medios digitales permiten a los estudiantes potencializar y transformar la educación artística, ofreciendo a los estudiantes mejoren sus

habilidades de aprender, crear y expresarse mismo que ayudara de manera óptima a desarrollar un pensamiento crítico, un vocabulario rico y una extensa comprensión del uso de recursos educativos didácticos esenciales para su éxito académico y personal.

Palabras claves: medios digitales, aprendizaje, enseñanza, expresiones artísticas, educomunicación, herramientas digitales, arte, cultura.

ABSTRACT

Over time, audiovisual digital media have revolutionized the way in which information is consumed and produced, becoming a valuable tool for learning and teaching, in the field of artistic expression, these resources are manifested with endless possibilities facilitating motivation, stimulation, promoting creativity and self-learning in students

Nowadays it is extremely important to be able to have these digital tools and thanks to this be that link so that high school students specifically in the Verbo Divino Educational Unit, through this research, know and analyze if they are taking advantage of audiovisual media digital as a true educommunication tool for the development of artistic expression. The purpose of this research is to make students aware of the opportunities that the digital world offers, both in the personal, professional and social spheres, it seeks to know if they access digital audiovisual media to complement their learning and learn about art and culture.

In addition, an attempt is made to identify the artistic expressions that most attract the students' attention in order to make educational videos; During the development of the project, data will be collected through surveys and interviews, students' preferences will be analyzed mainly in social networks and artistic content.

Digital media allows students to enhance and transform artistic education, offering students to improve their abilities to learn, create and express themselves, which will optimally help them develop critical thinking,

a rich vocabulary and an extensive understanding of the use of resources. Didactic educational essentials for your academic and personal success.

Keywords: digital media, learning, teaching, artistic expression, educommunication, digital tools, art, culture.

1. CAPITULO I. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La globalización y el desarrollo de la tecnología ha permitido en la actualidad que los medios audiovisuales digitales contribuyan a la obtención de conocimientos que influyen en los aspectos del proceso educativo en el aula.

La difusión de las expresiones artísticas en los medios audiovisuales digitales está desgastada, por el desinterés de los estudiantes, ya que desconocen que al involucrarse y ponerse en contacto con la práctica artística de alguna manera están encontrando un sitio donde pueden expresar sus sentimientos y emociones sin temor a ser juzgados.

De esta manera, el arte les ofrece un lugar seguro para trabajar con sus ideas, inexpresables en la vida cotidiana.

En la Cuidad de Guaranda la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar es la institución que más actividades culturales realiza, sin embargo, han venido trabajando de una manera tradicional, por eso es necesario que se conozca las ventajas innovadoras y rápidas que ofrecen los medios audiovisuales digitales en la actualidad.

En la Unidad Educativa Verbo Divino se puede evidenciar una notable carencia de expresión artística que presentan los estudiantes de bachillerato, esto es ocasionado por una desconexión por parte de los estudiantes y consecuentemente los métodos tradicionales de enseñanza que de una u otra forma pueden no estar alineados con los intereses y preferencias de cada uno

de ellos, mismos que se encuentran inmersos en una era tecnológica que va acrecentándose a pasos agigantados.

Así mismo se conoce que existe una falta de herramientas tecnológicas disponibles en la institución, ocasionando que haya ese desfase para el desarrollo de habilidades artísticas y creativas que son fundamentales en el Mundo actual, ya que sirven para enfrentar los desafíos y oportunidades de futuro.

Se tiene la convicción que la presente investigación ayudara a desarrollar las expresiones, además de comprender y a conocer los diferentes medios audiovisuales como esas herramientas para poder incentivar a nuestros estudiantes a desarrollar sus competencias y habilidades artísticas que serán óptimas para su buen desarrollo en el ámbito educativo y en la sociedad ecuatoriana, promoviendo así un desarrollo de expresión oral humano integral en el país.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación aportan al desarrollo de la expresión artística en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino en el año 2023 – 2024?

1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es el porcentaje del currículo académico dedicado a la educación artística?

¿Cuáles son las actividades artísticas que realizan los jóvenes?

¿Cuál es la importancia de mantener la expresión artística en el proceso educativo de los jóvenes?

¿Qué expresión artística realizan los jóvenes con mayor frecuencia?

1.4. JUSTIFICACIÓN

> Los medios audiovisuales digitales han revolucionado la educación media, ofreciendo un sinfín de posibilidades para el desarrollo de la expresión artística. Desde la creación de videos musicales hasta el diseño gráfico y la fotografía, estas herramientas permiten a los estudiantes explorar su creatividad, expresarse de manera innovadora y desarrollar habilidades tecnológicas esenciales para el siglo XXI. (Tamayo, 2019)

Al integrar los medios audiovisuales digitales en este caso las redes sociales nos permitirán utilizarlas como herramientas para transmitir conocimientos a través de contenidos audiovisuales tanto artísticos como culturales dentro del currículo académico, por esta razón los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más atractivas, significativas y motivadoras, preparando a los estudiantes para un futuro donde la comunicación y la creatividad son claves para el éxito.

La importancia de investigar el tema antes mencionado radica básicamente en la necesidad de hacer una continuación con la innovación de proceso de enseñanza aprendizaje. Ya que es fundamental considerar aplicar estrategias didácticas como la utilización de aulas virtuales, plataformas de aprendizaje, simuladores educativos, plataformas de colaboración la línea, foros de discusión, bibliotecas virtuales y recursos en línea, redes sociales educativas y lo más importante la creación de contenidos multimedia, estos servirán de apoyo para el docente facilitando así el proceso de enseñanza y permitiéndole llegar a despertar ese interés en los estudiantes. Para ello es relevante que día a día se esté a la vanguardia de adquirir conocimientos sobre los avances académicos que brindan los medios audiovisuales, también es relevante saber cómo van de la mano dichos contenidos con el bloque curricular de comunicación oral en el área de Lengua y Literatura.

En otras instancias en los diferentes aportes que la presente investigación brinda está el unir conceptos que aumenten la visión que se tiene sobre los medios audiovisuales, sus características su contenido y función. Los medios audiovisuales no solamente brindan un enfoque sobre los contenidos que favorecen al manejo de los temas dentro de la comunicación oral, sino que también proponen una guía de estrategias didácticas con actividades académicas que son de suma importancia para que los docentes utilicen infinidad de temáticas que beneficien directamente a los estudiantes que son base y formarán parte de su proceso enseñanza aprendizaje, aportando directamente de manera positiva a una sociedad tecnológica óptima.

Según (Cordero, 2019) “La Educación Artística se encarga de desarrollar y acercar al individuo a nuevas formas de expresión. El arte puede integrar varios saberes y posee la capacidad de transmitir y materializar ideas y conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo. Así, la educación en este campo puede ser un eje funcional para desarrollar el aprendizaje del niño aplicado a cualquier materia o tema dentro del aula. El desarrollo de este potencial dependerá de la habilidad y preparación del profesor y de su capacidad para estar atento a las necesidades del grupo de trabajo”.

En la provincia de Bolívar, Ecuador poco a poco se han manifestado diversas expresiones artísticas, ya que la antes mencionada ha venido caracterizándose a lo largo de los años por su rica cultura y tradiciones; por este motivo la educación juega un papel preponderante en la preservación y promoción de este patrimonio cultural. En los colegios de toda la provincia se ha venido implementando esta poderosa herramienta como lo son la utilización de los medios audiovisuales digitales con el fin de potencializar y transformar la enseñanza y el aprendizaje de las artes en todos los colegios.

Sin duda alguna al investigar y explorar acerca del uso de los medios audiovisuales se permite palpar un cierto desfase que afecta directamente al desarrollo de la expresión artística en los estudiantes, por esa razón se investiga cómo se puede abordar dicha problemática pero de una manera beneficiosa, incentivando a todos los alumnos a destacar y a conocer infinidad de aplicaciones y desafíos; promoviendo así la creatividad y la innovación, siempre y cuando los estudiantes estén netamente conectados con El Mundo

real del arte y la cultura, para que así prevalezca esas tradiciones en todos los colegios de la provincia de Bolívar.

Por este motivo la investigación se basa en analizar si los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino utilizan los medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística y reconozcan que la educación artística es necesaria para el ser humano porque permite adquirir una serie de competencias y favorecen el desarrollo de la percepción, la motricidad y la interacción social, y estimulan el aprendizaje de otras materias como la lectura o las matemáticas; por eso es tan importante su fomento desde la primera edad. Según los autores Bermeo, L., & Collado, J. (2021)

> "Mencionan que, en los últimos años, se viene observando que el uso masivo de dispositivos móviles con acceso a internet ha invisibilizado y desvalorizado las distintas culturas, ritos, tradiciones y costumbres populares de la ciudadanía heterogénea"

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. GENERAL

Determinar los medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Verbo Divino en el año 2023 – 2024.

1.5.2. ESPECÍFICOS

-Diagnosticar el consumo de productos audiovisuales en “redes sociales” para el aprendizaje de contenidos artísticos-culturales en los estudiantes.

-Analizar la pertinencia del conocimiento artístico en los jóvenes estudiantes.

-Producir contenidos audiovisuales culturales como herramienta de educomunicación para el consumo de los estudiantes.

1.6. IDEA A DEFENDER

En el presente trabajo defiende la idea sobre la utilización de los medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el fortalecimiento y potenciar el arte y la cultura de los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Verbo Divino, debido a que a través de este tipo de alternativa educativas se promueve la creatividad e innovación con el desarrollo de contenido con herramientas audiovisuales digitales, como cámaras, programas de edición y plataformas de creación multimedia; además fomenta el aprendizaje activo y significativo ya que los estudiantes trabajan para aplicar lo que saben y son capaces de utilizar sus conocimientos artísticos de forma práctica; así mismo permiten desarrollar la alfabetización audiovisual y mediática ayudando a los estudiantes a comprender mejor el lenguaje y las técnicas de la comunicación audiovisual, lo que les permite convertirse en consumidores y productores más críticos y conscientes

1.7. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Categoría 1: Educomunicación (medios audiovisuales).

Categoría 2: Expresión Artística.

2. CAPÍTULO II. MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES

Los antecedentes que se consideraron como base para el desarrollo investigativo se recopilan de trabajos de titulación presentados en universidades tanto nacionales como internacionales. Así también se incluyó artículos científicos publicados en distintas revistas electrónicas. Ya que es preciso señalar la importancia de aquellos estudios anteriores sobre la temática investigada. Cabe mencionar que de ahí se citaron los principales resultados que se aprovecharon como modelo y aporte al desarrollo del estudio.

Según (HARO QUILUMBA, 2022), en su tesis titulada "EL ARTE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II", considera a la expresión artística como una herramienta corporal y comunicativa para expresar los sentimientos. Por ello se dice que esta expresión es desarrollada por la comunidad educativa y se convierte en una oportunidad para conocer y transferir todas las culturas

favoreciendo la convivencia y el dialogo, y además promueve la construcción de espacios emocionales permitiendo un desarrollo equilibrado.

El arte no es solo un conjunto de técnicas habilidades si no es esa poderosa herramienta que permite a los niños expresar sus emociones, ideas y experiencias de manera libre y auténtica. Más allá de un escenario o de un lienzo el arte se convierte netamente en un lenguaje universal que les brinda a los más pequeños la posibilidad de comunicarse con el mundo que lo rodea de explorar su propia identidad y de establecer conexiones significativas con los demás. Por este motivo podemos recalcar que la educación inicial juega un papel preponderante en el desarrollo de la expresión artística pues es en esta etapa donde los niños despiertan su curiosidad y creatividad, mismos que están ansiosos por descubrir el mundo a través de sus sentidos. Entonces es importante mencionar que la expresión artística no solo permite a los niños conectarse consigo mismo, sino que también abre las puertas a un rico intercambio cultural donde ellos conocerán y apreciarán diferentes culturas y tradiciones.

Otra investigadora que aborda la temática, (Pantoja Paspuel, 2018) en su tesis “LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA DE INTEGRACIÓN SOCIAL EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL VÍCTOR MANUEL GUZMÁN DE IBARRA-ECUADOR”, sostiene que la expresión artística es una estrategia necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la visión estética de la vida que, junto con la dimensión ética, contribuye a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes y solidarios. Es evidente entonces que la expresión artística genera un

aprendizaje significativo mediante actividades didácticas motivadoras, además son actividades didácticas muy motivadoras en las que el infante puede expresar sus sentimientos, comunicarse por medio de símbolos, relacionarse con sus pares y con su entorno inmediato, aprende a trabajar en equipo, en otras palabras, a integrarse socialmente sin temor alguno.

La expresión artística más allá de técnicas y habilidades es el arte que se convierte en un pincel mágico que permite a los más pequeños desarrollar esa sensibilidad, creatividad y visión estética del mundo. Al hablar de expresión artística se habla de un aprendizaje que no se limita sino más bien se transforma en un proceso significativo y vivencial, es de actividad y motivadoras que se deben utilizar para así potenciar de manera motivacional a los niños en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Bajaña Figueroa., 2015) en su tesis titulada "EL USO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZAAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO Y DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO BETHEL DEL VALLE DE LA PARROQUIA YARUQUÍ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA" sostiene que, los medios audiovisuales se definen como: aquellos en que prevalece el sonido y las imágenes. Es un lenguaje que está destinado al Ojo y al Oído

Visual: Todo aquello que se pueda mirar. Los medios visuales pueden ser de imágenes fijas o de imágenes con movimiento. Los medios

audiovisuales pueden tener imágenes fijas con sonidos o imágenes en movimiento con sonido. Los recursos de audio pueden producir sonido Esta información facilita el recuerdo de puntos importantes, economiza tiempo y ayuda a disminuir el nerviosismo.

En un mundo cada vez más digital y conectado, los medios audiovisuales seguirán evolucionando, de manera que poco a poco se abrirán nuevas puertas a la comunicación, el entretenimiento y el aprendizaje. De suma importancia ser conocedores que con el pasar de los tiempos en un mundo tan digital como lo es en el que actualmente vivimos la realidad virtual, la inteligencia artificial y la realidad aumentada se integrarán a los medios audiovisuales creando experiencias sensacionales que transformarán la forma en que nos comunicamos, en definitiva un equipo poderoso que nos permiten comunicarnos aprender y explorar el mundo de una manera más apropiada, siendo una herramienta invaluable para la educación el desarrollo personal y la construcción de una sociedad más informada y creativa.

En la revista Disertaciones, “LA INFLUENCIA DE LOS RECURSOSAUDIOVISUALES PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN EL AULA” (Marcos Ramos & Moreno Méndez, 2020), los autores después de haber realizado un trabajo experimental con el estudiantado de la Escuela Secundaria Obligatoria, consideraron que el contenido audiovisual se inclina al interés y gusto de los estudiantes, lo cual en cierto modo ayuda a fomentar la investigación autónoma de información. En los resultados se estableció que las y los estudiantes buscan información en medios audiovisuales con frecuencia. No obstante, los mismos indicaron dificultades

tales como la obtención del material didáctico audiovisual necesario y la falta de formación del profesorado en este ámbito. Por este motivo, los investigadores concluyeron que los recursos audiovisuales son elementos didácticos que favorecen el aprendizaje en el aula.

Se considera que los recursos audiovisuales pueden ser una herramienta poderosísima para fomentar el aprendizaje autónomo y la motivación en los estudiantes, sin embargo, es importante utilizarlos de manera estratégica y complementarlos con otras estrategias didácticas. Además, es necesario garantizar que la mayoría de los estudiantes tengan un acceso equitativo a los materiales audiovisuales para evitar brechas digitales que puedan afectar su aprendizaje, ya que los recursos audiovisuales utilizados de manera adecuada pueden contribuir de una manera muy significativa para mejorar la calidad de la educación.

2.2. CIENTÍFICO

2.2.1. Corriente estructuralista

La presente investigación se ampara en la corriente estructuralista este paradigma propone una visión holística de la vida social, considerándola como un complejo sistema de comunicación. Todos los fenómenos sociales y culturales, desde las tradiciones hasta las expresiones artísticas, se interpretan como signos que requieren de una comprensión integral para ser descifrados.

El Estructuralismo se centra en la "estructura" de los mensajes, es decir, en la forma en que estos se construyen y en la manera en que interactúan con las audiencias. Para esta corriente, el significado no

> reside en los elementos individuales, sino en las relaciones que se establecen entre ellos dentro de un sistema cultural. En este sentido, la cultura es la encargada de otorgar sentido a los signos. Las diversas formas culturales que el ser humano ha creado son las que proporcionan significado a los símbolos y códigos que este mismo ser humano genera. (Giraldo, Naranjo, Tovar, & Córdoba, 2008)

El Estructuralismo extiende la semiología, la ciencia que estudia los signos, a la totalidad de la vida social. Bajo esta perspectiva, cualquier entidad cultural se convierte en un fenómeno semiótico, y las leyes que rigen la comunicación se convierten en las leyes de la cultura misma. De esta manera, el estudio de la cultura se enriquece con la mirada de la semiología.

El objetivo principal del Estructuralismo es desvelar las estructuras significantes que subyacen a los hechos sociales, haciendo explícito el conocimiento implícito que utilizamos para interpretar los signos. Busca desmitificar la idea de que los significados son naturales e inmutables, revelando que son productos de un sistema cultural dinámico y en constante cambio. Un mismo texto puede adquirir nuevas dimensiones (resignificaciones) al ser leído en diferentes contextos, lo que contradice la linealidad y el control absoluto que algunos funcionalistas defendían.

> Entre los principales teóricos del Estructuralismo se encuentran Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes, Umberto Eco, Augusto Ponzio y Eliseo Verón. Sus aportes han tenido un impacto significativo en diversas disciplinas como la antropología, la

> lingüística, la literatura y la comunicación, abriendo nuevas perspectivas para el análisis de la cultura y la sociedad. (Giraldo, Naranjo, Tovar, & Córdoba, 2008)

Esta perspectiva innovadora radica en la centralidad que otorga a las estructuras. El Estructuralismo no se limita a describir las manifestaciones externas de la cultura, sino que busca comprender las reglas y patrones subyacentes que las sustentan. De esta manera, se propone desvelar el "código" que organiza y da sentido a las prácticas, creencias y valores que conforman una cultura. Para lograr este objetivo, el Estructuralismo se vale de diversas herramientas analíticas, como el análisis comparativo, la identificación de binarismos y la búsqueda de oposiciones. A través de estas estrategias, los estructuralistas pretenden desentrañar los mecanismos que dan forma a la cultura y explicar cómo esta influye en el comportamiento y la percepción del mundo de los individuos.

El estructuralismo nace en las primeras décadas del siglo XX como una corriente cultural caracterizada por concebir cualquier objeto de estudio como un todo, cuyos miembros se relacionan entre sí y con el todo de tal manera que la modificación de uno de ellos modifica también los restantes y que trata de descubrir el sistema relacional latente (es decir, su estructura), valiéndose de un método que rechaza por igual el análisis (la descomposición) y la síntesis (recomposición). Opuesto, pues, al asociacionismo como el atomismo

> A pesar de no pretender una ruptura radical con el pasado, el Estructuralismo marcó un hito en nuestra forma de comprender y analizar la cultura. Su enfoque, basado en los principios del positivismo, buscaba descubrir las estructuras profundas que subyacen a los fenómenos culturales, desafiando la idea de que solo lo observable empíricamente es susceptible de análisis. (Ortega, S/f)

Si bien el Estructuralismo ha sido objeto de críticas, principalmente por su enfoque atemporal y ahistórico, su impacto en diversas disciplinas como la antropología, la lingüística y la literatura ha sido innegable. Su énfasis en las estructuras profundas ha permitido comprender la cultura de una manera más profunda y compleja, aportando nuevas perspectivas para el estudio de la sociedad humana. Estructuralismo representa un avance significativo en nuestra comprensión de la cultura. Su enfoque sistemático y riguroso ha permitido desvelar aspectos de la cultura que antes eran invisibles, arrojando luz sobre la forma en que esta modela nuestras vidas.

Sin embargo, es importante reconocer las limitaciones del Estructuralismo. Su énfasis en las estructuras puede llevar a una visión estática de la cultura, ignorando su dinamismo y su capacidad de cambio. Además, su enfoque atemporal puede oscurecer las relaciones de poder y las desigualdades presentes en las sociedades. A pesar de estas limitaciones, el Estructuralismo sigue siendo una herramienta valiosa para el análisis de la cultura. Su legado nos invita a seguir buscando comprender las estructuras profundas que subyacen a los fenómenos culturales, siempre teniendo en cuenta las críticas y desafíos que esta perspectiva ha enfrentado.

El estructuralismo, con su enfoque en las estructuras y las relaciones profundas, se convierte en una herramienta fundamental para la investigación en medios audiovisuales. Esta corriente es fundamental para la investigación, ya que a través de ella podemos examinar la forma y el contenido de los productos estás audiovisuales de manera sistemática buscando identificar los patrones, las oposiciones y las relaciones que los estructura, de esta manera se puede comprender cómo estos elementos se combinan para crear significados y transmitir mensajes.

> Asimismo, también se busca llegar a un viento de códigos y para comunicar los mensajes comprendiendo funcionamientos y cómo los mismos influyen en la interpretación de los contenidos. Las historias contadas a través de los medios audiovisuales siguen estructuras narrativas específicas esta corriente nos permite identificar esas estructuras y comprender cómo estas dan forma a la experiencia del espectador. (Martínez, 2007)

Importante saber y reconocer que los medios audiovisuales no son neutrales sino que reflejan y reproducen la ideología y las relaciones de poder de la sociedad en la que se producen, el estructuralismo nos ayuda principalmente a conocer estas ideologías y comprender cómo influyen en la construcción de la realidad a través de las imágenes y los sonidos y por último nos invita a considerar a la audiencia como la comunicación con el fin de analizar diferentes interpretaciones que los espectadores pueden tener de un mismo producto, permitiéndonos comprender de manera más profunda y

compleja la forma en que estos medios construyen significados, transmiten mensajes y moldean nuestra percepción del mundo.

Desde una perspectiva teórica o filosófica, el estructuralismo tiene fundamento para el análisis de los medios audiovisuales digitales como herramientas de educomunicación en el trabajo de la expresión artística de los estudiantes, ya que considera tales herramientas como sistemas de signos y estructuras simbólicas. En general, siguiendo las ideas de Lévi-Strauss y Saussure los medios digitales no son un instrumento de comunicación, sino una estructura que organiza la comunicación. A través de su interacción, los estudiantes aprenden a leer los códigos visuales y sonoros del lenguaje de las plataformas, utilizando habilidades adquiridas, aprenden a trabajar con ellos y se vuelven creativos, rigiéndose por las estructuras de conocimiento simbólicas y tecnológicas. Así, el estructuralismo permite describir cómo los medios digitales organizan la creación artística y al mismo tiempo ofrecen otras estructuras para su creatividad.

2.2.2. Modelo Levis Strauss

La definición de Levi Strauss de la cultura como un sistema de comunicación basado El intercambio de elementos valiosos como el lenguaje y los bienes pedagógicos ofrecen una apariencia interesante y holística. Levis Strauss destaca esa importancia ya que la comunicación en la construcción y transmisión de la cultura son primordiales ya que en las relaciones sociales conjunto con el intercambio en la configuración de las estructuras culturales juegan un papel preponderante abordando temas de suma importancia para el

desarrollo formativo. (Anonimo, 2020)

El enfoque estructuralista directamente en las ciencias humanas ha sido una herramienta valiosa para comprender los patrones y las relaciones profundas en los fenómenos sociales y culturales. De manera que se analizan infinidad de estructuras donde se identifican las reglas y principios que organizan y dan sentido a las prácticas y creencias humanas.

El modelo estructuralista de Strauss aporta significativamente al análisis de los medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación para el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes. Por lo tanto, se debe tener en cuenta a las estructuras simbólicas y culturales, las cuales destacan como es que los estudiantes se pueden expresar de manera propia en toda forma de comunicación. Es así que los medios digitales son entendidos como sistemas de signos que deben ser comprendidos e interpretados por los estudiantes como signantes, es decir, codificadores de signos. De esta manera el enfoque estructuralista resalta cómo estos medios facilitan no solo la comunicación, sino también la construcción y transformación de significados culturales en el ámbito artístico de las personas.

2.3. CONCEPTUAL

2.3.1. Medios audiovisuales digitales

Los medios audiovisuales digitales han trasformado drásticamente la forma aprender, comunicarse, informarse y entretenerse, al englobar elementos visuales y auditivos. (Barros Bastida & Barros Morales, 2015) manifiestan que "Los medios audiovisuales son reconocidos como aquellos medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio. Se refieren a medios didácticos que con imágenes y grabaciones sirven para comunicar mensajes específicos".

En la creación de estos contenidos se combina la tecnología y la creatividad con el propósito de diseñar estrategias y propuestas innovadoras de comunicación además estas se convierten en una habilidad y destreza en sus usuarios.

> "Los medios digitales han revolucionado el sector audiovisual y las actividades artísticas. No cabe duda de que la tecnología móvil se ha convertido en un elemento imprescindible a la hora de relacionarnos con las personas y el mundo que nos rodea" (Romano, s.f.).

En este contexto, constituyen una herramienta fundamental en la comunicación actual, puesto que los elementos visuales y auditivos trasmiten de manera más efectiva emociones causando impacto y por lo tanto influencia en las masas. Estos medios al englobar una amplia gama de formas incluidas la televisión, el cine, redes sociales, videos en líneas y diversas presentaciones

multimedia, permitiendo así que los elementos se vuelvan más interactivos capturando aún más la atención del espectador.

Es por ello que mientras la tecnología avanza, estos medios desempeñan un papel fundamental en la difusión de información los cuales van formando una percepción del mundo y estableciendo conexiones entre sociedades a lo que (DIAZ NEGRETE, DÍAZ, & SANCHEZ ALDANA, 2002) alega que, es un hecho que las nuevas tecnologías, entre ellas, el uso de audiovisuales constituyen un nuevo y poderoso ámbito de socialización del individuo, junto con la familia y la escuela, y que cumplen con la función de representar la cotidianidad mediante una nueva estética, por medio de la elaboración y transmisión de valores, pautas de comportamiento, patrones de gusto y de estilos de vida.

2.3.2. Pedagogía de las artes

Al ser una carrera profesional que desarrolla la capacidad artística y creativa como eje fundamental de la formación integral del ser humano al volverlo crítico, reflexivo, innovador, competente, etc. Es de gran ayuda en el ámbito académico pues colabora a reconocer el poder transformador y enriquecedor dentro del aula de clase de las expresiones artísticas para fomentar el aprendizaje más aún a través de expresiones.

> "La enseñanza del arte visual, es utilizado en el sistema educativo para comunicar el mundo interior a través de las actividades artísticas convirtiéndose en un nexo educativo muy importante, para el estudiante de este nivel y utiliza los diferentes lenguajes de las artes

visuales como canales de comunicación social, que desde la práctica en el aula pueda demostrar procedimiento y técnicas de enseñanza para satisfacer necesidades y desarrollar la capacidad imaginativa" (Mero Mero & Vélez Villavicencio, s.f.)

Al integrar disciplinas como la música, la danza, la pintura y el teatro dentro de actividades académicas estimula el desarrollo cognitivo y además fomenta la creatividad, la expresión oral en cada estudiante. Este enfoque pedagógico ayuda a nutrir la imaginación y promueve habilidades clave para la resolución de conflictos, trabajo en equipo y el incremento del pensamiento crítico brindando así un marco integral para el progreso educativo. "Al enseñar el arte visual ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender a mirar con detenimiento su entorno, apreciar el mundo natural y las creaciones humanas, expresar y evocar desde la sensibilidad y la imaginación". (Fajardo & Wagner , 2003)

2.3.3. Educomunicación

La educomunicación al ser una disciplina que fusiona la educación y la comunicación en dónde se reconoce el papel fundamental que desempeñan los medios en el proceso educativo. Va más allá de la simple transmisión de conocimientos en dónde busca integrar de manera didáctica y efectiva los recursos mediáticos en el ámbito académico. (Pombo Rodríguez, 2020) afirma que:

> (…) la Educomunicación inicialmente se asoció con la educación popular, pero hoy en día se entiende como una disciplina que aborda la transformación digital en un mundo de pantallas, que educan a la sociedad. Los retos son enormes, entre otras cosas por la existencia de una gran brecha digital entre los conectados y los no conectados y por la sobre carga de información que se maneja a través de los medios de comunicación.

Al integrar el uso de herramientas como la radio, la televisión, internet y las redes sociales, este enfoque espera impulsar la participación activa de los estudiantes, incentivar al pensamiento crítico y promover la alfabetización mediática. En este contexto, la interacción entre la educación y la comunicación se convierte en un impulsador para el desarrollo integral de destrezas que preparan a los individuos para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más globalizado. (UNIVERSIDAD EL BOSQUE, s.f.) menciona:

> "Con todos los cambios culturales, sociales y políticos que vivimos en la actualidad, se hace necesario aprender y tener educomunicación, con el objetivo de construir, con bases educativas, alrededor de todos los cambios que tiene nuestro mundo. La educomunicación te permite tener un pensamiento crítico y formar una ciudadanía activa y participativa, tan necesaria para nuestra sociedad actual. Los procesos que desempeña la tecnología en la educación hacen que, especialmente, los medios digitales, sean

integrados y configurados de acuerdo a los contextos que vivimos como ciudad, país y región".

La educomunicación se mueve en cuatro frentes: recepción de los medios, nuevas tecnologías de la Información y Comunicación, arquitectura y formación de los procesos educativos y comunicación en los procesos culturales.

Roberto Aparici distingue cuatro modelos diferentes de educomunicadores:

Técnico: Los educomunicadores que se dedican, sobre todo, a la enseñanza de la tecnología y de los medios, con el fin de convertir a su alumnado en operadores técnicos. Se dedican a la enseñanza del video, la radio o internet.

Rol Playing: Los educomunicadores que utilizan técnicas de "rol playing"y realizan con cada alumno el simulacro de un periodista, directos de cine o presentador de radio o televisión. ·

Análisis: Los educomunicadores que centran su trabajo en el análisis de medios. El objetivo es formar un analista como si se tratara de un crítico de cine, televisión, radio, multimedia. ·

Mixto: Los educomunicadores que integran en sus pensamientos aspectos de los tres anteriores.

El educomunicador del siglo XXI debe conocer cuestiones que vinculan el mundo digital con el mundo real.

Una de las principales funcionalidades de las TIC en las aulas está relacionada con la Alfabetización digital:

La alfabetización digital se refiere al acceso tecnológico e informático de las personas desde edades bien tempranas, ya que estamos ante un mundo avanzado digitalmente y en el que para integrarte en la sociedad y en la vida en sí es necesario conocer estas herramientas digitales. Es por ello que el sistema educativo español no debe hacer oídos sordos, ya que la alfabetización tecnológica y digital tiene que ser incluida en la educación básica y deben ponerse medios para llevarla a cabo tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. (García Matilla A. , 2015)

2.3.4. Redes Sociales

En la actualidad las redes sociales son un pilar fundamentar dentro la sociedad ya que son las que conectan a las personas con otras cortando barreras físicas ayudando de manera positiva a generar un avance en cuanto tiene que ver la comunicación entre masas. (Pazmiño Benavides, 2010) sostiene que, las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

(…) las redes sociales han tenido una aceptación enorme, dado que han facilitado una vía extraordinaria para comunicarse de manera pública o privada, sin restricciones o censuras previas, con un costo muy bajo y con la posibilidad de tener una interacción garantizada con todos los integrantes de su propio entorno virtual. (Miranda Solano, 2020). Es por ello que dichas plataformas sociales tienen un papel importante dentro de la estructura comunicacional actual ya que permite al ser humano comunicarse de manera fácil, rápida y eficiente dejando atrás las brechas comunicacionales.

2.3.5. El arte en redes sociales

El arte ha tenido múltiples transformaciones a través de la historia tanto a nivel técnico como conceptual dependiendo de la época y su contexto sociocultural. Actualmente nos encontramos en la era digital donde la internet ha permeado y resignificado la dimensión social y cultural de la existencia humana. Esto se debe principalmente a lo indispensable y sencillo que se ha vuelto adquirir cualquier tipo de información en el momento que deseemos; pero la incursión del internet en la vida cotidiana también se debe en gran medida a la facilidad para comunicarnos con el otro. Esta comunicación se da a través de plataformas conocidas como redes sociales, en las cuales se difunde contenido masivamente. Instagram y Facebook son nuevas herramientas digitales a través de la cuales se difunde el arte; nos vemos en la obligación de analizar cómo este fenómeno ha transformado el concepto de arte en la época actual y cómo éste reproduce una cultura capitalista. Finalmente veremos la necesidad de un arte emancipatorio que nos ayude a

cultivar la sensibilidad con un sentido crítico que nos eduque para la vida. (LONDOÑO GONZÁLEZ, 2021)

2.3.6. Facebook

Red social fundada en 2004 por Mark Zuckerberg, ha sido una de las plataformas tecnológicas más influyentes en la era digital, su evolución de manera asombrosa ha hecho que se convierta en una red global extraordinaria que conecta a millones de personas en todo el mundo. (BALAREZO TAPIA & LLIVICHUZCA PAUTA, 2015) afirman que:

> Facebook es considerada la red social virtual más extensa del mundo engloba por lo tanto a millones de personas, (de acuerdo a una investigación realizada por MediaBistr, 1 billón de usuarios activos, dato actualizado a enero del 2014) su fortaleza radica en la red de usuarios que ha creado basada en conexiones con gente real lo que constituye un canal de comunicación ideal para empresas como para profesionales como sitio de encuentro social con una gran carga viral. (p.28).

A lo largo de los años su función inicial ha ido cambiando puesto que en la actualidad abarca una diversidad de actividades desde compartir momentos personales, noticias, eventos culturales y educativos, promocionar negocios, etc. La forma de interacción genera un impacto significativo en la sociedad pues se informan y se relacionan en línea unos con otros funcionando, así como un medio masivo de comunicación. Según (Kadushin, 2013) “las innovaciones de Facebook están fundamentadas en la posibilidad

que brinda a los usuarios de mantener una relación cercana con sus amigos y familiares, incluye mantener un vínculo con personas que viven en otros lugares del mundo.”

2.3.7. WhatsApp

WhatsApp al ser una aplicación de mensajería instantánea que ha cambiado la forma de comunicarse en la era digital que se vive, se ha convertido en una herramienta audiovisual en la vida cotidiana de millones de personas de todo el mundo. Esta aplicación brinda la facilidad de estar comunicado de manera instantánea sin importar la distancia, gracias a las distintas funciones que posee brindando así nuevas experiencias. Desde el punto de vista de (Rubio Romero & Perlado Lamo de Espinosa, 2015) citado por (Flores Cácere & Huaman Matias, 2021) mencionan que:

> Esta aplicación no es solo un sistema de comunicación instantáneo, sino un espacio de experiencias compartidas, donde se inician, se mantienen o se rompen amistades o relaciones, es un medio invadido de ventajas a pesar de algunos reparos como el uso compulsivo y la exigencia que se sienten de estar siempre conectado.

Al ser una aplicación gratuita, la cual ofrece sus servicios como el enviar mensajes, hacer llamadas de voz, compartir imágenes y videos, documentos, ubicación, ha hecho que se convierta en una plataforma de comunicación eficiente. Pero, una de las principales características que distingue a esta, es el cifrado de extremo a extremo que significa privacidad

de usuario a usuario. (Ixcot Cojón, 2017) recalca alguna de las características que esta red social posee:

- El emisor y el receptor deben de tener instalada la aplicación, la forma de

comunicación es mediante una red de servicio de internet móvil. La forma de

identificar a los usuarios es por medio del número telefónico.

- Puede ser utilizado por medio de teléfonos inteligentes (Smartphone), como

consecuencia funciona bajo un sistema operativo.

- WhatsApp cuenta con opciones de manejo de la privacidad de la cuenta tales

como: marcar quien puede ver tu estado de perfil, desactivar el doble check.

- Permite saber el estado de los demás Usuarios y saber si han recibido tu

mensaje.

- Además de mensajes puedes enviar: videos, documentos, imágenes, audios,

ubicación, historiales, contactos y grabaciones.

También ha evolucionado más allá de ser una simple aplicación de mensajería, a lo largo de los años ha ido tomando características que han permitido que los usuarios interactúen aún más a través de este medio, permitiendo así la comunicación personal y profesional ampliamente en todos los países del mundo, siendo esta segura y gratuita para mantenerse conectado.

Como lo menciona (QUISPE AVILA, 2020) algunas de las funciones de WhatsApp son las siguientes:

Mensajería: El envío de mensajería es muy simple, son gratuitos y confiables. El aplicativo utiliza la conexión a internet de tu teléfono móvil para enviar los mensajes y así evitar cargos del SMS. La lista de contactos se sincroniza automáticamente con los contactos almacenados en el celular.

Grupos: Con los chats de grupo, puedes compartir mensajes, fotos, documentos y videos; siempre estarás en contacto con las personas que más quieres y más te importan. Puedes tener hasta 256 personas en cada grupo. Tus grupos puedes personalizarlo, silenciar notificaciones, elegir otros administradores y mucho más.

Llamadas y video llamadas: Si un mensaje de texto no es suficiente, con las llamadas, puedes hablar con todos tus contactos de forma gratuita a cualquier parte del mundo. Si lo que quieres es tener una interacción más cercana, WhatsApp te brinda las video llamadas.

WhatsApp utiliza la conexión a internet de tu móvil y así no tienes por qué preocuparte por cargos de llamadas.

Fotos y videos: Tienes la opción de enviar tus fotos y videos de forma instantánea, WhatsApp te brinda una cámara integrada, también tienes 17 opciones de personalizarla. Puedes enviar fotos y videos de tu dispositivo móvil, en forma rápida.

Documentos compartidos: Envía de una forma fácil todo tipo de documentos, archivos PDF, hojas de cálculo, presentaciones y muchos más. No hay necesidad de utilizar el correo electrónico, puedes enviar documentos de hasta 100 MB.

Mensajes de voz: Enviar mensajes de voz por WhatsApp es muy simple, solo presiona un botón y puedes grabar un mensaje de voz para informar, preguntar o decir "buenos días". Muchas veces escuchar la voz de la persona que quieres puede hacerte la vida más alegre.

WhatsApp web y escritorio: Puedes sincronizar la lista de contactos de tu teléfono móvil con tu laptop, PC para que puedes enviar mensajes utilizando el dispositivo de tu preferencia.

Gracias a estas funciones, WhatsApp se ha convertido en una aplicación muy popular debido a que ha mejorado la interacción entre los usuarios, la incorporación de nuevas características y mejoras ayudarán a que muchos más usuarios se unan al mundo digital y con ello hagan uso de este medio masivo.

2.3.8. Instagram

Popular red social centrada en compartir fotos y videos, se ha convertido en una parte de la cultura digital pues esta permite a sus usuarios expresarse creativamente, conectarse con amigos y seguidores descubriendo contenido visualmente atractivo y llamativo de todo el mundo. Esta plataforma ha transformado la forma de descubrir, compartir y consumir, audiovisual. Según (Morocho Sarchi, 2019)

> Es una red social y aplicación móvil que permite capturar, editar y compartir fotos, vídeos y mensajes con amigos de una forma simple, creativa y divertida. Las publicaciones se pueden compartir a su vez en otras redes sociales como Facebook, Twitter o Tumblr.

De este modo, la unión de la creatividad y la conectividad ha redefinido la manera de compartir imágenes y videos, pues desde su creación ha cautivado a millones de usuarios a un nivel mundial en onde estas imágenes se conviertes en historias atrayentes y fascinantes par los demás internautas. Este medio a construido una red global en donde las expresiones individuales y la conexión a internet se fusionan. Así como lo establece (Galvão, 2016):

> “Por ser una red con un fuerte atractivo visual, la comunicación allí se da manera más simple y rápida. A través de la comunicación visual, es posible contar un relato y reforzar los valores principales que deben ser transmitidos”.

2.3.9. Tik Tok

En el amplio mundo de las redes sociales, Tik Tok se ha destacado como uno que redefine la creatividad y la expresión en línea, desde su aparición esta aplicación a cautivado la atención de algunos usuarios de diferentes edades. Esta brinda un espacio en donde la música el movimiento y la narrativa se fusionan en videos cortos los cuales crean momentos auténticos entre las personas. Desde esta perspectiva (Mohsin, 2022) citado por (Bermejo Sánchez, 2021) en la tesis "Impacto de la red social Tik Tok: Influencia como medio de comunicación desde el confinamiento por Covid-19" afirma que:

> TikTok se define a ella misma como una empresa cuya misión es: Capturar y presentar la creatividad, el conocimiento y los momentos más valiosos de la vida directamente desde el teléfono móvil. TikTok permite a todos ser creadores y alienta a los usuarios a compartir su pasión y a expresarse creativamente a través de sus vídeos.

De este modo, la plataforma permite a los usuarios, crear, compartir, editar y descubrir videos cortos creativos, estos tienen una duración de 10 minutos como máximo y como mínimo 15 segundos, además permite la comunicación entre usuarios en su sección de mensajería. Gracias a la incorporación de efectos creativos y una gran variedad de géneros musicales en los videos, se puede compartir contenido muy diverso con una forma de expresión diferente. (ARCOS DIEZ, 2021) afirma que:

> TikTok se centra en lo que se le da mejor reinventando la forma de vender los videos cortos cuando el resto del mercado se queda atrás con un contenido demasiado reducido para captar la atención, esa variedad de formas para expresar sentimientos a través del humor, los bailes, los retos, la actuación, etc. Expresar sentimientos o situaciones de la vida cotidiana a través de vídeos cortos que se pueden compartir.

2.3.10. Herramientas digitales

Las herramientas digitales de aprendizaje se han convertido en elementos fundamentales para el nuevo modelo educativo, basado en un aprendizaje colaborativo o participativo, con plataformas en línea. (Sabaduche Rosillo, 2015) menciona que:

> Las herramientas virtuales para el aprendizaje son sistemas informáticos que permiten la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren. Estas herramientas son importantes porque ayudan a superar barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, donde el estudiante es un elemento activo y dinámico del proceso de aprendizaje.

La implementación de la tecnología ha llevado a dejar los métodos clásicos de enseñanza con la creación de herramientas digitales que se han

convertido en elementos fundamentales para el nuevo modelo educativo pues se puede crear una variedad de materiales educativos interactivos.

> Las nuevas tendencias de la Educación que buscan mayor participación del alumnado en el proceso educativo, así como un aprendizaje significativo y colaborativo, hacen que las TIC se conviertan en medios didácticos imprescindibles, (…). Ello supone crear servicios de educación a distancia y disponer de tecnologías que no solo reduzcan los límites del tiempo y el espacio, sino que también establezcan sistemas de enseñanza con calidad, favoreciendo un mayor acceso a la escolaridad y la democratización del aprendizaje. (Quesada Pacheco, 2012)

Con esto se da un aprendizaje basado en la colaboración y participación de los estudiantes mediante plataformas en línea. Además, ayudarán a facilitar las tareas y la formación del estudiante desde cualquier lugar, de manera dinámica y rápida.

2.3.11. YouTube

En el amplio panorama digital, YouTube se realza como un proyector de entretenimiento y conocimiento, al ser una plataforma de videos en línea que ha ido evolucionando para convertirse en un espacio donde creadores de todo el mundo pueden dar sentido a sus ideas y compartir contenido con audiencias globales. Según (Bañuelos, 2009):

> En YouTube encontramos diversas funciones espectaculares, propias de un medio interactivo en el espacio virtual. Se trata de una

interacción diferida y en tiempo real (chat), en donde el usuario puede enviar comentarios, subir videos y hacer otras intervenciones.

Este medio se maneja con la posibilidad de subir y transmitir videos en vivo o en tiempo real, logrando cautivar nuevos públicos de diversas edades. Generando un consumo masivo de contenidos audiovisuales de distintas personas a nivel mundial, de esta manera los usuarios que desean compartir contenido tienen la posibilidad de utilizar de manera gratuita esta plataforma. (Alamo, 2018) menciona:

> (…) en YouTube podemos encontrar elementos variados de todo tipo: películas, videos familiares caseros, clases virtuales, videos-tutoriales, videoclips musicales, proyectos escolares, reviews de nuevos productos, videoblogging, videos realizados por fanáticos, álbumes de música, etc. Y a esta gran cantidad de lenguajes y formatos, debemos sumarle una gran cantidad de usos: en particular, el carácter de red social de la plataforma, sin olvidar su servicio de búsqueda y recomendación.

2.3.12. Kahoot!

Kahoot! es el nombre que recibe el sitio web en donde la gamificación engloba todo su contenido. Al respecto, Martín (2019) comenta que "Kahoot! es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso" (p. 3). En este sentido, la página web se comporta como un juego que recompensa el progreso. Así, se sociabiliza el

conocimiento como una forma entretenida de adquirir y sustentar lo aprendido.

Kahoot! ha sido diseñado con fines educativos para aprender por medio de la gamificación. Puesto que, el profesor "puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas" (Martínez, 2017, p. 13). Esta herramienta representa una manera diferente de aprender con las nuevas tecnologías. Además, que fomenta la integración del juego en el aula de clase.

¡La plataforma online Kahoot! ayuda a los educadores y a los estudiantes a investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. En suma, el proceso de creación de una actividad es muy sencillo. ¡Puesto que, se accede al panel de control y se decide qué tipo de Kahoot! crear. De acuerdo con Martín (2019) se puede elegir entre; "Quiz, el más usado. ¡En este Kahoot! tú formulas preguntas y das varias opciones para responder. Discussion, me permite crear debates o preguntas abiertas y Survey que se usar para generar encuestas" (p. 6). De esta manera, tanto docentes como estudiantes pueden acceder a este sitio web para crear sus propias actividades y evaluaciones que tendrán la característica de juegos entretenidos.

2.3.13. EducaPlay

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. (Ministerio de Educación Pública , s.f.) afirma que:

> Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

El uso de esta plataforma digital ayuda que el aprendizaje sea de una forma atractiva con facilidad de uso para todos sus usuarios, aquí se podrá agregar archivos multimedia como imágenes o audios para captar la atención de los interesados. Según (Balasso, 2021)

> EducaPlay es una plataforma de gran valor para utilizar en el aula ya que incrementa la motivación del alumnado, mientras se trabajan aspectos específicos de la materia. Además, fomenta la interacción y la participación y permite el desarrollo de las competencias clave de forma rápida y activa mediante el uso de juegos didácticos, tanto propios como de su amplio repositorio de actividades.

Además, ayuda a los docentes para que puedan reforzar los contenidos con la elaboración de actividades interactivas como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, mapa, etc. Aquí se puede adaptar varios recursos para la

creación del espacio web, se los puede compartir de una manera fácil, solo copiar el link y enviar a quien lo desee.

2.3.14. Quizizz

Es una herramienta muy útil que ayuda a la elaboración de cuestionarios personalizados para evaluar mientras los estudiantes se divierten. Es una herramienta muy sencilla de manejo tanto para docentes como estudiantes. (Ruiz, 2019) afirma que:

> Quizizz es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: en un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos, aprovechada también en procesos de capacitación en el trabajo. Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso.

Es una herramienta muy sencilla, los estudiantes podrán ingresar a su cuestionario con el código de acceso llamado “pin de juego” que le proporcione su docente. Los cuestionarios online se los puede realizar de acuerdo con la necesidad, se puede usar respuesta múltiple, casilla de verificación, completar el espacio en blanco, respuesta abierta y encuesta siendo estos los principales tipos. Se los puede adecuar a la materia y nivel

que se necesite, igualmente se puede agregar el tiempo en el que se quiera que sean respondidas las preguntas. (ALVAREZ, y otros, 2021) mantienen que:

> Quizizz es una aplicación gratuita en línea que hace uso de cuestionarios que involucran a los estudiantes para que respondan preguntas sincrónicas y asincrónicamente. La puntuación depende de los aciertos y la velocidad de respuesta. Gracias a las características que presenta esta herramienta como: memes, copas, medallas, cuadro de clasificación, colores, música, emojis, etc., es posible crear un espacio divertido y motivador para los estudiantes en diferentes contextos que involucren cuestionarios para evaluar sus conocimientos de forma muy eficiente a través de las pruebas y los juegos que se les propone.

2.3.15. Expresión artística

Las expresiones artísticas al ser manifestaciones creativas que reflejan la diversidad de pensamientos, emociones, experiencias y demás capacidades de los seres humanos. Con el pasar del tiempo el arte se ha convertido en un medio poderoso para comunicar ideas, transmitir cultura mediante la belleza estética que va desde la pintura, danza, música hasta cultura, escultura, literatura, etc. En donde cada forma de expresión artística ofrece una gran apertura a la imaginación y a la comprensión del mundo que nos rodea mediante la comunicación ya sea oral o escrita.

(Hernández , 1995) afirma que:

> (…) es la actividad del arte por la cual se hace posible por la aptitud humana experimentar sentimientos y manifestar signos

exteriores para comunicar las emociones por medio de líneas, colores, imágenes verbales, es decir el medio por el cual una persona o grupo representa el arte como la fotografía pintura, dibujo, escultura, grabado, poesía y todas las disciplinas de las artes plásticas, visuales, corporales y escénicas.

Agregando lo anterior la riqueza de estás, se encuentran en su capacidad de deleite visual y auditivo, más aún en la capacidad para moldear perspectivas, provocar emociones, sensaciones y contribuir a que los individuos se puedan expresar libremente y sin sentirse expuesto al qué dirán a través de la pintura, música y demás actividades del arte.

Las expresiones artísticas al utilizar el arte y demás procedimientos artísticos como vías de exploración, comunicación y manifestación del mundo del individuo es por esto que desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cultural y social de la humanidad. Debido a que estás actúan como promotores que despiertan la conciencia, fomenta el diálogo y proporcionan un espacio seguro para explorar identidades individuales y colectivas, permitiendo que todas las voces sean escuchadas.

(Green Rojas, 2013) menciona:

(…) la expresión artística, conlleva a la expresión, y al desarrollo de importantes habilidades sensoriales, intelectuales e intuitivas que son herramientas básicas para el desenvolvimiento de las personas, es importante enfocar no solo el modelo tangible que se genera en el desarrollo de las actividades artísticas en el aula.

Con esto se puede decir que estos procedimientos dan forma al mundo interior y lo plasman en interpretaciones de distintos tipos para conectar con las demás personas. Al ser arte son entendidas como términos de expresividad, pues dan a conocer algo a través de expresiones más aún cuando no está claro lo que quieren comunicar por medio de palabras, es por ello que se ha tomado en cuenta dentro del currículo de estudio en instituciones educativas.

2.3.16. Danzas

La danza, como un lenguaje universal y expresión artística implica constante movimiento coordinados del cuerpo típicamente al ritmo de la música. Esta trasciende barreras culturales para contar historias trasmitir emociones y celebraciones, desde los rituales asentarles hasta coreografías elaboradas. Ha sido un medio a través del cual la humanidad ha trasmitido creencias de generación en generación. (Salazar Checa & Porras Ramos, 2017) afirman que:

> La danza o el baile es un arte donde se utiliza el movimiento del cuerpo usualmente con música, como una forma de expresión, de interacción social, con fines de entretenimiento, artísticos o religiosos. Es el movimiento en el espacio que se realiza con una parte o todo el cuerpo del ejecutante, con cierto compás o ritmo como expresión de sentimientos individuales, o de símbolos de la cultura y la sociedad.

De igual manera, su capacidad para contar historias, celebrar la cultura y enriquecer la vida de las personas, la convierte en una forma de arte

extraordinario significativamente en la experiencia humana, puesto que al ser una forma poderosa de expresión de emociones, sentimiento y narrativas a través del lenguaje corporal son una forma de preservar y trasmitir la herencia cultural de antiguas generaciones.

2.4. LEGAL

Para cumplir con el objetivo de esta investigación es necesario hacer una revisión con enfoque legal, con el fin contrastar mediante los diferentes documentos emitidos por las entidades legislativas y gubernamentales del Ecuador.

2.4.1. Constitución del Ecuador

Con referencia a la fundamentación legal, el presente proceso de investigación se sostiene en la Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional del Ecuador , 2008), La Ley de Comunicación (Ley organica de comunicacion LOC , 2013),ley orgánica de educación intercultural (Ley Orgànica de Ecucacòn intercultural , 2015)

Sección Tercera

Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Sección Quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos.

Sección Octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ámbito, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrán como finalidad: Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y

productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

2.4.2. Ley Orgánica de Comunicación

Nota General:

La disposición general cuarta de la Ley No. 0, publicada en Registro Oficial Suplemento 432 de 20 de febrero del 2019, ordena reemplazar en todo el texto del articulado de la Ley Orgánica de Comunicación la denominación de "Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación" por "Consejo de Regulación, Desarrollo y Promoción de la Información y Comunicación.

Art. 3.- Contenido comunicacional. - Para los efectos de esta ley, se entenderá por contenido todo tipo de información u opinión que se produzca, reciba, difunda e intercambie a través de los medios de comunicación social.

Art. 4.- Contenidos personales en internet. - Esta Ley no regula la información u opinión que de modo personal se emita a través de internet. Esta disposición no excluye

Art. 5.- Medios de comunicación social.- Para efectos de esta ley, se consideran medios de comunicación social a las empresas, organizaciones públicas, privadas y comunitarias, así como a las personas concesionarias de frecuencias de radio y televisión, que prestan el servicio público de comunicación masiva que usan como herramienta medios impresos o servicios de radio, televisión y audio y vídeo por suscripción, cuyos

contenidos pueden ser generados o replicados por el medio de comunicación a través de internet.

Art. 8.- Prevalencia en la difusión de contenidos. - Los medios de comunicación, en forma general, difundirán contenidos de carácter informativo, educativo y cultural, en forma prevalente. Estos contenidos deberán propender a la calidad y ser difusores de los valores y los derechos contenidos en los instrumentos internacionales ratificados por el Ecuador y en la Constitución de la República del Ecuador.

Nota: Artículo reformado por artículo 5 de Ley No. 0, publicada en Registro Oficial Suplemento 432 de 20 de febrero del 2019.

Art. 20.- Responsabilidad ulterior de los medios de comunicación. - Habrá lugar a responsabilidad ulterior de los medios de comunicación, cuando los contenidos difundidos sean asumidos expresamente por el medio o no se hallen atribuidos explícitamente a una persona.

2.4.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

ASAMBLEA NACIONAL EN PLENO

Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo

de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional;

Que, el Artículo 28 de la Constitución de la República establece que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive

el Artículo 29 de la Constitución de la República declara que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

el Artículo 57, en sus numerales 14 y 21 de la Constitución de la República, en referencia a los Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, establece: (14.-) Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema

de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje. Se garantizará una carrera docente digna. La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veeduría comunitaria y rendición de cuentas. Y (21.-) Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública (...)

2.5. GEORREFERENCIAL

La Unidad Educativa Verbo Divino, situada en Guaranda, provincia de Bolívar, Av. Candido Rada y Av. General Enrique y, Vía Flores, Guaranda 020101, es un centro Fiscomisional, con autorización legal de funcionamiento del 10 de febrero de 1981 con los derechos reconocidos en la Constitución ecuatoriana, en el Ministerio de Educación y en CONFEDEC (Confederación de Establecimientos de Educación católica)



Autores	Información base
Acaro Camacho Dayana Daniela y Salazar García Didier Steven **Director: Lic. José Oleas** **Ubicación Geográfica:** Av. Candido Rada y Av. General Enrique y, Vía Flores, Guaranda 020101	**https://maps.app.goo.gl/7MdGKhzRAWEEJXoA9**

3. CAPITULO III. METODOLOGÍA

Dentro de la presente investigación se utilizarán diferentes metodologías, mismas que permitirán comprenden la realización de este trabajo

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación exploratoria

Este tipo de investigación se aplica directamente con nuestro tema ya que permite entender y descubrir lo que sucede y el problema que existe, en el caso de nuestro objeto de estudio verificar si en realidad los medios audiovisuales digitales aportan de manera positiva en cuanto tiene que ver con la educación y el desarrollo artístico, brindando ideas que puedan ayudar a las futuras bases de investigaciones más específicas, como lo menciona (Rus Arias, 2020):

> "La investigación exploratoria tiene como objetivo la aproximación a fenómenos novedosos. Siendo su objetivo obtener información que permita comprenderlos mejor; aunque posteriormente esta no sea concluyente."

3.1.2. Investigación descriptiva

Se puede definir a este tipo de investigación como la que va en busca responder preguntas sobre el que, donde, cuando y como, pero no el porqué de una investigación. Ayudándonos, de esta manera, a recolectar información importante sobre cada una de las variables que contiene nuestra temática de estudio. Como lo menciona (Stewart, s.f):

> “La investigación descriptiva es un enfoque sistemático utilizado por los investigadores para recopilar, analizar y presentar datos sobre fenómenos de la vida real con el fin de describirlos en su contexto natural. Su objetivo principal es describir lo que existe, basándose en observaciones empíricas”.

3.1.3. Investigación de campo

Dicha investigación tiene mucho que ver con el tema estudiado ya que la misma nos ayuda a la recolección, análisis y revisión de datos estadísticos, para poder obtener estos datos se puede utilizar distintos tipos de técnicas de recolección de datos como es el caso de nuestro tema en el cual se utilizó la entrevista y la encuesta, de esta manera se puede llegar a entender, como lo refiere (Rhoton, 2023):

> “Investigación de campo, estudio de campo o trabajo de campo, es el proceso que permite obtener datos de la realidad y estudiarlos tal y como se presentan, sin manipular las variables. Por esta razón, su característica esencial es que se lleva a cabo fuera del laboratorio, en el lugar de ocurrencia del fenómeno”

3.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Mixtos

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información

recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010)

3.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Inductivo

El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos. A partir de estos patrones o tendencias, se llega a una conclusión general o una teoría que se considera válida para todos los casos similares. (Narvaez, s.f.)

Este método se propone en la investigación en base a que permite observar directamente fenómenos, datos y casos que tenga relación con el tema de investigación, además busca patrones y relaciones entre los datos recolectaos u observados dando como resultado un trabajo sólido.

3.3.2. Deductivo

El método deductivo de investigación deberá ser entendido como un método de investigación que utiliza la deducción o sea el encadenamiento lógico de proposiciones para llegar a una conclusión o, en este caso, un descubrimiento. (Rodríguez, 2024)

Este proceso parte de teorías, marcos conceptuales, etc; ya aceptados por el campo de estudio, además de desarrollar argumentos lógicos y recopilar evidencias tanto empírica como teórica con el fin de llegar a una conclusión del caso a investigar.

3.3.3. Descriptivo

Según (Palella & Martins, 2006, pág. 102) plantean:

El método descriptivo busca comprender la realidad, lo que implica la descripción, búsqueda, análisis e interpretación de los fenómenos a estudiar. En el nivel descriptivo, se enfatizan las conclusiones predominantes o cómo una persona, grupo o cosa se comporta o funciona en el presente.

La implementación de este método nos facilita definir y delimitar las variables, seleccionar datos y presentarlos de una manera organizada. También nos ayuda tener una visión general del fenómeno que se investigó.

3.3.4. Analítico sintético

El Método analítico- sintético es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos y después relacionar cada reacción mediante la elaboración de una síntesis general del fenómeno estudiado.

Este método fue fundamental ya que nos ayudó a analizar los intereses artísticos de los estudiantes de bachillerato e investigar cómo diferentes formas de expresión artística pueden ser desarrolladas mediante herramientas digitales.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Encuestas

Es una técnica que se utiliza en estudios colectivos para extraer datos a través de una serie de preguntas formuladas con el fin de definir rasgos comunes entre los participantes del estudio. Mismas que están dirigidas a estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino, el cuestionario que se aplicará estará compuesto por preguntas cerradas y de opción múltiple.

3.4.2. Entrevista

La entrevista es una conversación, entre el investigador y el sujeto investigado, destinada a la obtención de datos relevantes para el estudio. Las mismas se las realizaran a las siguientes personas con la finalidad de obtener información precisa para nuestra investigación.

- Lic. Fausto Docente de la Unidad educativa que impartan la materia de expresión artística.

- Mgs. Romel Ocampo (director provincial de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar).

- Ing. Darwin Pomaguialli Responsable del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD de Bolívar.

- Lic. Renato Valle docente de la catedra de educomunicación.

3.4.3. Universo, Población y Muestra

Al establecer desde un inicio el análisis especifico en la Unidad Educativa Verbo Divino la muestra es directamente calculada en función de la cantidad de estudiantes de primero a tercero de bachillerato que son un total de 316, por esta razón no se amerita un cálculo muestral si no una determinación directa. La información se obtuvo mediante la secretaria de la institución educativa la cual es la responsable de brindar los datos pertinentes

3.4.4. Procesamiento de la información

La información será procesada de acuerdo a los resultados obtenidos de las diferentes técnicas e instrumentos de investigación, aplicadas para el desarrollo de este trabajo, el cual contendrá tablas, gráficos y análisis, todo esto permite tener una visión clara del caso de estudio.

3.4.5. Metodología de software empleada en el desarrollo de la aplicación

- Google Forms
- Microsoft Word
- Microsoft Excel

4. CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS A LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO

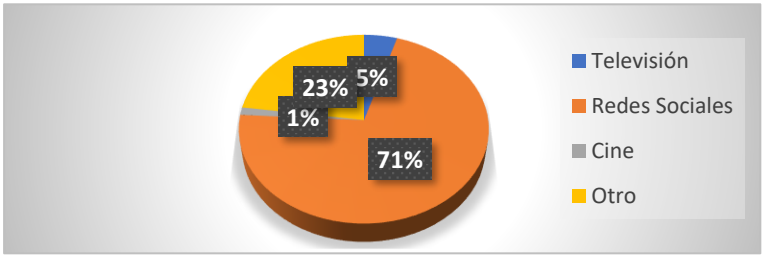
Tabla 1: *Medios audiovisuales que utilizan para la educación.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Televisión	15	4.7 %
Redes Sociales	225	71.2 %
Cine	4	1.3 %
Otro	72	22.8 %
TOTAL	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Gráfico 1: *Medios audiovisuales que utilizan para la educación.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los resultados obtenidos el 71% de los estudiantes usan las redes sociales, mientras que el 23% utiliza otro medio audiovisual, el 5% utiliza la televisión y el 1% el cine. Estos resultados implican que el uso de redes sociales, para su formación académica nos ayuda a identificar cual es el canal más idóneo para la difusión de productos educomunicacionales que permitan desarrollar la expresión artística en los estudiantes.

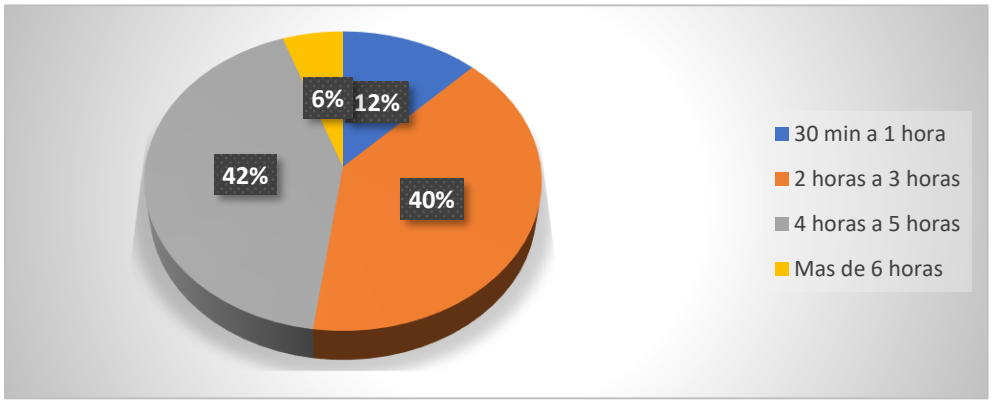
Tabla 2: *Tiempo que consumen en redes sociales*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
30 min a 1 hora	39	12,3 %
2 horas a 3 horas	126	39,9 %
4 horas a 5 horas	134	42,4 %
Mas de 6 horas	17	5,4 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Gráfico 2: *Tiempo que consumen en redes sociales.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los resultados obtenidos el 42% de los estudiantes consumen de 4h a 5h contenidos en redes sociales, mientras que el 40% de 2h a 3h, el 12% de 30 min a 1h y el 6% más de 6 horas. Estos resultados involucran que se debe, direccionar el tiempo a contenidos educativos para el desarrollo de la expresión artísticas a través de redes sociales

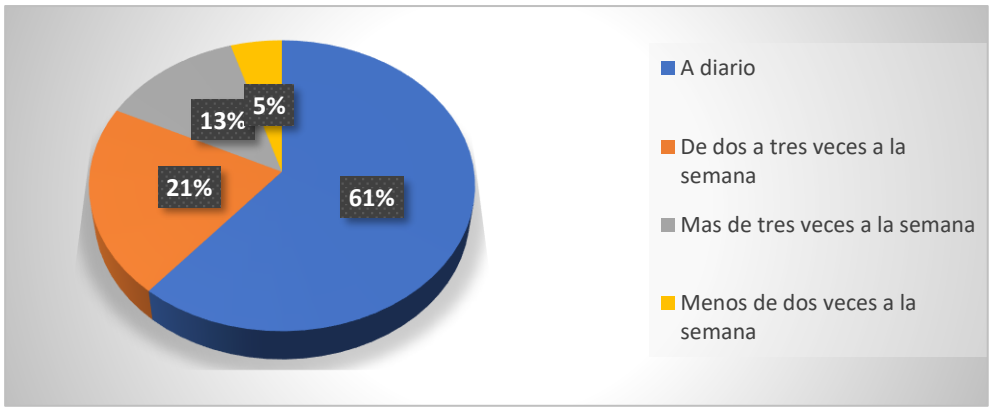
Tabla 3: *Frecuencia de utilización de medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A diario	193	61,1%
De dos a tres veces a la semana	67	21,2%
Màs de tres veces a la semana	41	13%
Menos de dos veces a la semana	15	4,7 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Gráfico 3: *Frecuencia de utilización de medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Análisis e interpretación: Con base a los datos recopilados, se observa el 61% de los estudiantes utiliza a diario medios audiovisuales digitales como herramienta de educomunicación, seguido de aquello el 21% de dos a tres veces por semana, el 13% más de tres veces por semana y el 5% menos de 2 veces por semana. Estos resultados demuestran que que la mayoría de los estudiantes si utilizan los medios audiovisuales digitales para su formación académica.

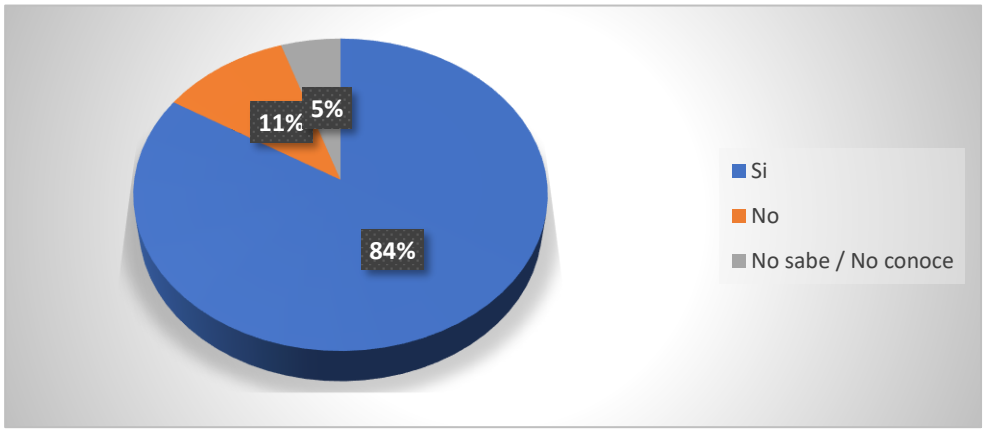
Tabla 4: *Asignaturas en la malla curricular relacionadas al arte y cultura.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	265	83,9 %
No	35	11,1%
No sabe / No conoce	16	5,1 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro-Didier Salazar

Gráfico 4: *Asignaturas en la malla curricular relacionadas al arte y cultura.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Los estudiantes manifiestan que el 64% recibe asignaturas relacionadas al arte y cultura, seguido de aquello el 11% menciono que no y un porcentaje menor de 5% indico que no sabe/no conoce. Estos resultados implican que la Unidad Educativa Verbo Divino en su malla curricular no fomentan el desarrollo de la expresión artística en su totalidad, ya que existen un porcentaje de estudiantes de estudiantes que desconocen de esta asignatura.

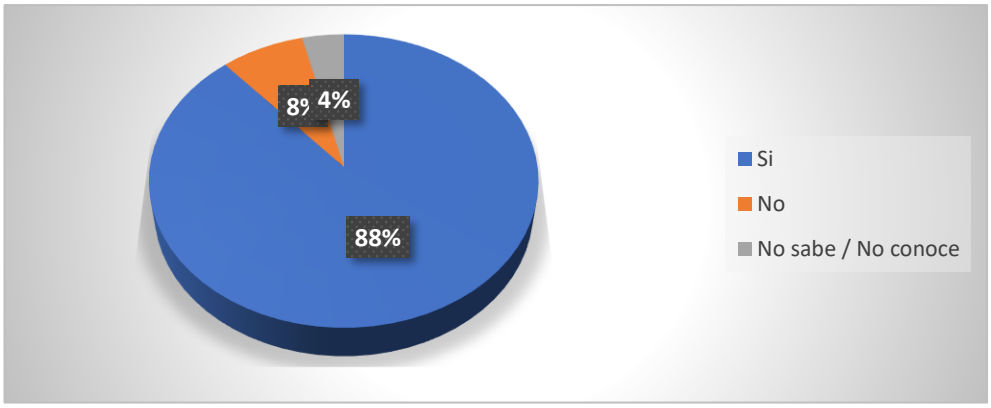
Tabla 5: *Acceso a clases o actividades educativas que utilicen medios audiovisuales digitales.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	280	88,6 %
No	24	7,6 %
No sabe / No conoce	12	3,8%
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 5: *Acceso a clases o actividades educativas que utilicen medios audiovisuales digitales.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que el 88% han tenido acceso a clases o actividades educativas donde han utilizados medios audiovisuales, mientras que el 8% menciona que no y el 4% no sabe-no conoce. Estos resultados indican que, en la mayoría de las actividades educativas, si se utilizan medios audiovisuales para una mejor compresión de la temática impartida durante las clases de los estudiantes.

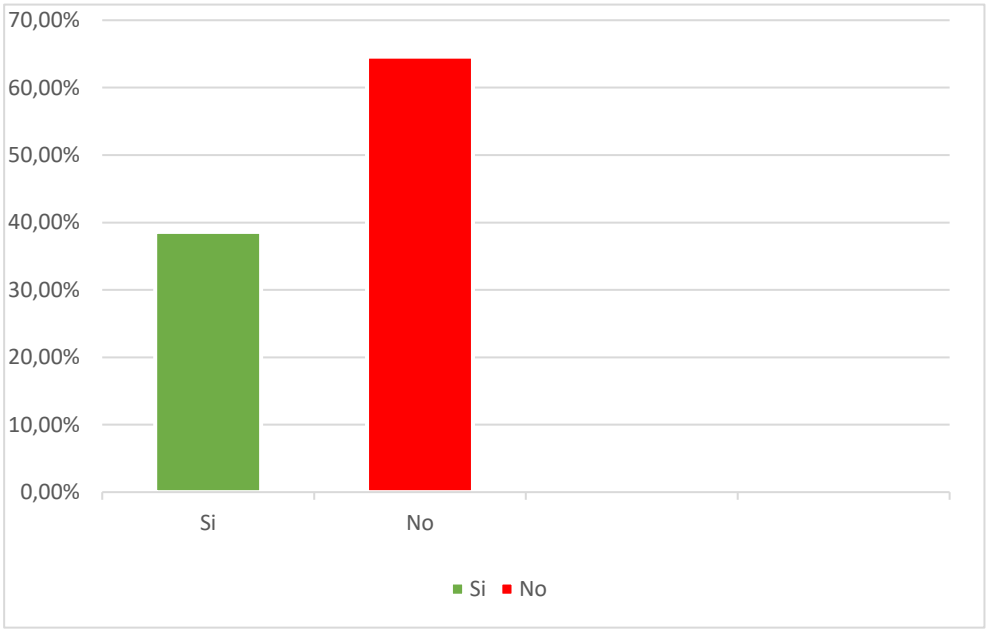
Tabla 6: *Práctica alguna actividad de expresión artística.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	122	38,6 %
No	204	64,6 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 6: *Práctica alguna actividad de expresión artística.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Como se puede observar en el gráfico el 65% de los estudiantes no practican ninguna actividad artística fuera del aula de clases, mientras tanto el 39% si realiza. Estos resultados implican que los estudiantes en la actualidad, desconocen el valor y la importancia que tienen las expresiones artísticas por ese motivo no las practican.

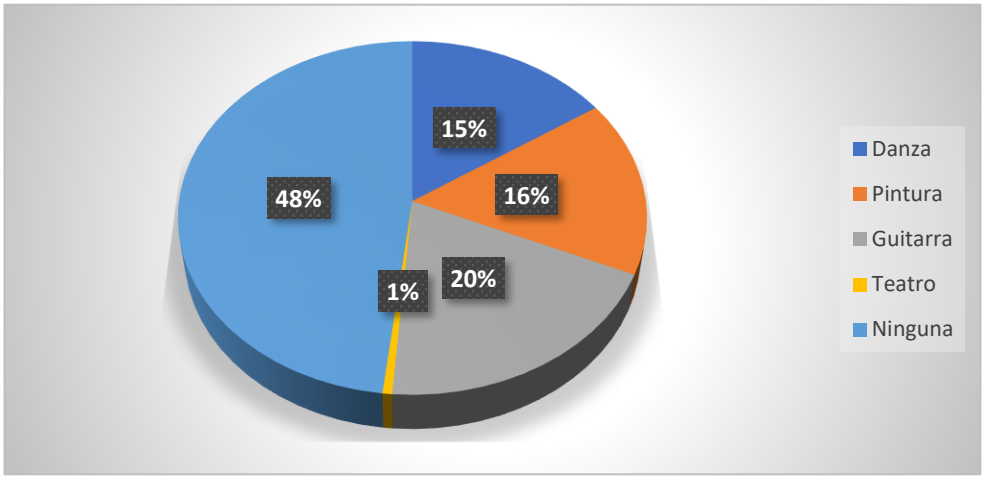
Tabla 7: *Actividad artística que realizan usted en su tiempo libre.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Danza	49	15,5 %
Pintura	51	16,1 %
Guitarra	62	19,6 %
Teatro	2	0,6 %
Ninguna	152	48,1 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 7: *Actividad artística que realizan usted en su tiempo libre*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Como se puede observar en el gráfico el 48% de los estudiantes no practican ninguna actividad, mientras que el 20% práctica guitarra, así mismo el 16% pintura, el 15% danza y un 1% teatro. Estos resultados corroboran que la mayoría de los alumnos distribuyen su tiempo en alguna otra actividad, sin darle importancia en la actualidad a las diferentes expresiones artísticas que existen.

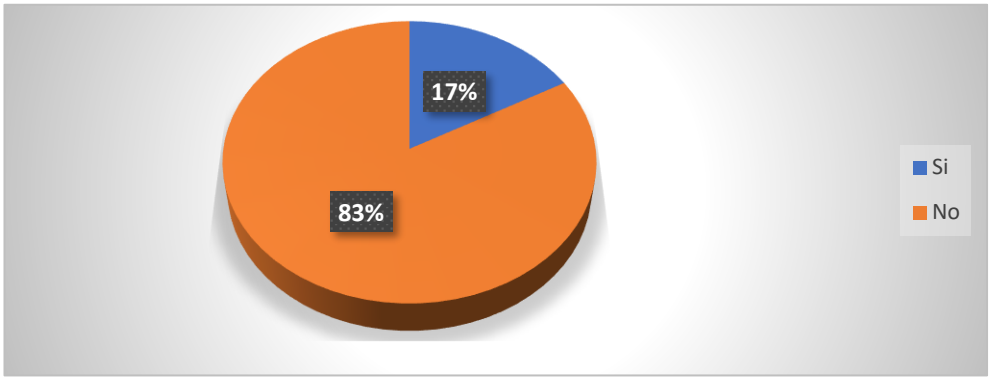
Tabla 8: Le gustaría practicar alguna actividad artística.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	263	16,8 %
No	53	83,2 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 8: *Le gustaría practicar alguna actividad artística.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: En los resultados se observa que el 83% de los estudiantes si les gustaría practicar alguna actividad artística, mientras que el 17% no. Estos resultados indican que los encuestados se ven atraídos por la práctica de actividades artísticas, pero por desconocimiento o algún otro factor no las realizan, ni les dan la debida importancia a las mismas.

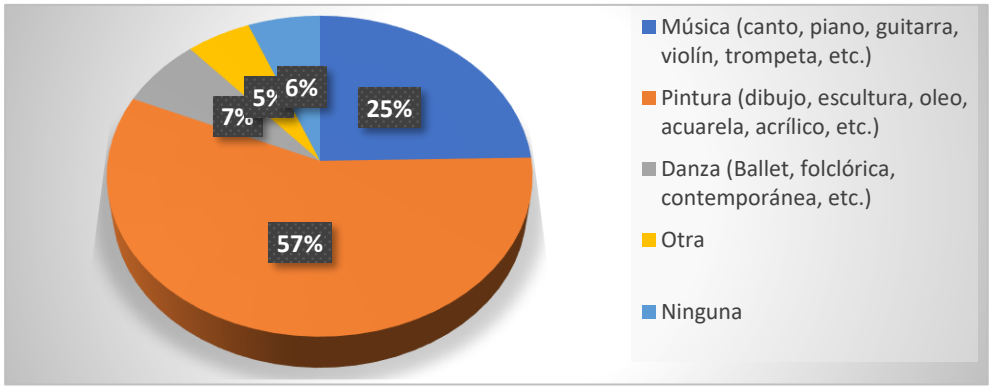
Tabla 9: *Actividades realizadas en la asignatura de educación cultural y artística.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Música (canto, piano, guitarra, violín, trompeta, etc.)	78	24,7 %
Pintura (dibujo, escultura, oleo, acuarela, acrílico, etc.)	180	57 %
Danza (Ballet, folclórica, contemporánea, etc.)	22	7 %
Otra	17	5,4 %
Ninguna	19	6%
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 9: *Actividades realizadas en la asignatura de educación cultural y artística.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los datos recopilados el 57% de los estudiantes reciben clases de pintura, así mismo el 25% de música, mientras el 7% danza, el 6% ninguna, y el 5% otra Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes de bachillerato conocen sobre las diferentes expresiones artísticas que existen, ya que en el trayecto de su formación educativa han recibido asignaturas relacionadas al arte y la cultura.

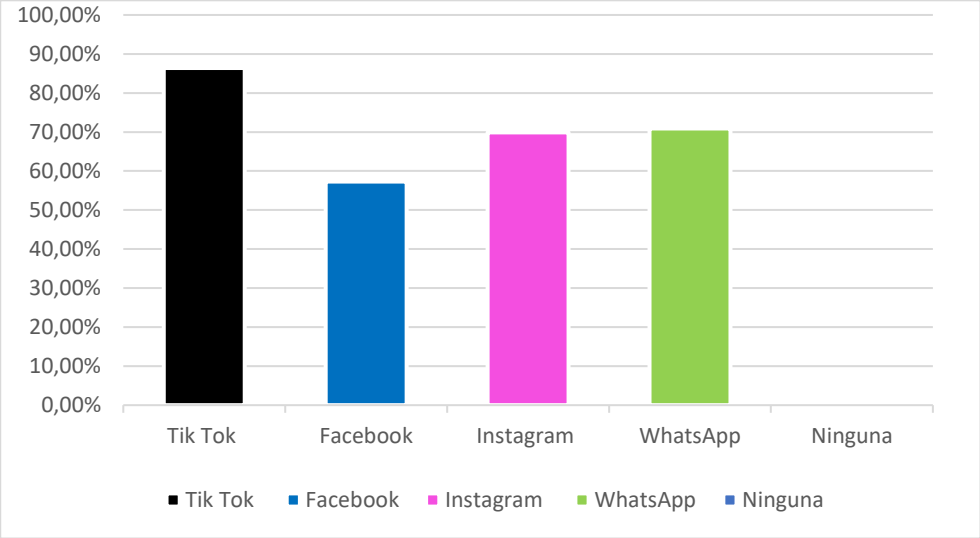
Tabla 10: *En que red social tiene una cuenta.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tik Tok	273	86,4 %
Facebook	181	57,3 %
Instagram	221	69,9 %
WhatsApp	224	70,9 %
Ninguna	2	0,6 %
Total		100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 10: *En que red social tiene una cuenta.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, los encuestados mencionan que el 86% tiene una cuenta en Tik-Tok, mientras que el 71% en Whatsapp, así mismo el 70% en Instagram el 57% en Facebook y el 6% en ninguna. Esto implica que en la actualidad cada estudiante posee una cuenta activa en las redes sociales, pero que siempre se van a estar inmersor en la plataforma que este en tendencia en la actualidad.

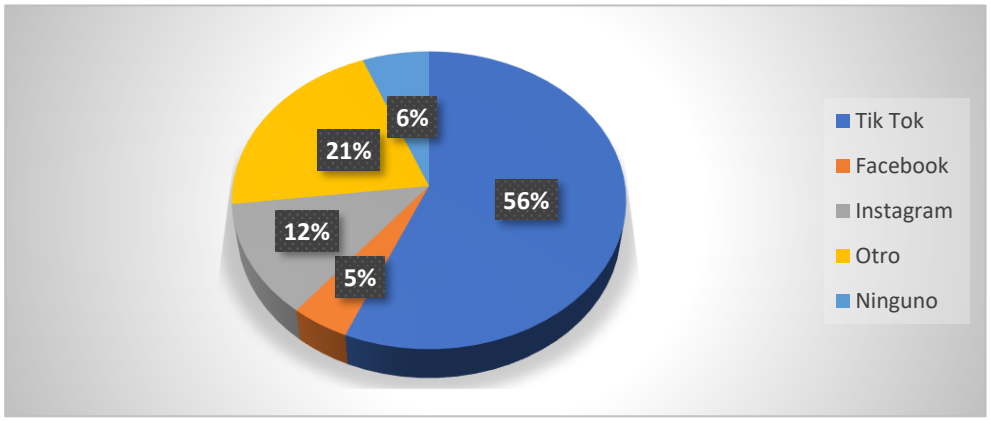
Tabla 11: Redes Sociales que dedican más tiempo consumiendo contenidos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tik Tok	178	56,3 %
Facebook	14	4,4 %
Instagram	39	12,3 %
Otro	66	20,9 %
Ninguno	19	6 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 11: *Redes Sociales que dedican más tiempo consumiendo contenidos.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, los encuestados mencionan que el 86% consume TikTok, mientras que el 71% en WhatsApp, así mismo el 70% en Instagram el 57% en Facebook y el 6% en ninguna .Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes invierten su tiempo en la red social TikTok, lo correcto sería que utilicen esta plataforma para visualizar contenidos difundidos sobre las expresiones artísticas que refuercen su creatividad y conocimientos artísticos y culturales.

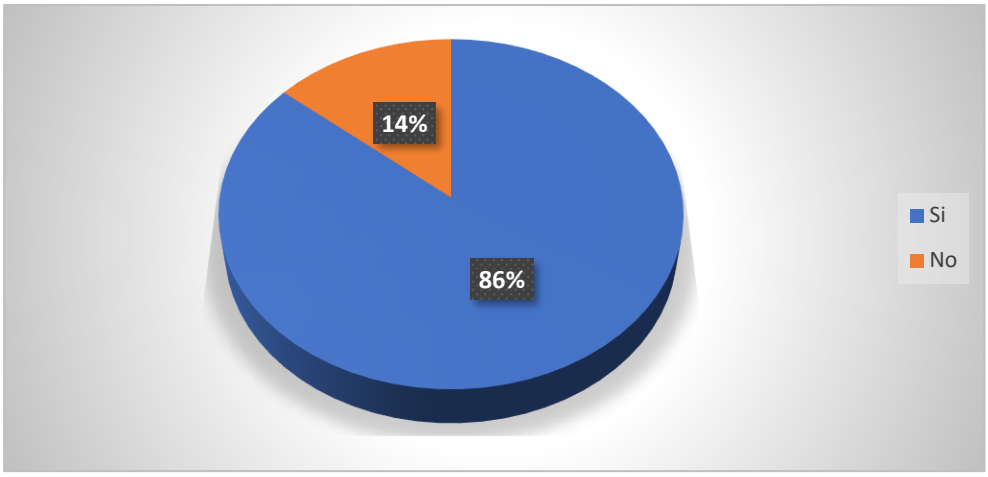
Tabla 12: *Consumo de contenidos artísticos en redes sociales.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	272	86,1 %
No	44	13,9 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 12: *Consumo de contenidos artísticos en redes sociales.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, los encuestados mencionan que el 86% si consumirían contenidos artísticos, mientras que el 14 % no lo harían. Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes al existir canales en redes sociales con contenidos artísticos y culturales si mostrarían interés en visualizar y aprender de las diferentes expresiones artísticas que existen ya que esto les ayudaría para su desarrollo personal y social.

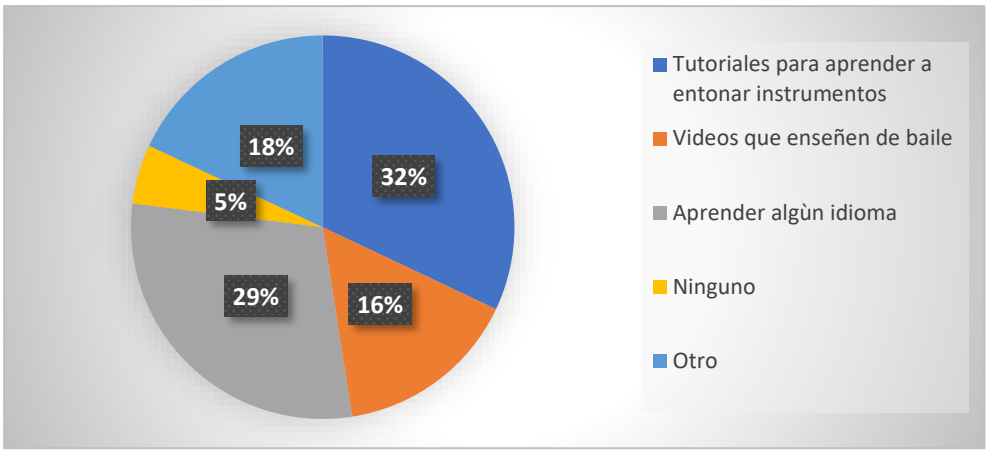
Tabla 13: *Contenidos artísticos y culturales de su interés en redes sociales.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tutorial aprender a entonar instrumentos	102	32 %
Videos que enseñen de baile	49	15,5%
Aprender algún idioma	93	29,4 %
Ninguno	15	4,7 %
Otro	57	18 %
Total	316	100%

Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Gráfico 13: *Contenidos artísticos y culturales de su interés en redes.*



Nota: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino / 16-05-2024

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos se proporciona una visión clara de las preferencias, observando que a la mayoría de estudiantes les interesa aprender a entonar algún instrumento mediante tutoriales, esto implica que los estudiantes quieren invertir su tiempo y recursos en adquirir habilidades musicales, posiblemente para entretenimiento personal o como parte de una formación más amplia en arte.

4.2. ENTREVISTAS

4.2.1. Entrevista al docente de la Unidad Educativa Verbo Divino

Nombre del entrevistado: Lic. Max Jiménez

Experiencia: Docente responsable de impartir la asignatura de Expresión artística y cultural

Fecha: 17/04/2024

P1: ¿Desde su perspectiva considera usted que el aprendizaje de actividades artísticas podría ser complementario a lo académico?

R1: Si es necesario que los Jóvenes desarrollen en cierto modo habilidades técnicas destrezas dentro de lo que es la actividad artística esto les va a servir a desarrollar la imaginación, ser más creativos entonces considero parte importante del aprendizaje que los estudiantes pues desarrollen estas técnicas.

P2: ¿Desde su punto de vista cual sería la importancia de la expresión artística en el desarrollo personal y social de los estudiantes?

R2: Las expresiones artísticas juega un papel fundamental en la vida de los estudiantes tanto en el ámbito personal como social ya que gracias a ellas los estudiantes pueden expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de una manera libre y personal así mismo en la sociedad pueden colaborar en proyectos o en la apreciación y discusión de obras de arte, fomentando así cosas importantes para su vida como una mejor

comunicación efectiva, la importancia de trabajar en equipo y desarrollar un pensamiento crítico.

P3. ¿Considera que la utilización de medios audiovisuales digitales puede ayudar a los estudiantes de bachillerato a entender y valorar la expresión artística de manera más efectiva

R3: Todo ya ha ido evolucionando prácticamente desde que aparece las primeras manifestaciones artísticas en la era primitiva hasta nuestros días pues hay una evolución y considero yo que todos debemos en cierto modo acoplarnos a la tecnología y aprovechar las herramientas digitales donde podemos encontrar ahora los famosos tutoriales de como aprende a cantar, a pintar a entonar guitarra ente otras cosas, y aprovechar sobre todo los jóvenes estas nuevas tendencias artísticas y de alguna manera desarrollar ya de otro criterio el ámbito artístico.

P4 ¿Cuáles son las actividades artísticas que imparten en la institución a los estudiantes?

R4: Como docente de la asignatura de educación cultural y artística tenemos en el área técnicas como dibujo pintura y música que son las más las básicas.

4.2.2. Entrevista al responsable del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD de Bolívar

Nombre del entrevistado: Ing. Darwin Pomagualli

Experiencia: Director del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD provincial de Bolívar. asignatura de Expresión artística y cultural

Fecha: 17/04/2024

P1. ¿Existen actividades planificadas por parte del GAD Guaranda en función del involucramiento en actividades culturales con niños y jóvenes?

R1: Existe un plan estratégico que hemos desarrollado con actividades donde están involucrados precisamente niños, jóvenes y adultos en aspectos culturales deportivos y turismos también en la cultura tenemos la sinfónica que es reconocida a nivel nacional e internacional, casi todos los años se inscriben niños y jóvenes tanto del campo como de la cuidad.

P2. ¿Cuáles son los aspectos culturales de los que se encarga el GAD Guaranda?

R2: De todos los aspectos cívicos y culturales se encargan el GAD de Guaranda, realizando un patrocinio a las parroquias justamente en las actividades culturales las cuales les apoyamos precisamente en las noches culturales, con la presentación de danzas, artistas.

P3. ¿Cómo difunden la cultura que posee la cuidad?

R3: La difusión se la hace a través del equipo de comunicación de la municipalidad en la cual se ha desarrollado específicamente a través de la página web, del Facebook y tik tok, además vamos a las reuniones en los sectores rurales para planificar las actividades culturales.

P4 ¿Hay algún vínculo entre instituciones para generar actividades culturales en niños y jóvenes

R4: Es difícil generar ese vínculo ya que las personas se resisten a trabajar en esa área. Sin embargo, hemos trabajado con la dirección de educación a través de las bibliotecas móviles, las cuales se movilizan a los sectores rurales más olvidados y a las escuelitas y colegios.

P5. ¿Hay alguna actividad para incluir a los estudiantes de las unidades educativas en la cultura de la ciudad?

R5: En estos últimos tiempos fue complejo por el tema de la pandemia y la inseguridad que vive el país difícilmente permiten las autoridades hacer actividades fuera del establecimiento y lo único que hemos podido pedir permiso o autorización es para llegar con las bibliotecas entonces sí nos falta bastante trabajo con este tema cultural. Pero sí estamos enfocados en una campaña de hacer que Guaranda tenga una identidad ya que la mayor parte donde las instituciones acompañan es solo en el carnaval

y eso si es complejo porque no se involucran más en otras actividades culturales, queremos lograr que ha Guaranda no solo lo conozcan por el pájaro azul sino también por sus otras virtudes.

4.2.3. Entrevista al responsable de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar

Nombre del entrevistado: Mgs. Romel Ocampo

Experiencia: director provincial de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar

Fecha: 17/04/2024

P1. ¿Considera usted importante involucrar a la juventud en actividades artísticas y culturales?

R1: Desde luego es un pilar esencial de nuestro accionar porque los jóvenes como se dice pues son el futuro y son el presente dentro del accionar cultural y por ello mismo incluso nuestras políticas de acción va enfocada si ya no a través de las escuelas de formación de las artes a través de la de los espacios de promoción mismo de los artistas siempre le apuntamos a los nuevos a los a los que son intermedios para que vayan teniendo estos espacios donde puedan promocionarse y demás entonces va a ser esencial siempre.

P2. ¿Como Casa de la Cultura Núcleo Bolívar se ha planificado cursos en torno al aprendizaje de arte y cultura para jóvenes?

R2: Nosotros tenemos un proyecto específico dentro de nuestro marco de acción de nuestro plan estratégico que está enmarcado en 11 proyectos 1 específicamente para la formación de jóvenes en las artes que se llama educarte .Estas son escuelas de formación de las artes y bien no son formales porque obviamente no somos una unidad educativa como tal

tenemos nosotros pues esta posibilidad de que los estudiantes vayan adquiriendo herramientas ya sean dentro de la música ya sea a través de la danza a través del del cine audiovisual del de la expresión corporal de la misma artes plásticas pintura las diversas manifestaciones que están dentro del quehacer cultural nosotros pues trabajamos y otorgamos como talleres permanentes de las artes a lo largo de la provincia.

P3. ¿Las actividades planificadas hacía que edad están dirigidas?

R3: Nosotros no tenemos límite de edad límite, incluso dentro de las escuelas de formación que les hacía referencia, aceptamos desde los 7 años edad ya son procesos de formación, ya que necesitan saber al menos leer y entender una nota musical o dentro de la pintura que es un rasgo o un gráfico, por esta razón las personas que deseen involucrarse y ser parte de nuestras actividades las instalaciones de nuestra institución están abierta a toda la ciudadanía.

P4. ¿En qué medios audiovisuales promocionan sus cursos y actividades?

R4: Creo que es nuestra principal línea de acción comunicacional nos estamos orientando bastante hacia la línea audiovisual, la línea gráfica, ustedes saben que ahora mismo antes se hablaba de los medial como una potencia a través de la radio y la televisión ahora, son los medios digitales y dentro de ellos específicamente los medios de audiovisuales a tal extremo que ha lanzamos nuestro canal digital.

P5. ¿Se vincula la casa de la cultura con unidades educativas para atraer a actividades artísticas y culturales para los jóvenes?

R5: Si nosotros tenemos varios proyectos que vinculan justamente con las unidades educativas por ejemplo 1 de ellos son las bibliotecas activas que es es un proyecto que lo trabaja con la SEDE Nacional no creemos que la biblioteca sea solo el espacio que tenemos aquí el espacio físico ,sino que salgan incluso tenemos cuentos muy interactivos cuentas de infantiles sobre todo que salen a las unidades educativas, hemos trabajado ya con algunas escuelas y colegios porque creemos que sea más bien estos procesos dinámicos de que no solo la casa se queden en estos espacios, ejemplo un poco también ahora iniciamos un festival de audiovisuales de cortometrajes para cortos para para niños ,y esto va a ser pues constante ha sido una serie de actividades donde presentamos caravanas culturales prácticamente ellos son nuestros aliados siempre predispuesta la casa de la cultura a trabajar en ellos ya que son la fuente principal para nuestro semilleros.

4.2.4. Entrevista a docente de la Universidad Estatal de bolívar

Nombre del entrevistado: Lic. Renato Valle

Experiencia: Docente responsable de impartir la cátedra de Educomunicación

Fecha: 17/04/2024

P1. ¿Desde su perspectiva como se utilizan los medios audiovisuales digitales en la educomunicación?

R1: Es una herramienta de enseñanza-Ya es una herramienta de enseñanza aprendizaje que se puede que se puede utilizar en temas de comunicación puede abogar por ejemplo con muchos recursos tecnológicos si se le aplican metodologías didácticas pues tendrán algunos resultados muy destacados no en este caso el moodle dentro de las plataformas que se usa en la Universidad estatal de Bolívar nosotros en esta plataforma se crea recursos foros actividad que pueda realizarse por ejemplo también el Google classroom como herramienta que facilita la la distribución de tareas cierto y en fin algunas plataformas que ustedes puedan encontrar para que el alumno llegue al docente y el docente llegue al alumno.

P2. ¿Cómo se puede fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de educomunicación a través de los medios audiovisuales digitales?

R2: Los estudiantes pueden tener una participación activa al momento que ellos utilizan materiales para su desempeño académico como Canva, Presi, y esto también se puede también anexarles a las redes sociales a Twitter a Facebook a blogs que sean netamente educativos donde los estudiantes puedan publicar los trabajos de esta forma aprovechar la tecnología para promover la correcta escritura también lo principal que sería lo que se enfocan en comunicación del pensamiento crítico.

P3. En la actualidad ¿Que medios audiovisuales digitales considera usted que son los más idóneos para una buena educomunicación?

R3: Todas las herramientas son buenas si se aplican adecuadamente, hoy con la manos de la inteligencia artificial si la saben utilizar con responsabilidad obviamente va ayudar para que desempeñemos un correcto rendimiento o trabajo Como lo mencionaba Kaplún decía no significa por tener tecnología que la educación va a transformarse no puede ser más de lo mismo porque se refiere a una educación bancaria tradicional que puede ser maquillada pero termina siendo más de lo mismo entonces no por el hecho de usar una buena herramienta significa que estamos haciendo procesos de cambio no, hay que saber usarlo.

P4. ¿Qué desafíos enfrentan los docentes al utilizar medios audiovisuales digitales como herramientas de educomunicación?

R4: Cuando se usan las herramientas en las diferentes materias se utilizan como complemento material de la clase y esto puede ayudar a los estudiantes como los las herramientas en las diferentes materias que lo usamos como complemento material de la clase por ejemplo en el caso no puede haber los podcasts que explican o refuerzan los temas que se pueden tratar en clase y esto pueden ayudar a los estudiantes a entender mejor el contenido no porque no es una no es una lectura creo que de pronto les pueda ocurrir si no es algo que es amén que también pueden desarrollar los alumnos como tarea sí y de esa forma trabajar de una forma más didáctica para que ustedes generen el conocimiento también podemos por ejemplo usar obviamente como les dicen tareas asignando cierta o ciertos episodios del podcast para tal grupo o tal actividad siempre y de esa forma ustedes van desarrollando los lados la información con todas las herramientas que tenemos hay que tener claro también que necesitamos una buena accesibilidad tecnológica si no contamos con disponibilidad de dispositivos con una buena accesibilidad a internet obviamente esto va a dificultar a que ciertos alumnos lleguen a ese material procrea y ese material entonces esto sería algo que podía hacer en cuanto al a la contra que tenía no puesto un seguro que se puede utilizar adecuadamente puedes tener muchas ventajas.

4.3. Tablas de análisis cualitativo

Tabla 14: *Análisis cualitativo de la entrevista realizada a licenciado Fausto docente de la catedra de expresión artística y cultural.*

Pregunta	Respuesta	Análisis
P1 ¿Desde su perspectiva considera usted que el aprendizaje de actividades artísticas podría ser complementario a lo académico?	Si es necesario que los Jóvenes desarrollen en cierto modo habilidades técnicas destrezas dentro de lo que es la actividad artística esto les va a servir a desarrollar la imaginación, ser más creativos entonces considero parte importante del aprendizaje que los estudiantes pues desarrollen estas técnicas.	El desarrollo de habilidades técnicas en el arte es fundamental para la vida estudiantil, permitiendo a la vez, potenciar la creatividad y la imaginación de los jóvenes, por lo cual debiese ser parte esencial de la educación.
P2 ¿Desde su punto de vista cual sería la importancia de la expresión artística en el desarrollo personal y social de los estudiantes?	Las expresiones artísticas juega un papel fundamental en la vida de los estudiantes tanto en el ámbito personal como social ya que gracias a ellas los estudiantes pueden expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de una manera libre y personal así mismo en la sociedad pueden colaborar en proyectos o en la apreciación y discusión de obras de arte, fomentando así cosas importantes para su vida como una mejor comunicación efectiva, la importancia de trabajar en equipo y desarrollar un pensamiento crítico.	Las expresiones artísticas, juegan un papel fundamental en la vida estudiantil, tanto para una expresión personal, como para el campo social, e inculcan en los jóvenes habilidades importantes para la vida.
P3. ¿Considera que la utilización de medios audiovisuales digitales puede ayudar a los estudiantes de	Todo ya ha ido evolucionando prácticamente desde que aparece las primeras manifestaciones artísticas en la era primitiva hasta nuestros días pues hay una evolución y considero yo que todos debemos en cierto modo acoplarnos a la tecnología y aprovechar las herramientas	El arte ha evolucionado con los años, es importante que además de la tecnología y aprovechando su gran cantidad de

bachillerato a entender y valorar la expresión artística de manera más efectiva?	digitales donde podemos encontrar ahora los famosos tutoriales de como aprende a cantar, a pintar a entonar guitarra ente otras cosas, y aprovechar sobre todo los jóvenes estas nuevas tendencias artísticas y de alguna manera desarrollar ya de otro criterio el ámbito artístico.	herramientas digitales que están disponibles, los jóvenes se vean desarrollando un nuevo criterio en el ámbito artístico

Elaborado por: *Dayana Acaro-Didier Salazar*

Tabla 15: *Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Ing. Darwin Pomagualli, responsable del departamento de cultura.*

Pregunta	**Respuesta**	**Análisis**
P1 ¿Existen actividades planificadas por parte del GAD Guaranda en función del involucramiento en actividades culturales con niños y jóvenes?	Existe un plan estratégico que hemos desarrollado con actividades donde están involucrados precisamente niños, jóvenes y adultos en aspectos culturales deportivos y turismos también en la cultura tenemos la sinfónica que es reconocida a nivel nacional e internacional, casi todos los años se inscriben niños y jóvenes tanto del campo como de la cuidad. También este año se habilito cursos de música andina enfocada en la quema, zampoña, guitarra y al bandolín entonces si existen estas actividades culturales.	Dado que las actividades y eventos incluidos en él son culturales, deportivos y turísticos, y que apuntan a diferentes grupos de edad y áreas geográficas, el mismo tiene el potencial de afectar significativamente a la comunidad de una manera positiva. En particular, puede promover la cohesión social, el desarrollo personal y la preservación de la cultura.
P2 ¿Cuáles son los aspectos culturales de los que se encarga el GAD Guaranda?	De todos los aspectos cívicos y culturales se encargan el GAD de Guaranda, realizando un patrocinio a las parroquias justamente en las actividades culturales las cuales les apoyamos precisamente en las noches culturales, con la presentación de danzas, artistas.	El GAD de Guaranda también juega un papel fundamental en la organización y el patrocinio de las actividades cívicas y culturales en las parroquias. En particular, los eventos organizados por el mismo, como las noches culturales, son cruciales para la cohesión cultural y social. Las diferentes presentaciones artísticas que incorporan, así como su enfoque en el talento local, muestran la diversidad cultural de la región y confirman el compromiso del GAD con la promoción del arte y la cultura.

P3 ¿Cómo difunden la cultura que posee la cuidad?	La difusión se la hace a través del equipo de comunicación de la municipalidad en la cual se ha desarrollado específicamente a través de la página web, del Facebook y Tik Tok, además vamos a las reuniones en los sectores rurales para planificar las actividades culturales	La municipalidad demuestra un esfuerzo estructurado y moderno para la realización y la divulgación de las actividades culturales. La utilización de varias formas de distribución informativa, ya sean digitales como el sitio web, Facebook y TikTok o las reuniones presenciales en los sectores rurales, garantiza alta adaptabilidad y flexibilidad para informar a la mayor cantidad de gente posible y recoger las opiniones de la comunidad. A través de la comunicación eficiente, relevante y participante, la estrategia integral contribuye al desarrollo cultural y al fortalecimiento de la unidad social en la región.
P4 ¿Hay algún vínculo entre instituciones para generar actividades culturales en niños y jóvenes?	Es difícil generar ese vínculo ya que las personas se resisten a trabajar en esa área. Sin embargo, hemos trabajado con la dirección de educación a través de las bibliotecas móviles, las cuales se movilizan a los sectores rurales más olvidados y a las escuelitas y colegios.	Las autoridades hacen un gran esfuerzo para remediar la resistencia de la comunidad y estimular la educación y la cultura en las zonas rurales a través de las bibliotecas móviles. A pesar de los retos a largo plazo, la colaboración con la dirección de educación y un enfoque en los sectores más vulnerados y las escuelas indican un firme compromiso para reducir la desigualdad y mejorar el acceso a los recursos educativos y culturales para el bienestar de la mayoría. A

		través de estrategias adicionales para implicar a la comunidad y cando y escuchando las autoridades y ajustando estas intervenciones a sus recomendaciones, estas medidas tienen el potencial de impulsar la sintonía y producir un efecto generador sostenible.
P5 ¿Hay alguna actividad para incluir a los estudiantes de las unidades educativas en la cultura de la ciudad?	En estos últimos tiempos fue complejo por el tema de la pandemia y la inseguridad que vive el país difícilmente permiten las autoridades hacer actividades fuera del establecimiento y lo único que hemos podido pedir permiso o autorización es para llegar con las bibliotecas entonces sí nos falta bastante trabajo con este tema cultural. Pero sí estamos enfocados en una campaña, que Guaranda tenga una identidad ya que la mayor parte donde las instituciones acompañan es solo en el carnaval y eso si es complejo porque no se involucran más en otras actividades culturales, queremos lograr que ha Guaranda no solo lo conozcan por el pájaro azul sino también por sus otras virtudes que tiene.	El GAD Guaranda enfrenta una situación difícil en lo que respecta a las actividades culturales en la ciudad, y la inseguridad no hace más que empeorar las restricciones impuestas por la pandemia. A pesar de lo anterior, se hace un esfuerzo por fortalecer la identidad y proyectar una imagen más amplia y rica sobre sus atributos culturales. En cuanto a la identidad cultural, la campaña atiende a seguir promoviendo esta única actividad, sino a diversificar género y beneficiar al resto de instituciones para que Guaranda sea reconocida por sus virtudes.

Elaborado por: *Dayana Acaro-Didier Salazar*

Tabla 16: *Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Mgs. Rommel Ocampo director de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar.*

Pregunta	Respuesta	Análisis
P1 ¿Considera usted importante involucrar a la juventud en actividades artísticas y culturales?	Desde luego es un pilar esencial de nuestro accionar porque los jóvenes como se dice pues son el futuro y son el presente dentro del accionar cultural y por ello mismo incluso nuestras políticas de acción va enfocada si ya no a través de las escuelas de formación de las artes a través de la de los espacios de promoción mismo de los artistas siempre le apuntamos a los nuevos a los a los que son intermedios para que vayan teniendo estos espacios donde puedan promocionarse y demás entonces va a ser esencial siempre.	Los jóvenes como agentes culturales son relevantemente importantes ya que los mismo necesitan políticas y acciones específicas para alentar su participación y desarrollo en el arte y la cultura.
P2 ¿Como Casa de la Cultura Núcleo Bolívar se ha planificado cursos en torno al aprendizaje de arte y cultura para jóvenes?	Nosotros tenemos un proyecto específico dentro de nuestro marco de acción de nuestro plan estratégico que está enmarcado en 11 proyectos 1 específicamente para la formación de jóvenes en las artes que se llama educarte .Estas son escuelas de formación de las artes y bien no son formales porque obviamente no somos una unidad educativa como tal tenemos nosotros pues esta posibilidad de que los estudiantes vayan adquiriendo herramientas ya sean dentro de la música ya sea a través de la danza a través del del cine audiovisual del de la expresión corporal de la misma artes plásticas pintura las diversas manifestaciones que están dentro del quehacer cultural nosotros pues trabajamos y otorgamos	Plantea programas bien estructurados y estratégicos en el ámbito de la formación en las artes para los jóvenes, porque abarca una amplia gama de disciplinas artísticas y talleres de formación, estos programas se desarrollarán y se implementarán en la provincia.

	como talleres permanentes de las artes a lo largo de la provincia.	
P3 ¿Las actividades planificadas hacía que edad están dirigidas?	Nosotros no tenemos límite de edad límite de darle comentó incluso dentro de las escuelas de formación que les decía referencia aceptamos desde los 7 años a los estudiantes porque ustedes mismos se darán cuenta que como ya son procesos de formación o necesitan saber al menos leer entender una nota musical o ya dentro del pintura pues un rasgo un gráfico y desde ahí como nuestra política lo dice hasta el último día de la vida es más bien las personas que deseen involucrarse y ser parte de encantados de la vida pero no tenemos nosotros límite de edad.	Pretende ser inclusivo y flexible, basándose en la adopción de todas las edades de los estudiantes que deseen participar en el programa de formación de artes y cultura, lo que garantiza que las habilidades y el interés sean los únicos criterios de elegibilidad.
P4 ¿Utilizan medios audiovisuales digitales para promocionar los cursos y las actividades artísticas y culturales?	Creo que es nuestra principal línea de acción comunicacional nos estamos orientando bastante hacia la línea audiovisual, la línea gráfica, ustedes saben que ahora mismo antes se hablaba de los medial como una potencia a través de la radio y la televisión ahora, son los medios digitales y dentro de ellos específicamente los medios de audiovisuales a tal extremo que ha lanzamos nuestro canal digital.	Pretenden utilizar estrategias de comunicación basadas en la implementación de los medios digitales, especialmente los medios audiovisuales digitales, se utilizarán para cumplir objetivos de comunicación y para atraer de una manera efectiva a la audiencia en la era digital actual.
P5 ¿Se vincula la casa de la cultura con unidades educativas para atraer a actividades artísticas y	Si nosotros tenemos varios proyectos que vinculan justamente con las unidades educativas por ejemplo 1 de ellos son las bibliotecas activas que es un proyecto que lo trabaja con la SEDE Nacional no creemos que la biblioteca sea solo el espacio que tenemos aquí el espacio físico ,sino	Una estrategia completa para incorporar la cultura dentro de un ambiente educacional a través de proyectos de colaboración innovadora cuyo objetivo es reducir la brecha del acceso a los recursos culturales y

culturales para los jóvenes?	que salgan incluso tenemos cuentos muy interactivos cuentas de infantiles sobre todo que salen a las unidades educativas, hemos trabajado ya con algunas escuelas y colegios porque creemos que sea más bien estos procesos dinámicos de que no solo la casa se queden en estos espacios, ejemplo un poco también ahora iniciamos un festival de audiovisuales de cortometrajes para cortos para para niños ,y esto va a ser pues constante ha sido una serie de actividades donde presentamos caravanas culturales prácticamente ellos son nuestros aliados siempre predispuesta la casa de la cultura a trabajar en ellos ya que son la fuente principal para nuestro semilleros.	apoyar la participación de estudiantes jóvenes.

Elaborado por: *Dayana Acaro-Didier Salazar*

Tabla 17: *Análisis cualitativo de la entrevista realizada al Lic. Renato Valle docente de la catedra de Educomunicación.*

Pregunta	**Respuesta**	**Análisis**
P1 ¿Desde su perspectiva como se utilizan los medios audiovisuales digitales en la educomunicación?	Es una herramienta de enseñanza-Ya es una herramienta de enseñanza aprendizaje que se puede que se puede utilizar en temas de comunicación puede abogar por ejemplo con muchos recursos tecnológicos si se le aplican metodologías didácticas pues tendrán algunos resultados muy destacados no en este caso el moodle dentro de las plataformas que se usa en la Universidad estatal de Bolívar nosotros en esta plataforma se crea recursos foros actividad que pueda realizarse por ejemplo también el Google classroom como herramienta que facilita la distribución de tareas cierto y en fin algunas plataformas que ustedes puedan encontrar para que el alumno llegue al docente y el docente llegue al alumno.	Las tecnologías educativas como Moodle y Google Classroom permiten transformar la enseñanza y la capacitación al facilitar mejores oportunidades de comunicación y colaboración en todo tipo de ambiente académico
P2 ¿Cómo se puede fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de educomunicación a través de los medios audiovisuales digitales?	Los estudiantes pueden tener una participación activa al momento que ellos utilizan materiales para su desempeño académico como Canva, Presi, y esto también se puede anexarles a las redes sociales a Twitter a Facebook a blogs que sean netamente educativos donde los estudiantes puedan publicar los trabajos de esta forma aprovechar la tecnología para promover la correcta escritura también lo principal que sería lo que se enfocan en comunicación del pensamiento crítico	Una estrategia educacional moderna que ha usado la tecnología para empoderar una participación estudiantil genuina y ha fomentado fuertes habilidades de comunicación y pensamiento crítico para que los estudiantes puedan hacer frente a los desafíos de la era actual y futura de una manera más eficaz.

P3 En la actualidad ¿Que medios audiovisuales digitales considera usted que son los más idóneos para una buena educomunicación?	Todas las herramientas son buenas si se aplican adecuadamente, hoy con la manos de la inteligencia artificial si la saben utilizar con responsabilidad obviamente va ayudar para que desempeñemos un correcto rendimiento o trabajo Como lo mencionaba Kaplún decía no significa por tener tecnología que la educación va a transformarse no puede ser más de lo mismo porque se refiere a una educación bancaria tradicional que puede ser maquillada pero termina siendo más de lo mismo entonces no por el hecho de usar una buena herramienta significa que estamos haciendo procesos de cambio no, hay que saber usarlo.	La necesidad de desarrollar una estrategia reflectiva concisa acerca de la utilización de tecnología en la educación y subraya que un cambio sustantivo en la enseñanza no será obtenido por meramente adoptar soluciones innovadoras.
P4 ¿Qué desafíos enfrentan los docentes al utilizar medios audiovisuales digitales como herramientas de educomunicación?	Cuando se usan las herramientas en las diferentes materias se utilizan como complemento material de la clase y esto puede ayudar a los estudiantes como los las herramientas en las diferentes materias que lo usamos como complemento material de la clase por ejemplo en el caso no puede haber los podcasts que explican o refuerzan los temas que se pueden tratar en clase y esto pueden ayudar a los estudiantes a entender mejor el contenido no porque no es una no es una lectura creo que de pronto les pueda ocurrir si no es algo que es amén que también pueden desarrollar los alumnos como tarea sí y de esa forma trabajar de una forma más didáctica para que ustedes generen el conocimiento también podemos por	Presenta un enfoque de reflexión acerca del uso de herramientas tecnológicas en la educación, destacando el potencial de las mismas para enriquecer de manera positiva el aprendizaje, pero también señalando la importancia de abarcar los desafíos relacionados con la accesibilidad y la implementación efectiva en las aulas de clases.

	ejemplo usar obviamente como les dicen tareas asignando cierta o ciertos episodios del podcast para tal grupo o tal actividad siempre y de esa forma ustedes van desarrollando los lados la información con todas las herramientas que tenemos hay que tener claro también que necesitamos una buena accesibilidad tecnológica si no contamos.	

Elaborado por: *Dayana Acaro-Didier Salazar*

4.4. Discusión de resultados

Luego de haber revisado, analizado y procesado las encuestas de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino y las entrevistas que se las realizo a distintos profesionales en las áreas propuestas de encontró que:

Los estudiantes de la Unidad Educativa Verbo Divino utilizan en gran medida las redes sociales como un medio audiovisual digital de información, comunicación y lo más importante de autoeducación, por ello se vio la necesidad de crear la propuesta de creación de videos cortos tipo tutoriales con la finalidad de afianzar los conocimientos artísticos, además de permitirles hacer un mejor discernimiento de contenidos audiovisuales , ya que en la actualidad este tipo de medios crean contenidos sin ningún tipo de enfoque educativo, cultural o artístico.

Los encuestados señalan que dentro de su malla curricular reciben educación artística, pero en la misma no lo hacen en gran cantidad de horas, por lo que lo estudiantes mencionan que sería de su agrado practicar alguna actividad relacionada con la asignatura, debido a que es de su interés aprender otro tipo de actividades en este caso relacionadas con el arte y la cultura, permitiendo plantear a la unidad educativa la creación de clubs mismos que impartirán asignatura con actividades artísticas esto servirán para subsanar el deseo de su alumnado.

Las entrevistas muchas de ellas sostienen que la educación artística son de gran importancia ya que permiten a los jóvenes estudiantes a

desarrollar habilidades técnicas y creativas, además de generar una mejor expresión en cuanto tiene que ver con sentimientos, pensamientos y emociones. Esto se lo lograría de mejor manera con la utilización de medios audiovisuales digitales como redes sociales ya que hoy en día la sociedad juvenil con los años se sumerge más y más dentro del mundo digital y tecnológico.

En conclusión al análisis de los datos que arrojan las entrevistas y encuestas revelan que, los medios audiovisuales digitales toman más fuerza debido a que allí se encuentra todo tipo de información tanto bueno como mala, pero es importante redirigir a las futuras generaciones a que utilicen de manera óptima y correctas dichos medios sabiendo discernir la información y contenidos que postean en páginas, foros, blogs o redes sociales, de esta manera se puede obtener una sociedad critica, observadora y pensante.

5. CAPÍTULO V: PROPUESTA



5.1. Nombre de la propuesta

Medios digitales que sirvan como plataforma transmedia educativa para difundir contenidos artísticos a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino

5.2. Introducción

En este capítulo, utilizaremos Tik-Tok y Facebook, ya que son redes sociales interactiva, de fácil uso y herramientas para difusión de contenidos artísticos.

A través de los medios audiovisuales digitales (Tik-Tok, Facebook), los estudiantes de bachillerato tendrán acceso a una amplia gama de contenidos artísticos, los cuales se basan en tutoriales, de cómo aprender a entonar instrumentos y tips para cantar, danza, pintura, etc. La elaboración de videos no solo busca entretener, sino también educar y enriquecer el desarrollo cultural y creativo de los estudiantes.

Al usar estas redes sociales, conocidas por sus formatos de videos cortos y sus capacidades de captar la atención de los jóvenes, también sirven como herramientas para publicar contenidos educativos de manera rápida y accesible. Los videos educativos sobre expresiones artísticas son materiales útiles que permiten a las personas de todas las edades aprender sobre el arte de manera dinámica

El video realizado será publicados en la plataforma Tik-Tok y Facebook las cuales son de libre acceso, facilitando a los usuarios la interacción y visualización de los contenidos publicados.

5.3. Objetivo general

Difundir contenidos artísticos por medio de plataformas digitales para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino con el fin de fomentar el aprendizaje sobre expresiones artísticas

5.4. Objetivo especifico

- Desarrollar la preproducción de los productos audiovisuales en formato vertical sobre contenidos artísticos enfocados para adolescentes.
- Producir videos educativos en las plataformas TikTok y Facebook, enfocados en las diferentes expresiones artísticas que sirva como apoyo a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino

- Publicar los videos para su difusión y medir el impacto entre los internautas.

5.5. Estructura del producto

5.5.1. Datos informativos

Nombre: EducArte.

Público objetivo: Estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Verbo Divino.

Publico general: Personas en general para todas las edades.

Canales comunicacionales: Redes Sociales (Tik-Tok y Facebook).

5.6. Preproducción

En esta investigación se propuso una propuesta la misma que trata de generar videos cortos tipo tutoriales mismos que sirvan para incentivar al público objetivo a que aprendan distintas temáticas que engloba la educación artística

Por lo que en esta fase de la preproducción se logró identificar distintas etapas como la elección del nombre, teniendo en cuenta que el nombre (EducArte) es una combinación de Educación y Arte generando una fusión atractiva y que sea fácil recordar para los internautas; otro elemento que se logró crear es el imagotipo, mismo que está estructurado por el texto (EducArte) que sobresale estando por encima del icono (paleta de colores).

La creación de los medios en este caso las redes sociales, se las seleccionó ya que tienen mucho impacto en las nuevas generaciones, por lo

que Facebook y Tik-Tok son las más demandadas a la hora de difundir contenido fácilmente y mismas que servirán como punto de difusión de los contenidos creados, además con esto se logró identificar la temática de los contenidos tomando en cuenta todas las aristas de la educación artística, esto lleva a la creación y diseño de guiones tanto técnicos como literarios ayudándonos así a crear contenidos de calidad para toda nuestra audiencia.

Al terminar de realizar todas las grabaciones de videos de producción, se organizarán todas las tomas en una carpeta denominada recursos después se procedió a crear subcarpetas denominadas: audio, videos, Además, se deberá tener las plantillas, logos, imágenes, stand up necesarios para la utilización en la edición del video

5.7. Producción

5.7.1. GUION LITERARIO

5.7.1.1. Creación de guiones literarios y técnicos

5.7.1.1.1. Guion 1

Tema: Esto es EducArte

Hola bienvenidos a educarte donde encontrarás contenidos artísticos y culturales que te ayudarán para tu desarrollo personal y social 17”

5.7.1.1.2. Guion 2

Tema: Tips para ser un cineasta

Hola soy Bladimir Guarnizo y te voy a dar unos tips para empezar a hacer lo que es cine.

El primero tener ideas, personas sin ideas no creamos nada entonces hay que crear hay que pensar, conversar buscar personas que te animen a hacer algo y a través de mirar observar sacar muchas ideas que al final van a resultar en una producción.

Generar conflictos generales buscar esos problemas que de pronto repercuten en la vida de las personas tanto a nivel interno como a la parte externa y también el ser humano con la sociedad con la parte de la naturaleza incluso ver lo que está pasando ahí y esos problemas nos van a transformarse posteriormente en historias de cine las historias de cine son maravillosas siempre y cuando tus las escribas con esa visión de empoderamiento y de buscar evolucionar ciertas alternativas.

Buscar un equipo de trabajo que sea realmente bueno que te permite dar sobre todo que tengas confianza y que pueda trabajar con esa actitud de personas no buscar entre ellos características comunes buscar personajes que te alienten a generar producción

Trabajar en los grandes procesos que preproducción, producción, postproducción son los que te van a permitir planificar tus ideas e incorporarlas a la producción de cine.

Empezar a hacer el trabajo ya desde una perspectiva en la cancha en el campo atreverte a hacer dar a conocer esas grandes ideas que empezaste a crear desde un inicio.1:51’

5.7.1.1.3. Guion 2

Tema: Aprende a bailar música nacional

Hola mi nombre es Daisy Lumbi soy integrante del ballet cultural Paul Arregui Saltos de la ciudad de Guaranda. Vamos a empezar con la coreografía de Zumbao.

Vamos a empezar contando 8 tiempos en cada paso y vamos a empezar siempre con el pie derecho

Empezamos con el primer paso vamos contando ocho tiempos 1- 2-3-4-5-6-7-8

Paramos y seguimos con el segundo paso va 1-2-3-4-5-6-7-8

El tercer paso lo vamos a estirar el pie de atrás hacia adelante va 1 23 digiramos

Vamos con el cuarto paso de arriba hacia abajo con los brazos y una vuelta vamos a 1- 2 vuelta 1-2

Vuelva 12 vuelta ahora vamos a seguir con la coreografía completa a ver cómo nos queda y así es como nos quedó toda la coreografía con los pasos que iniciamos. 2:01

5.7.1.1.4. Guion 3

Tema: Aprende a tocar piano

Hola buen día mi nombre es Alexis Sánchez, soy el instructor de artes musicales de la Casa de la Cultura.

Este día lo que vamos hacer es una especie de introducción a un tema que se llama el hijo de la luna, para lo cual mostraremos los acordes y figuras que hemos utilizado para esta adaptación.

Este es el acorde de DO#5 y como les comentaba no tiene la característica de ser una nota menor o mayor ya que no posee tercer grado.

Mantenemos un DO#, un FA#, un DO# y un DO natural con un sexto grado, esto para el tema de los versos.

Para el precoro MI, SOL#, DO#, SI, LA, SI, DO.

Y para la parte de los coros utilizamos una secuencia de cuatro acordes, una progresión que esta con SOL#, FA#, MI, RE#.

Y en mano derecha nosotros hacemos la melodía por cada una de las partes en este caso el intro.

La parte de los versos.

Pre-coro

Y tocando el complemento manos izquierda y mano derecha sonaría algo así. 3:12’

5.7.1.1.5. ***Guion 4***

Tema: Entonar tu voz con guitarra

Hoy te voy a enseñar unos consejos para que cantes bien.

Uno de los primeros consejos que tengo es la respiración, la respiración debe salir desde tu diafragma, vamos hacer pequeño ejercicio, vamos a inhalar con la nariz y vamos botar por la boca.

Como sabes tú que estás haciendo bien este ejercicio, es como cuando te da toz y se mueve desde tu diafragma, ese mismo movimiento debes hacer con tu respiración.

Pasamos a lo que es la afinación, en la afinación yo tengo la técnica que es el surfeo, vamos a surfear, eso yo les recomiendo a las personas que están bajo mi dirección, pues esto es muy principal para poder cantar afinado no el instrumento por un lado y tu voz por el otro porque va a sonar fea tu canción, tienes que estar bien afinado. Y yo una de las técnicas que hago es la escala, en este caso voy hacer con la escala de DO, DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI, DO, que vaya tu voz igual que el instrumento, hacemos de una forma ascendente y descendente DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI, DO, DO, SI, LA, SOL, FA, MI, RE, DO.

Siguiente tengo la vocalización nosotros tenemos que vocalizar bien deletrear bien las palabras para que se escuche bonito, porque si no nos van a decir que estamos cantando con faltas de ortografía.

Desde de la vocalización te voy a dar el consejo de tu salud, tienes que cuidar tu salud, tu garganta porque ese es tu arte que tú vas a demostrar

y si tu garganta es la mala no podrás brindar un buen canto. Cuida tu garganta, no fumes, no te desmanes, no tomes alcohol, no te des mucho al frio, entonces eso te va hacer daño a tu garganta.

Y por último tengo lo que es tener iniciativa, esa afinidad a ser artista, una afinidad para que cantes y si ya tienes eso, tú mismo tienes que hacer tus movimientos escénicos.

Ahora voy a cantar una canción, te voy a enseñar una canción y como se hace.

Aquí te doy LA, FA, DO, SOL, LA. La canción dice así.

Y así poco a poco vas aprender a cantar, espero que estos consejos te sirvan y que dios te bendiga gracias.4:16.

5.7.1.1.6. *Guion 5*

Tema: Aprende a tocar guitarra

Hola mi nombre es Santiago Riofrío hoy les voy a enseñar a tocar te quiero para la siguiente canción es tenemos los siguientes acordes

Re- mayor

Si- menor

Fa-sostenido menor

Fa-menor

Sol -mayor

La- mayor

Ahora les voy a mostrar de una manera más lenta cómo quedaría los acordes:

Re- mayor

Si- menor

Fa-sostenido menor

Fa-menor

Sol -mayor

La- mayor

Y cantada queda de la siguiente manera

No, no, no me llores

No me vayas a hacer

Llorar a mí

Dame, dame tu mano

Inténtalo, mi niña

Quiero verte reír 1:24’

5.7.1.1.7. *Guion*

Tema: Aprende a pintar en lienzo

Hola buen día mi nombre es David Martínez soy licenciado en artes plásticas y hoy vamos a realizar un paisaje en un lienzo muy bien con el color base para un boceto tiene que ser algo líquido con agua y cómo vamos a hacer un paisaje de unos pétalos de rosa en un árbol, procederemos a realizar unas líneas ascendentes que van a hacer de árbol, que lo primero que vamos a recubrir sería la parte del fondo con un color acuarelables, procedemos a fondear el lienzo, una vez que ya seco el fondo que pintamos, procedemos a remarcar el boceto que ya hicimos al principio, como lo pueden ver aquí he dejado unas líneas extendidas para irlas remarcando mismo obteniendo un claroscuro y la profundidad del mismo

La técnica que estoy utilizando se denomina impresionismo y después sacamos el pastel que va encima para darle viveza todos a base de 1 o 2 los colores, Ya en por último agregamos pequeños toques denominados veladuras con blanco y agua para darle volumen que necesita la pintura, estamos jugando con 3 tonos.

Con los 5 colores básicos hemos obtenido el siguiente paisaje, partiendo de colores oscuros a claros dándole volumen en estos 3 colores pastel como las también en los pétalos de Rosa, espero sea de su agrado, muy bien espero que les haya servido de algo mi tutorial pintando paisajes, me puede encontrar en redes sociales como David Martínez o mi seudónimo en Instagram de puro hueso como también en TikTok. 3:24.

5.8. Guion técnico de la producción audiovisual

5.8.1. Video 1: Tips para ser un "Cineasta"

ACTIVIDADES VIDEO 1	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte, con el tema del video	Intro	9 seg
Tips para ser un Cineasta	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	3 seg
Primer TIP "Tener ideas"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	37 seg
Segundo TIP "Observar el entorno"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	58 seg
Tercer TIP "Equipo de trabajo"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	13 seg
Cuarto TIP "Generar productos"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	30 seg
Quinto TIP "Trabajo en campo"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efectos	Explicación del licenciado	16 seg
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.2. Video 2: Aprende a bailar "Música Nacional"

ACTIVIDADES VIDEO 2	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArt, con el tema del video	Intro	9 seg
Presentación del artista	Plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)		Explicación del artista	8 seg
Introducción para empezar con la coreografía de Zumbao	Plano figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)		Explicación del artista	18 seg
Artista explicando el primer paso vamos contando ocho tiempos	Plano figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)		Explicación del artista	8 seg
Artista explicando el tercer paso vamos a estirar el pie de atrás hacia adelante va 1 -2-3 giramos	Plano figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)		Explicación del artista	3 seg
Artista Vamos con el cuarto paso de arriba hacia abajo con los brazos y una vuelta vamos a 1- 2 vuelta 1-2	Plano figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)		Explicación del artista	17 seg
Ahora vamos con la coreografía completa a ver cómo nos queda	Plano figura	Normal	Fija	Música nacional		Explicación del artista	5 seg
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.3. Video 3: Aprende a tocar "Piano"

ACTIVIDADES VIDEO 3	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArt, con el tema del video	Intro	9 seg
Presentación del artista	Plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	8 seg
Este es el acorde de DO#5 y como les comentaba no tiene la característica de ser una nota menor o mayor ya que no posee tercer grado.	Plano detalle	Cenital	Fija	Instrumental		Explicación del artista	18 seg
Mantenemos un DO#, un FA#, un DO# y un DO natural con un sexto grado, esto para el tema de los versos.	Plano detalle	Cenital	Fija	Instrumental		Explicación del artista	8 seg
Para el precoro MI, SOL#, DO#, SI, LA, SI, DO.	Plano figura	Cenital	Fija	Instrumental		Explicación del artista	3 seg
Y para la parte de los coros utilizamos una secuencia de cuatro acordes, una progresión que esta con SOL#, FA#, MI, RE#.	Plano figura	Normal	Fija	Instrumental		Explicación del artista	17 seg
Y en mano derecha nosotros hacemos la melodía por cada una de las partes en este caso el Intro. La parte de los versos. Pre-coro Y tocando el complemento manos izquierda y mano derecha sonaría algo así.	Plano detalle	Cenital	Fija	Instrumental		Explicación del artista	5 seg
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.4. Video 4: Aprende a "Entonar tu voz con guitarra"

ACTIVIDADES	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte, con el tema del video	Intro	9 seg
Introducción del video de "Consejos para cantar"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	3 seg
Primer consejo "La respiración"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	37 seg
Segundo consejo "La afinación"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	58 seg
Tercer consejo "La vocalización"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	13 seg
Cuarto consejo "Cuidado de garganta y cuerdas vocales"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	30 seg
Quinto consejo "Tener iniciativa"	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	Texto con efectos	Explicación del artista	16 seg
Inicio de canción interpretada por el artista	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente- muy baja)	-Texto con efectos -Imágenes de notas musicales en la guitarra	Artista cantando	80 seg
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.5. Videos 5: Aprende a "Tocar guitarra"

ACTIVIDADES	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArt, con el tema del video	Intro	9 seg
Presentación del artista que va entonar la guitarra	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	5 seg
Explicación de los acordes que se va a utilizar en la canción	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Imágenes de notas musicales en la guitarra	Explicación del artista	15 seg
Explicación de los acordes que se va a utilizar en la canción, de una manera más pausada	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	14 seg
Canción interpretada por el artista	Plano Figura	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	31
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.6. Video 6: Aprende a "Pintar en Lienzo"

ACTIVIDADES	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	AUDIO	EFECTOS DE VIDEO	EFECTOS DE SONIDO	TIEMPO
Intro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArt, con el tema del video	Intro	9 seg
Presentación del artista	Plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	8 seg
Introducción para comenzar a pintar el lienzo	Plano lateral, plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	18 seg
Artista explicando cual es el primer paso para comenzar a pintar el lienzo	Plano lateral, plano 3/4 o americano	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	8 seg
Artista pintando el lienzo	Plano detalle	Picado	Paneo	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Cámara rápida		3 seg
Artista pintando el lienzo	Plano 3/4, plano lateral	Normal	Zoom out, fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Cámara rápida		17 seg
Artista pintando el lienzo	Plano detalle	Picado	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)	Cámara rápida		5 seg
Artista explicando el segundo paso	Plano lateral, plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambiente-muy baja)		Explicación del artista	12 seg
Artista pintando	Plano lateral	Normal, picado	Paneo, zoom in, zoom out	Instrumental (música ambient	Texto con efecto	Explicación del artista	23 seg

				e-muy baja)			
Artista pintando	Plano lateral, plano detalle	Normal, picado	Zoom in, fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Cámara rápida		10 seg
Artista explicando los colores necesarios	Plano detalle	Picado	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	7 seg
Artista pintando	Plano detalle	Picado	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Texto con efecto, cámara rápida		20 seg
Artista explicando el último paso	Plano lateral	Normal	Fija, paneo	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	14 seg
Artista pintando	Plano lateral	Normal	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Cámara rápida		6 seg
Artista pintando	Plano detalle	Picado	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Cámara rápida		4 seg
Artista exhibiendo su lienzo pintado	Plano 3/4 o americano	Normal	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	14 seg
Artista despidiéndose y brindando información	Plano medio	Normal	Fija	Instrumental (música ambient e-muy baja)	Texto con efecto	Explicación del artista	11 seg
Outro de EducArte	General	Normal	Fija	Instrumental (alegre)	Logo de EducArte	Outro	4 seg

5.8.7. Edición

En la edición construiremos nuestro producto audiovisual, guiándonos en nuestro guion literario y técnico, utilizando también los efectos de imagen o video, propuestos. Asimismo, si existe algún cambio en nuestro guion, deberemos detallar cuales y en que parte se realizó este cambio para así no contraer contradicciones en nuestro proyecto.

Además, en nuestra producción se utilizó el software de edición de video denominado “CapCut”, es una aplicación de edición de video totalmente gratuita, misma que permite a los usuarios producir videos de una manera fácil y herramientas accesibles para su uso. Esta App tiene tres tipos de versiones para PC, Android e IOS, siendo muy aceptada por usuarios profesionales y amateurs, su principal target se ubica en usuarios de la red social Tik Tok ya que presenta una interfaz de fácil uso.



Ilustración 14: *Edicion del video "Aprende a tocar Piano"*



Ilustración 15: *Edición del video "Tips para ser un Cineasta"*



Ilustración 16: *Edición del video "Aprende a Tocar guitarra"*



Ilustración 17: *Edición del video "Aprende a Pintar en Lienzo"*

5.9. Postproducción

5.9.1. Publicación de videos en las redes sociales

5.9.1.1. Tik Tok



Ilustración 18: *Video en Tik Tok de "Aprende a Pintar en Lienzo"*



Ilustración 19: *Video en Tik Tok de "Aprende a tocar Piano"*

5.9.1.2. Facebook

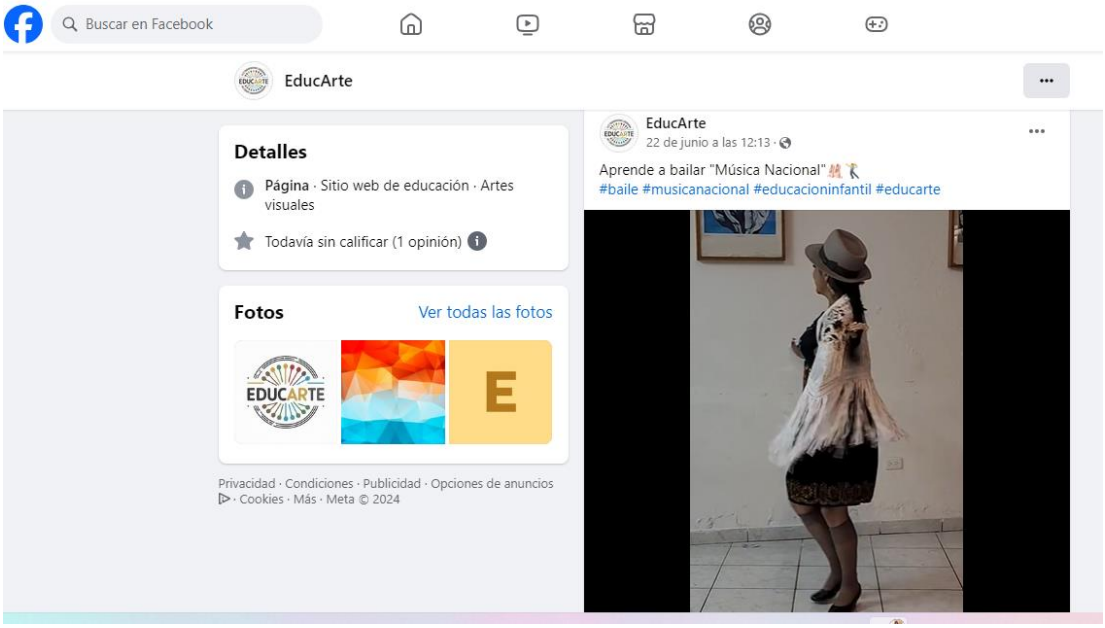


Ilustración 20: *Video en Facebook de "Aprende a bailar Música Nacional"*

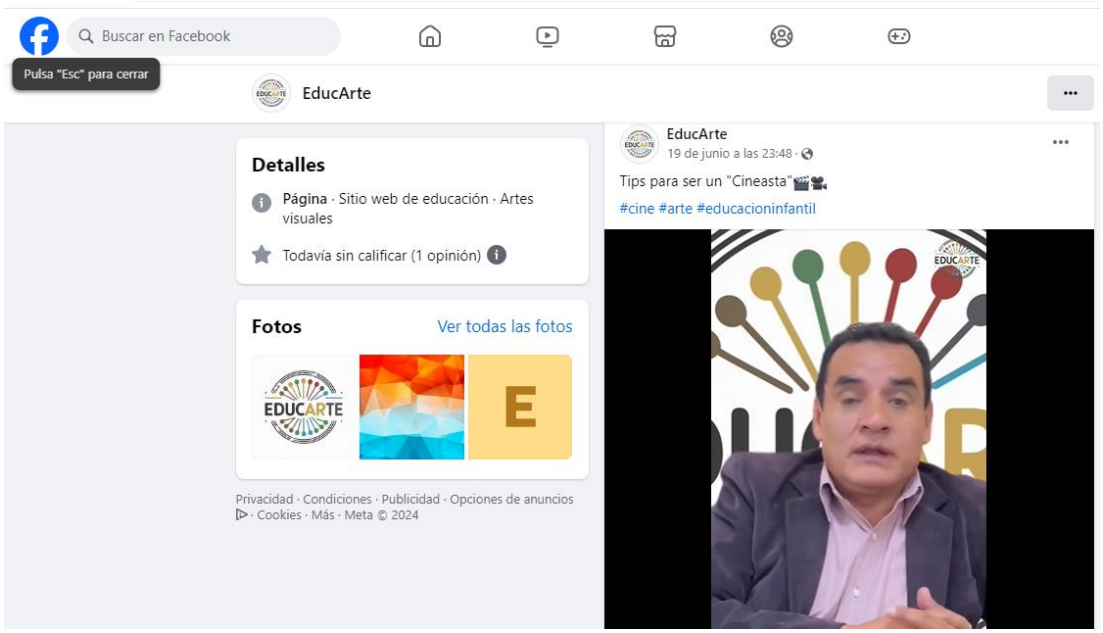


Ilustración 21: *Video en Facebook de "Tips para ser un Cineasta"*

5.10. Medición del impacto

Tabla 18: *Semana 1 en la red social Facebook del 19 de junio al 26 de junio.*

VIDEOS	FECHA DE PUBLICACIÓN	NOMBRE DEL CONTENIDO	EJES TEMÁTICOS				FORMATOS					INTERACCIONES							COMENTARIOS			NUMERO DE COMPARTIDAS	REPRODUCCIONES
			Cine	Danza	Música	Pintura	Video	Imagen	En vivo	Reel	Evento	Me Gusta	Me Encanta	Me Importa	Me Divierte	Me Asombra	Me Entristece	Me Enoja	A favor positivo	En contra negativo	Neutrales y otras como:		

1	19/06/2024	5 tips para empezar hacer cine	X				X					7										4	13
2	22/06/2024	Aprende a bailar música nacional		X			X					16										2	166
3	22/06/2024	Aprende a tocar piano			X		X					21										2	161
4	24/06/2024	Aprende a entonar tu voz con guitarra			X							23							4			2	232
5	24/06/2024	Aprende a tocar guitarra			X		X					32	6						2			10	600

6	25/06/2024	Aprende a pintar en lienzo				X	X					36	3						1			202

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Tabla 19: *Semana 1 en la red social Tik Tok del 19 de junio al 26 de junio.*

VIDEO	FECHA DE PUBLICACIÓN	NOMBRE DEL CONTENIDO	EJES TEMÁTICOS				FORMATOS		INTERACCIONES	COMENTARIOS			NUMERO DE COMPARTIDAS	VISUALIZACIONES	GUARDADOS
			Cine	Danza	Música	Pintura	Video	En vivo	Me Gusta	A favor positivo	En contra negativo	Neutrales y otras como:			
1	19/06/2024	5 tips para empezar hacer cine	X				x		25	1			2	214	2

2	22/06/2024	Aprende a bailar música nacional		x			x		28	1			2	210	2
3	22/06/20244	Aprende a tocar piano			X		x		35	1			2	216	2
4	24/06/2024	Aprende a entonar tu voz con guitarra			X		x		38	1			2	269	2
5	24/06/2024	Aprende a tocar guitarra			X		x		44	1			2	275	2
6	25/06/2024	Aprende a pintar en lienzo				X	x		78	1			2	289	2

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

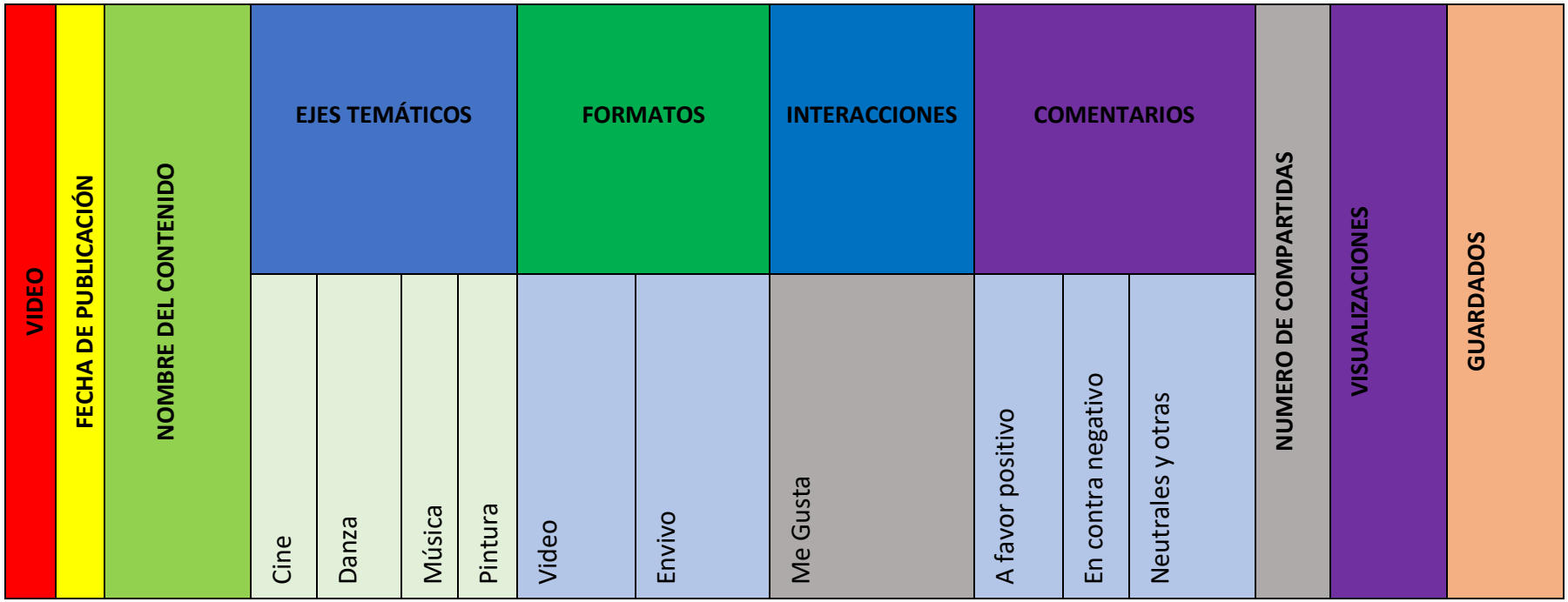
Tabla 20:*Semana 2 en la red social Facebook del 27 de junio al 3 de julio.*

VIDEOS	FECHA DE PUBLICACIÓN	NOMBRE DEL CONTENIDO	EJES TEMÁTICOS				FORMATOS					INTERACCIONES							COMENTARIOS			NUMERO DE COMPARTIDAS	REPRODUCCIONES
			Cine	Danza	Música	Pintura	Video	Imagen	En vivo	Reel	Evento	Me Gusta	Me Encanta	Me Importa	Me Divierte	Me Asombra	Me Entristece	Me Enoja	A favor positivo	En contra negativo	Neutrales y otras como:		
1	19/06/2024	5 tips para empezar hacer cine	X				x					36										4	60

2	22/06/2024	Aprende a bailar música nacional		x			x					38										2	205
3	22/06/2024	Aprende a tocar piano			x		x					42										2	200
4	24/06/2024	Aprende a entonar tu voz con guitarra			x							53							4			2	300
5	24/06/2024	Aprende a tocar guitarra			x		x					72	7						2			11	750
6	25/06/2024	Aprende a pintar en lienzo				x	x					50	3						1			1	285

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

Tabla 21: *Tabla 22 Semana 2 en la red social Tik Tok del 27 de junio al 3 de julio.*



1	19/06/2024	5 tips para empezar hacer cine	x				X		68	1			10	1k	2
2	22/06/2024	Aprende a bailar música nacional		X			X		76	3			10	1k	3
3	22/06/20244	Aprende a tocar piano			X		X		72	2			10	1k	2
4	24/06/2024	Aprende a entonar tu voz con guitarra			X		X		73	3			10	1k	3

5	24/06/2024	Aprende a tocar guitarra			X		X		76	1			10	1k	3
6	25/06/2024	Aprende a pintar en lienzo				x	X		78	2			20	1k	1

Elaborado por: Dayana Acaro- Didier Salazar

5.11. Análisis de la evaluación de impacto de los videos publicados

5.11.1. Video 1: 5 Tips para ser un cineasta

Tik Tok

El alcance del video tiene dos aristas mismas que son en dos redes sociales Tik Tok y Facebook.

En Tik Tok con un total de 1k visualizaciones de las personas que observaron el contenido difundido, este resultado es bastante positivo, ya que los estudiantes y el público en general muestran interés por visitar y ver el video publicado el cual hace énfasis al cine.

Con un total de 67 “Me gusta”, demuestra que el video es aceptado por el público objetivó que navega la mayoría de su tiempo en la red TikTok. “Los comentarios” no existen muchos, pero cabe recalcar que esto no disminuye el interés y la intención educativa del contenido

“Los compartidos” con un total de 10 reflejan que el contenido es catalogado como interesante y por ende es oportuno compartirlo con los demás. “Los guardados” con un total de 4 implica que los usuarios les parece novedoso y adecuado guardar este video ya que les puede servir en su autoaprendizaje.

En definitiva, se puede interpretar que el video sobre Tips para ser un cineasta tuvo una aceptación significativa específicamente en TikTok, llegando a nuestro público objetivo y generando interacción.

Facebook

Con un total de 60 visualizaciones o reproducciones, este tipo de contenido es aceptado con un porcentaje menor en esta red social, pero cabe recalcar que tiene un impacto de carácter educativo y sirve para el aprendizaje de los usuarios.

El número total de interacciones es de 36 dividiéndose en “Me gusta” con 35 reacciones y 1 “Me encanta”, esto da una idea sobre el cine, el cual les parece interesante pero no es la expresión artística más aceptada dentro de los consumidores

Además, por otro lado “Los compartidos” 4. no se obtiene una cantidad elevada ya que no son tendencias dentro de esta red.

En Facebook, aunque el alcance es menor, las interacciones indican un interés positivo por parte de los usuarios. Evidenciando que es un producto aceptado por los internautas visitantes en nuestra FanPage

5.11.2. Video 2: Aprende a bailar "Música nacional”

Tik tok

Tiene un total de 1k visualizaciones, por esta razón se deduce que a los usuarios de esta red social les ha interesado el video publicado, este resultado es favorable porque podemos evidenciar que hemos sobrepasado la cantidad de estudiantes a los que estaba establecido llegar los usuarios de esta plataforma estudiantes y el público en general están interesados en visitar y ver el video destacado de la película lanzada.

Un total de 76 “me gusta” indica que el vídeo ha sido aprobado y de interés de los consumidores, ya que como nos indicaban en las encuestas la mayor parte de su tiempo pasan navegando y consumiendo contenidos de su preferencia en esta red social. No se obtiene muchos "comentarios", pero cabe señalar que esto no resta interés y finalidad educativa. Un total de 4 "guardados" significa que los usuarios añaden este contenido a sus favoritos para fortalecer su aprendizaje

Finalmente, los resultados en TikTok son altamente positivos, se puede deducir que el video ha generado mayor interés en la audiencia que navega por esta red social. Es evidente que se ha logrado sobrepasar la cantidad de nuestro público objetivo establecido inicialmente, indicando que tanto estudiantes como el público en general están interesados en ver el video publicado

Facebook

Con un total de 205 visualizaciones o reproducciones, este tipo de contenido es aceptado de manera favorable por los usuarios mediante esta red social, cabe recalcar que enseña paso a paso como aprender a bailar este tipo de coreografía.

El número total de 38 “Me gusta” esto da una idea de que a los usuarios en un menor porcentaje si les gustaría aprender a bailar este tipo de género. Además, por otro lado “Los compartidos” 1 no se obtiene una cantidad elevada ya que no son tendencias dentro de esta red.

Como parte final se puede evidenciar con claridad que este medio tiene una aceptación media ya que no se pudo llegar a la meta de público objetivo, pero igual son buenas visualizaciones para este tipo de videos, ya que son cortos que no están en tendencia.

5.11.3. Video 3: Aprende a tocar "Piano”

Tik Tok

Tiene un total de 1k visualizaciones, por esta razón se deduce que a los usuarios de esta red social les ha interesado el video publicado, este resultado es favorable porque podemos evidenciar que hemos sobrepasado la cantidad de estudiantes a los que estaba establecido llegar los usuarios de esta plataforma estudiantes y el público en general están interesados en visitar y ver el video destacado de la película lanzada.

Un total de 72 “me gusta” indica que el vídeo ha sido aprobado y de interés de los consumidores, ya que como nos indicaban en las encuestas la mayoría les gustaría aprender a entonar algún instrumento. No se obtiene muchos "comentarios", pero cabe señalar que esto no resta interés y finalidad educativa. “Se comparte” 10 veces cabe mencionar que a los usuarios les parece un contenido interesante el cual trasfieren en enlace con más usuarios. Un total de 4 "guardados" significa que los usuarios añaden este contenido a sus favoritos para fortalecer su aprendizaje

Como resultado se evidencia que la red social TikTok demuestra en la actualidad ser una plataforma efectiva para captar la atención y el interés de los usuarios hacia los videos publicados.

Facebook

Con un total de 200 visualizaciones o reproducciones, este tipo de contenido es aceptado de manera favorable por los usuarios mediante esta red social, cabe recalcar que enseña paso las notas musicales para aprender a entonar este tema

El número total de 42 “Me gusta” esto implica que existe una aceptación positiva por parte de los usuarios. Además, por otro lado “Los compartidos” 1 no se obtiene una cantidad elevada ya que no son tendencias dentro de esta red.

Facebook también muestra una aceptación efectiva, aunque la interacción es menor, ya que en la actualidad los usuarios pasan más tiempo navegando en las redes sociales que están en tendencia.

5.11.4. Video 4: Aprende a "Pintar en lienzo"

Tik Tok

El alcance del video tiene dos aristas mismas que son en dos redes sociales Tik Tok y Facebook, con un total de 1K visualizaciones o reproducciones, este video tiene un resultado bastante positivo ya que las personas se han visto interesadas por esta temática plasmada en producto comunicacional en este caso un video corto.

Con un total de 57 “Me gusta”, este contenido es bastante aceptado dentro de la comunidad de Tik Tok, teniendo un resultado optimo y dando una idea de que el producto es de interés y con calidad óptima para esta plataforma. “Los comentarios” por otro lado no es muy favorable ya que solo tiene 1, esto debido a que los usuarios de esta plataforma no se ven motivados para generar comentario sobre este tipo de contenido.

“Los compartidos” dentro de ellos se ven un crecimiento favorable con total de 15, debido a que los visitantes de esta página vieron que este tipo de temática de contenido les puede servir para poder aprender a un futuro. “Los guardados” por

otro lado no son para nada óptimos ya que las personas que visitan la plataforma no les genera ningún tipo de interés por guardar este tipo de contenido que no está dentro de las tendencias.

Por ende, los videos publicados en las diferentes redes sociales tuvieron una aceptación diferente, Tik Tok sigue liderando y sumando visualizaciones de manera diaria como se lo puede evidenciar en las reacciones y visualizaciones que muestran las métricas de la red social.

Facebook

Con un total de 285 visualizaciones o reproducciones, este tipo de contenido es bastante aceptado dentro de esta red social ya sirve para la autoeducación de la persona, mostrando un gran interés por ver temáticas diferentes dentro de esta red social.

El número total de interacciones es de 61 dividiéndose en “Me gusta” con 53 reacciones y 4 “Me encanta”, esto da una idea de que en gran parte este tipo de contenidos audiovisuales son bastante aceptados dentro de estas redes ya que sus tendencias son muy diferentes al tipo de contenido que se propone dentro de nuestra página.

Con un total de 1 “comentario”, resulta ser totalmente desfavorable ya que la colectividad no se ve motivada para poder escribir lo que el video les trasmitió. Además, por otro lado “Los compartidos” de igual manera es muy desfavorable ya que los internautas no se ven para nada interesados en difundir este tipo de contenido con temáticas muy diferentes a las tendencias dentro de esta red.

Por tanto, se puede concluir que este tipo de videos en la red social Facebook son medianamente aceptados por ende visualizados, ya que este video no pudo llegar a las métricas propuestas, pero igual es una media muy buena para este tipo de videos.

5.11.5. Video 5: Aprende a "Entonar tu voz con guitarra"

Tik Tok

El alcance del video tiene dos aristas mismas que son en dos redes sociales Tik Tok y Facebook, las visualizaciones o reproducciones dentro de este producto son de 1K, considerado un producto bástate aceptado por el público e internautas que visitan la página.

Los “Me gusta” con total de 72, dan una idea de que el contenido que se está publicando es de interés o de agrado por los visitantes, dando un resultado positivo para poder producir más videoclips con este tipo de temática. Los comentarios por otro lado son bastante desfavorables con un total de 3 comentario, esto da una pista de que el público esta desmotivado como para poder generar comentario para esta publicación.

“Los compartidos” no es favorable para el contenido con total de 1 compartido, esto es debido a que este tipo de contenidos no son muy agradados a las personas por que no están dentro de las tendencias de estas redes sociales. “Los guardados”, de igual manera son óptimos 3 compartidos en total, brindando una idea muy clara que este tipo de contenidos no son de atracción para los internautas de esta red social.

Por lo que este video es muy aceptado en cuanto tiene que ver a visualizaciones ya que se pudo obtener más de lo que se esperaba en un principio debido a que este tipo de contenidos son agradables para el usuario de la red social en cuestión.

Facebook

Dentro de esta red social se a alzando un total de 299 visualizaciones o reproducciones, esto da una idea de que el producto fue bastante aceptado por la colectividad y es de interés para la autoeducación de los internautas. Obteniendo un producto óptimo para producir más de este tipo de contenido.

El número total de interacciones es de 61 dividiéndose en “Me gusta” con 56 reacciones y 5 “Me encanta”, esto da un resultado medianamente optimo ya que para los visitantes es de su agrado y genera interés dentro de este este tipo de contenidos difundidos. El número de compartidos con total de 2, esto es desfavorable para el producto difundido ya que no llega a más personas y no genera impacto dentro de la colectividad.

Los comentarios 5 en total, por otro lado, es un incentivo para poder producir este tipo de contenido dando una idea de que los internautas están interesados y motivados como para poder generar comentario en contenidos de redes sociales.

Por lo tanto, en esta red social contenidos artísticos o de auto educación no son agradables para los usuarios de esta plataforma, además estas temáticas no están dentro de las tendencias actuales.

5.11.6. Video 6: Aprende a "Tocar guitarra"

Tik Tok

El alcance del video tiene dos aristas mismas que son en dos redes sociales Tik Tok y Facebook, en Tik Tok fue bastante aceptado por el público objetivo teniendo 1K reproducciones o visualizaciones, ha esto se puede considerar como una difusión aceptable, además de una visibilidad razonable.

El número de “Me gusta” 75 en total, indica que el contenido publicado es de gran interés de las personas obteniendo un resultado optimo, además de ser un producto comunicacional de calidad generando gran interés en las personas. Los comentarios por lo contrario al parecer la audiencia no se sienten motivada a interactuar a través de un comentario. Esto se podría deber a la temática del contenido ya que no es muy atractivo para los internautas.

Los compartidos 1 en total, tampoco es favorable para dicho contenido ya que el producto difundido no ha tenido gran impacto ante el público, cave recalcar que es un contenido poco usual en las redes sociales. Por otro lado, los guardados en este caso son 3, nos da una idea que una pequeña parte de los viewers se ven atraídos y encontró a este contenido algo valioso como para guardarlo para poder observarlo en otro momento.

Por último, este producto audiovisual indica que el contenido ha sido aceptado por el público objetivo y ha logrado una visualización significativa en las dos redes sociales sobrepasando la cantidad de estudiantes establecidos, que se muestra interesado por observar, guardar y compartir el video publicado

Facebook

En Facebook ha alcanzado un gran número de personas con un total de 750 reproducciones o visualizaciones, a esto se puede tomar como una difusión muy aceptable por los internautas que vistan este tipo de contenidos.

El número de interacciones es muy aceptable con total de 124, “Me gusta” tiene 96 reacciones dando una idea de que el producto comunicacional es de su agrado y genera interés, “Me encanta” tiene 31 reacciones bridando una perspectiva optima ya que los internautas tienen gran empatía por contenidos de tipo artístico.

EL número de compartidos 11 en total es razonable, ya que es bastante favorable al momento de querer llegar a más personas dentro de esta red social, cave recalcar que es un contenido muy poco visualizado. Además, los comentarios con total de 2 son muy desfavorables para el producto difundido no da una idea de que el público no está motivado para generar comentario acerca de este tipo de contenido.

De igual manera como en la plataforma Tik Tok, este video en la red social Facebook es muy aceptado debido a que son temáticas que las personas encuentran agradables y de fácil entendimiento porque lo que se genera más vistas y más reacciones que los otros productos.

5.12. Cronograma de rodaje

Tabla 22: *Cronograma de rodaje*

Preproducción	Actividad	Fecha	Recurso	Responsables
Definir el tema	Revisar las encuestas realizadas	26-05-2024	Encuestas de Google Forms	Dayana Acaro Didier Salazar
localizaciones	Busqueda de localizaciones adecuadas	28-05-2024		Dayana Acaro Didier Salazar
Presupuesto	Elaborar un presupuesto realista para el proyecto	29-05-2024	laptop	
Elaboración de guion literario	Diseño guion	30-05-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Elaboración de guion técnico	Diseño del guion técnico de cómo va estructurado	01/06/2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Crear carpetas con su respectiva identificación para clocar los recursos audiovisuales	Realizar el almacenamiento de las tomas seleccionadas en el escritorio del Pc	2/06/2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Selección de equipos	Escoger los equiposa utilizar	3/06/2024	Cámara, micrófono, Trípode.	Dayana Acaro Didier Salazar
Coordinación con las personas para realizar las grabaciones	Enlace con los artistas de las diferentes expresiones artísticas	8/06/2024	Dialogo Teléfono	Dayana Acaro Didier Salazar

Producción	Actividad	Fecha	Recurso	Responsables
Recopilar el material audiovisual producido	Elección de las mejores tomas	16-06-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Elaboración de claquetas, e intros musicales y visuales del producto.	Diseño de recursos	17/06/2024	Laptop y programas deedición	Dayana Acaro Didier Salazar
Empezar a armar la cronología del producto audiovisual.		18-06-2024	Laptop y programas deedición	Dayana Acaro Didier Salazar
Post-producción	Actividad	Fecha	Recurso	Responsables
Edición de video	Se ensambla en secuencia coherente	18-06-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Edición de audio	Sincronización del sonido con las imágenes	18-06-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Corrección de color y efectos visuales	Elección de colores y efectos para mejorar la Calidad visual del material	18-06-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Creación de títulos	Crear un título que identifique a cada video	18-06-2024	laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Insertar sonido	Eleccion de canciones para cada video	18-06-2024	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar
Generación de copias finales de	Publicacion de los videos	19-06-2024	laptop	Dayana Acaro Didier Salazar

los videos				
Niveles de aceptación de los productos	Observación de la interacción de los usuarios en las redes (cometarios, likes, compartidos)	Desde el 19 de junio al 3 de julio	Laptop	Dayana Acaro Didier Salazar

5.12.1. Presupuesto ejecutado en la ejecución de productos comunicacionales

Tabla 23: *Equipos y materiales*

DEATALLE	CANTIDAD	PRECIOS UNITARIO	PRECIO TOTAL
Cámara	1	450.00	450.00
Celular	1	900.00	900.00
Trípode	1	30.00	30.00
Guiones	7	0,70	4,90
Micrófonos	1	15.00	15.00
Materiales para grabación	4	10.00	40.00
Luces	1	4.00	4.00
TOTAL			1443,9

Tabla 24: *Servicios*

DESCRIPCIÓN	VALOR
Transporte	30.00
Comida	43.00
Internet	10.00
Artistas	20.00
TOTAL	103.00

6. CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, ANEXOS

7. CONCLUSIONES

En última instancia, se puede afirmar que los medios audiovisuales digitales se han convertido en una forma efectiva y accesible para poder propagar la expresión artística entorno a los estudiantes de bachillerato de La Unidad Educativa Verbo Divino, facilitando la exploración de diversidad de contenidos como arte, baile, música, etc.; a través de múltiples plataformas digitales en este caso las redes sociales.

Como resultado en las encuestas realizas a los estudiantes de bachillerato, se observa que la visualización y el uso de contenidos audiovisuales artísticos y educomunicacionales son el diario vivir de los mismos ya que en ellos hallan respuestas a cuestionamientos que encuentran al momento de recibir sus clases diarias en sus respectivas instituciones educativas.

Teniendo en cuenta todos los aspectos analizados, se llega a la conclusión que es de gran importancia la creación de contenidos audiovisuales artísticos y educomunicacionales ya que a través de dichos contenidos los jóvenes estudiantes logran tener un refuerzo positivo de sus clases diarias recibidas en la institución teniendo como resultado el enriquecimiento en los temas de cultura y educación.

En resumen, los hallazgos revelan que los estudiantes y personas en general muestran gran interés en la creación de contenidos audiovisuales artísticos-

educativos, debido a que en la sociedad actual dichos contenidos son consumidos por muchas horas al día convirtiéndose en una biblioteca portátil con acceso libre y fácil de encontrarlo, con ello se puede decir que los medios audiovisuales son muy efectivos para una educomunicación efectiva dentro de las aulas educativas.

8. RECOMENDACIONES

Se recomienda que las instituciones educativas deben hacer un mayor uso de los medios digitales para la educación de los estudiantes ya que se pudo observar que los jóvenes utilizan redes sociales como una fuente externa de información permitiendo reforzar las clases diarias y así logrando tener un porcentaje mayor en el entendimiento no solo en educación artística si no en gran parte de las asignaturas que reciben aquellos.

Es de gran importancia que la educación de los jóvenes tenga varios puntos significativos a más de las asignaturas ya recibidas en el aula clase, apoyando de manera positiva las diferentes modalidades de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, una posible solución podría ser la de crear clubs de apoyo que tengan distintos tipos de enfoques en varias temáticas con la finalidad de generar interés probando diferentes tipos de conocimientos en cuanto tiene que ver al pensum estudiantil que se maneje en la institución, como por ejemplo talleres de pintura, danza, música, etc.

Fortalecer la formación de docentes en el uso y aplicación de medios audiovisuales digitales, ya son importantes como herramientas audiovisuales en la educación de los estudiantes. Por lo tanto, se podría llegar a plantear el desarrollo de programas de capacitación, los cuales les permitirán tener una noción básica de la utilización de medios o herramientas digitales.

Para mejorar la experiencia educativa, es recomendable incrementar la cantidad de material audiovisual educativo. Con la ayuda de una amplia variedad de recursos multimedia, además es importante generar y seleccionar varios materiales educativos sobre varios temas y niveles académicos con el objetivo de tener contenidos buenos y positivos para los jóvenes. Este contenido también debe actualizarse y coincidir con los objetivos de enseñanza adecuados para promover un compromiso más interactivo y motivador y hacer que el proceso educativo sea más divertido y gratificante para cada estudiante.

9. BIBLIOGRAFÍA

Alamo, S. (2018). *Artes de hacer en la era Youtube: el video-tutorial como emergente de la cultura participativa.* UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.

ALVAREZ, L., CHICANI, M., BENAVIDES, E., KARI, C., CALLE, L., CONDORI, A., & GOMEZ , E. (2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Revista Espacios*.

Anonimo. (23 de 06 de 2020). *Pregunten bibliotecas responden* . Obtenido de https://www.pregunte.es/consulta/inicio.cmd?FORMULARIO=buscador&ACCION=getDetalleConsulta&NIC=76673#:~:text=L%C3%A9vi%2DStrauss%20define%20a%20la,materiales%2C%20que%20representan%20los%20sistemas.

ARCOS DIEZ, J. (2021). *ENTENDER AL USUARIO DE TIKTOK: PERSONALIDAD Y COMPORTAMIENTO DE CONSUMO.* UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.

Asamblea Nacional del Ecuador . (2008). Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Bajaña Figueroa., J. (2015). *EL USO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO Y DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO BETHEL DEL VALLE DE LA PARROQUIA YARUQUÍ...* Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12119

BALAREZO TAPIA , M., & LLIVICHUZCA PAUTA, D. (2015). *Las redes sociales como nueva opción de promoción de.* UNIVERSIDAD DE CUENCA.

Balasso, L. (17 de Marzo de 2021). *The Globe educación 5.0*. Obtenido de https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/

Bañuelos, J. (2009). YOU TUBE COMO PLATAFORMA DE LA SOCIEDAD DEL ESPACTÁCULO. *RAZÓN Y PALABRA*.

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 1.

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Scielo*.

Bermejo Sánchez, E. (2021). *IMPACTO DE LA RED SOCIAL TIKTOK: INFLUENCIA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN DESDE EL CONFINAMIENTO POR COVID-19.* UNIVERSIDAD DE SEVILLA.

Cordero, M. P. (2019). LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y SUS PROBLEMAS: CONSIDERACIONES. *Revista de investigacion y pedagogìa del arte*, 1-17.

DIAZ NEGRETE, K., DÍAZ, A., & SANCHEZ ALDANA, S. (2002). *LOS MEDIOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS COMO HERRAMIENTA.* UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA.

Flores Cácere, I., & Huaman Matias, S. (2021). *USO DEL WHATSAPP Y DESEMPEÑO DOCENTE DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE HUANCAYO.* UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA.

Galvão, R. (2016). *Rockcontent*. Obtenido de https://rockcontent.com/es/blog/herramientas-para-instagram/

Giraldo, C., Naranjo, S., Tovar, E., & Córdoba, J. (2008). *Teorías de la comunicación.* Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Green Rojas, E. (2013). *EXPRESIONES ARTÍSTICAS COMO ESTRATEGIA PARA EL ENRIQUECIMIENTO DEL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN.* Universidad Rafael Landívar.

HARO QUILUMBA, V. L. (2022). *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.* Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22093/1/TTQ669.pdf

Hernández , M. (1995). *El arte de los niños.* Madrid: Editorial Fundamentos.

Hernández Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodologia de la investigacion .* Mexico : Miembro de la Cámara Nacional de la Industria .

Ixcot Cojón, J. (2017). *EL USO DE WHATSAPP EN LA COMUNICACIÓN ENTRE ADOLESCENTES.* UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA.

Kadushin, C. (2013). *Comprender las redes sociales, teorías, conceptos y hallazgos.* Madrid: Centro de investigaciones sociológicas .

Ley organica de comunicacion LOC . (25 de JUNIO de 2013). Obtenido de https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/Ley-Organica-de-Comunicaci%C3%B3n.pdf

Ley Orgànica de Ecucacòn intercultural . (31 de marzo de 2015). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

LONDOÑO GONZÁLEZ, A. (2021). EL ARTE EN LA ÉPOCA DE LA REDES SOCIALES. *Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Filosofía y Letras.* Medellìn.

Marcos Ramos, M., & Moreno Méndez, M. (2020). LA INFLUENCIA DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN EL AULA. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*. doi:http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310

Martínez, L. M. (2007). ESTRUCTURALISMO Y POSESTRUCTURALISMO. *ARQUEOWEB. REVISTA SOBRE ARQUEOLOGÍA EN INTERNET* , 1-52.

Ministerio de Educación Pública . (s.f.). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf

Miranda Solano, L. (2020). *Importancia de las redes sociales en las empresas.* Universidad de Pamplona.

Mohsin, M. (03 de Abril de 2022). *10 ESTADÍSTICAS DE TIKTOK QUE DEBES CONOCER EN 2021*. Obtenido de https://www.oberlo.es/blog/estadisticas-tiktok

Morocho Sarchi, F. (2019). *INSTAGRAM: USO Y MOTIVACIONES DE LOS JÓVENES.* UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID.

Narvaez, M. (s.f.). *questionpro*. Obtenido de https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/

Ortega, A. R. (S/f). EL Estructuralismo.

Palella, S., & Martins, F. (2006). *Metodologia de la investigacion cuantitativa.* caracas: FEDUPEL fondo editorial de la Universidad Pedagogica Experimental Libertador.

Pantoja Paspuel, L. (2018). *LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA DE INTEGRACIÓN SOCIAL EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL VÍCTOR MANUEL GUZMÁN DE IBARRA-ECUADOR.* Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. Obtenido de http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8858

Pazmiño Benavides, P. (2010). *El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: Caso carrera de Comunicación Social Sede Quito.* UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO.

Quesada Pacheco, A. (2012). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revistade Lenguas Moderna*.

QUISPE AVILA, J. (2020). *USO DEL WHATSAPP Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE GASTRONOMÍA DEL CETPRO TARMA 2019.* Universidad de San Martin de Porres.

Rhoton, S. (17 de Noviembre de 2023). *Significados*. Obtenido de https://www.significados.com/investigacion-de-campo/

Rodríguez, L. C. (28 de junio de 2024). *Lizardo Carvajal R,Fomento de la pràctica cientifica y literaria* . Obtenido de https://www.lizardo-carvajal.com/el-metodo-deductivo-de-investigacion/

Romano, G. (s.f.). *La térmica centro de cultura contemporanea*. Obtenido de https://latermicamalaga.com/tecnologias-tecnicas-artisticas-los-medios-digitales-experimentacion-creacion-gustavo-romano/

Rubio Romero , J., & Perlado Lamo de Espinosa, M. (2015). *El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios.* (Universidad Antonio de Nebrija.

Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando.* MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL.

Rus Arias, E. (1 de Noviembre de 2020). *Economipedia*. Obtenido de https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html

Sabaduche Rosillo, D. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte. *San Martín Emprendedor*.

Salazar Checa, P., & Porras Ramos, M. (2017). *LA DANZA COMO MEDIO DE RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL.* UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI.

Stewart, L. (s.f). *ATLAS.ti*. Obtenido de https://atlasti.com/es/research-hub/investigacion-descriptiva

Tamayo, T. M. (2019). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educaciòn*, 8–17.

UNESCO. (2024). Lo que hay que saber sobre cultura y educación artística. *UNESCO*, 1.

9. ANEXOS

Anexo 22: *CERTIFICADO DE ACEPTACION*

Guaranda, 2 de febrero del 2024

CARTA DE ACEPTACIÓN

MSc.

Yadira Fuentes

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO

De mi consideración

En calidad de rectora de la Unidad Educativa Verbo Divino, autorizo para que los estudiantes Srta. **Dayana Daniela Acaro Camacho** con CI: 1105361107 y el Sr **Didier Stiven Salazar García** con CI: 1725008179, estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad estatal de Bolívar realicen la investigación de su el Proyecto de Titulación **MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024**"comprometiéndonos como institución educativa apoyar a los estudiantes durante su trabajo de investigación.

Atentamente

MSc. Yadira Fuentes
RECTORA

NOMBRE DEL TRABAJO
ANTIPLAGIO.pdf

AUTOR
Didier Salazar

RECUENTO DE PALABRAS
24483 Words

RECUENTO DE CARACTERES
128587 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS
124 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
1.6MB

FECHA DE ENTREGA
Jul 9, 2024 3:33 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME
Jul 9, 2024 3:35 PM GMT-5

3% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 2% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados

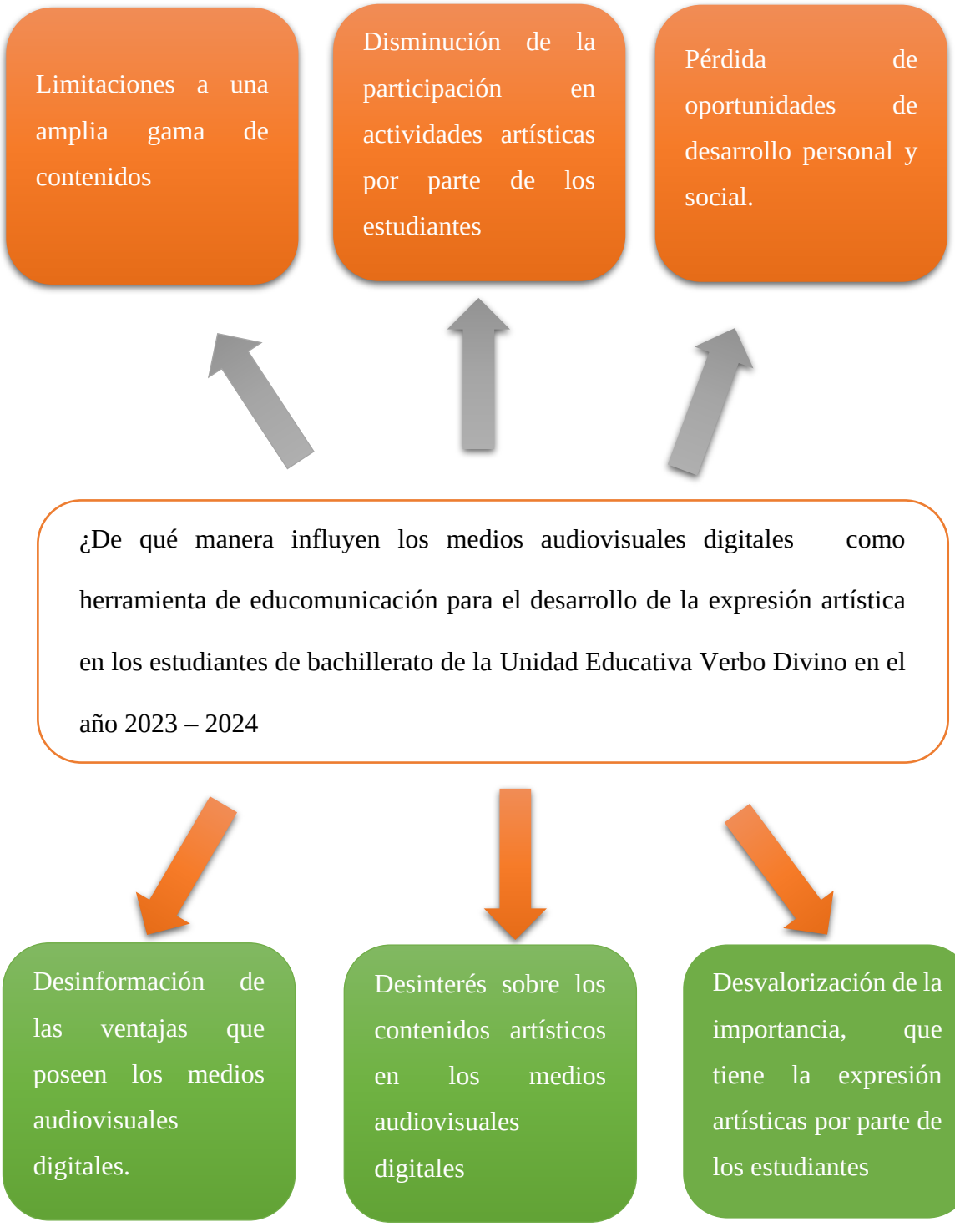
Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 30 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente

José A. Olaya Orozco

Resumen

Anexo 24: *ÁRBOL DE PROBLEMA*



Anexo 25: *INSTRUMENTOS*

ENCUESTA

Tema: MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024

1. ¿Qué medios audiovisuales utilizan usted con más frecuencia?

a) Televisión

b) Redes sociales

c) Cine

d) Otro

2. ¿Con qué frecuencia utiliza medios audiovisuales digitales (como videos, imágenes, música, etc.) en su vida diaria?

a) A diario

b) De dos a tres veces a la semana

c) Mas de tres veces a la semana

d) Menos de dos veces a la semana

3. ¿Dentro de la malla curricular recibe usted asignaturas relacionadas al arte y cultura?

a) Si

b) No

c) No sabe / No conoce

4. ¿Ha tenido acceso a clases o actividades educativas que utilicen medios audiovisuales digitales durante su bachillerato?

a) Sí

b) No

c) No sabe / No conoce

5. ¿Cuánto tiempo considera que diariamente usted consume contenidos en redes sociales?

A) 30 min a 1 hora

B) 2h a 3h

C) 4h a 5h

D) Mas de 6h

6. ¿Práctica alguna actividad artística fuera del colegio?

a) Si

b) No

7. ¿Le gustaría practicar alguna actividad artística?

a) Si

b) No

8. De la siguiente lista cuál de estas actividades practica ¿Cuál actividad artística realizan usted en su tiempo libre?

a) Danza

b) Pintura

c) Guitarra

d) Teatro

e) Ninguno

9. De la siguiente lista señale ¿Cuáles son las actividades que realizan en la asignatura de expresión artística?, puede ser más de uno.

a) Música (canto, piano, guitarra, violín, trompeta, etc.)

b) Pintura (dibujo, escultura, oleo, acuarela, acrílico, etc.)

c) Danza (Ballet, folclórica, contemporánea, etc.)

e) Otra

d) Ninguna

10. De las siguientes redes sociales señales usted en cual tiene una cuenta

a) Tik Tok

b) Facebook

c) Instagram

d) WhatsApp

e) Ninguna

f) Otra

11. ¿De existir canales en redes sociales de contenidos artísticos, consumirían este tipo de contenidos?

a) Si

b) No

12. ¿Qué tipos de contenidos artísticos y culturales les gustaría que hubiera en redes sociales?

a) Tutorial aprender a entonar instrumentos

b) Videos que enseñen de baile

c) Aprende algún idioma

d) Otro

e) Ninguno

13. ¿Cuáles de las siguientes redes sociales usted dedica más tiempo consumiendo contenido?

a) Tik Tok

b) Facebook

c) Instagram

d)Otro

e) Ninguno

ENTREVISTA

Tema: MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÒN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO EN EL AÑO 2023 – 2024

Entrevista al docente de la Unidad Educativa Verbo Divino

Nombre del entrevistado: Lic. Max Jiménez

Experiencia: Docente responsable de impartir la asignatura de Expresión artística y cultural

Fecha: 17/04/2024

P1: ¿Desde su perspectiva considera usted que el aprendizaje de actividades artísticas podría ser complementario a lo académico?

P2: ¿Desde su punto de vista cual sería la importancia de la expresión artística en el desarrollo personal y social de los estudiantes?

P3. ¿Considera que la utilización de medios audiovisuales digitales puede ayudar a los estudiantes de bachillerato a entender y valorar la expresión artística de manera más efectiva

P4 ¿Cuáles son las actividades artísticas que imparten en la institución a los estudiantes?

Entrevista al responsable del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD de Bolívar

Nombre del entrevistado: Ing. Darwin Pomagualli

Experiencia: Director del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD provincial de Bolívar. asignatura de Expresión artística y cultural

Fecha: 17/04/2024

P1 ¿Existen actividades planificadas por parte del GAD Guaranda en función del involucramiento en actividades culturales con niños y jóvenes?

P2 ¿Cuáles son los aspectos culturales de los que se encarga el GAD Guaranda?

P3 ¿Cómo difunden la cultura que posee la cuidad?

P4 ¿Hay algún vínculo entre instituciones para generar actividades culturales en niños y jóvenes

P5 ¿Hay alguna actividad para incluir a los estudiantes de las unidades educativas en la cultura de la ciudad?

Entrevista al responsable de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar

Nombre del entrevistado: Mgs. Romel Ocampo

Experiencia: Director provincial de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar

Fecha: 17/04/2024

P1: ¿Considera usted importante involucrar a la juventud en actividades artísticas y culturales?

P2: ¿Como Casa de la Cultura Núcleo Bolívar se ha planificado cursos en torno al aprendizaje de arte y cultura para jóvenes?

P3: ¿Las actividades planificadas hacía que edad están dirigidas?

P4: ¿En qué medios audiovisuales promocionan su cursos y actividades?

P5: ¿Se vincula la casa de la cultura con unidades educativas para atraer a actividades artísticas y culturales para los jóvenes?

Entrevista a docente de la Universidad Estatal de Bolívar

Nombre del entrevistado: Lic. Renato Valle

Experiencia: Docente responsable de impartir la cátedra de Educomunicación

Fecha: 17/04/2024

P1 ¿Desde su perspectiva como se utilizan los medios audiovisuales digitales en la educomunicación?

P2 ¿Cómo se puede fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de educomunicación a través de los medios audiovisuales digitales?

P3 En la actualidad ¿Que medios audiovisuales digitales considera usted que son los más idóneos para una buena educomunicación?

P4 ¿Qué desafíos enfrentan los docentes al utilizar medios audiovisuales digitales como herramientas de educomunicación?

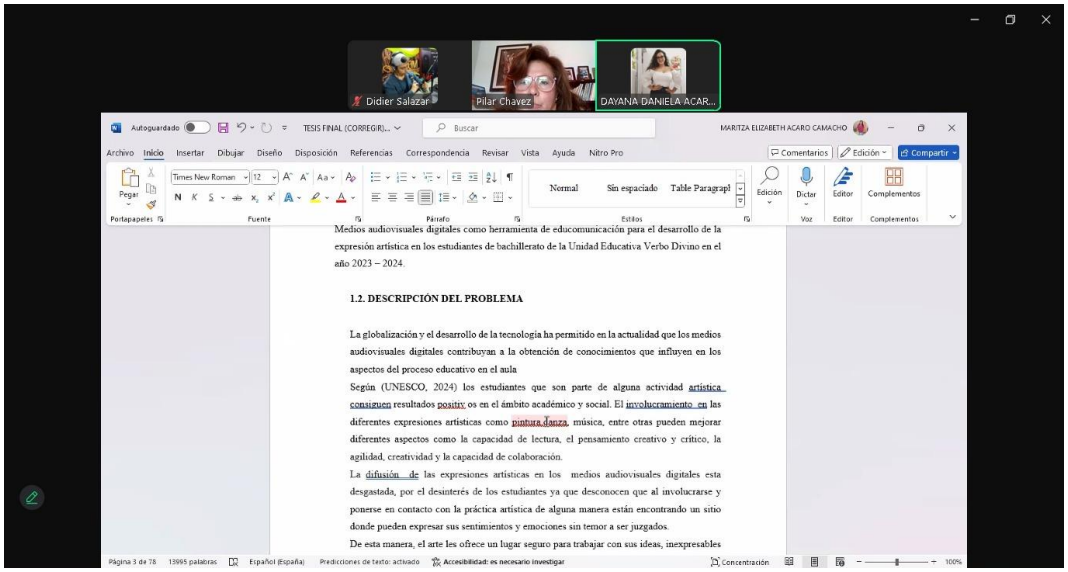
Anexo 26: *TUTORIAS*



Asesoría de tesis por el tutor: Lic. Jose Oleas



Asesoría de tesis por el tutor: Lic. Jose Oleas



Asesoría de tesis por el Par académico: Lic. Pilar Chavez

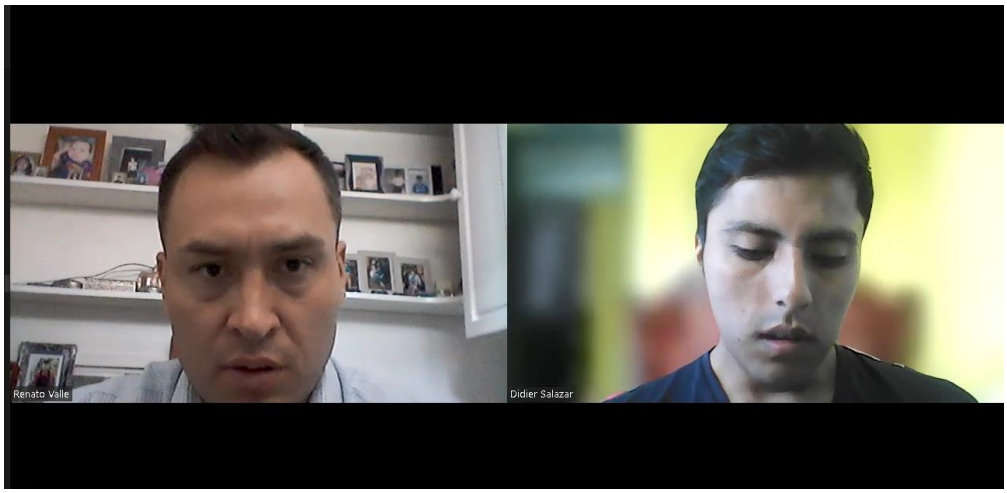
Anexo 27: *ENTREVISTAS*



Entrevista con el director del departamento de cultura, deportes y desarrollo social del GAD provincial de Bolívar. asignatura de Expresión artística y cultural: Ing. Darwin Pomagualli



Entrevista con el responsable de la Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar: Mgs. Romel Ocampo



Entrevista a docente de la Universidad Estatal de Bolívar: Lic. Renato Valle