



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Movie maker en la producción de videos educativos en el
docente en la IE Ricardo Palma, Callao, 2017

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Br. José Luis Sulca Molero

ASESOR:

Mg. Jimmy Díaz Manrique

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión y Calidad Educativa

PERÚ – 2017

Página del jurado

Dra. Rosalía Zárate Barrial
Presidente

Mgtr. Luis Alberto Torres Cabanillas
Secretario

Mgtr. Jimmy Díaz Manrique
Vocal

Dedicatoria

A mi querida familia

Agradecimiento

A los directivos y docentes de la IE Ricardo Palma, por permitirnos desarrollar esta investigación en su casa de estudios.

Al Mgtr. Jimmy Díaz Manrique, por su asesoramiento, lo que permitió enriquecer nuestro trabajo

Declaración de autenticidad

Yo Br. José Luis Sulca Molero, estudiante del Programa de maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 08827350, con la tesis titulada *Movie maker en la producción de videos educativos en el docente de la IE Ricardo Palma, Callao, 2017*, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Los olivos, junio 2017.

José Luis Sulca Molero

Código de estudiante: 6000155717.

Presentación

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, presento la tesis titulada *Movie maker en la producción de videos educativos en el docente de la IE Ricardo Palma, Callao, 2017*. El estudio busca conocer la relación entre ambas variables.

El informe de investigación se estructuró en siete capítulos de acuerdo con el protocolo de tesis de la Escuela de Post grado; la investigación se inició al considerar como problema a la insatisfacción manifiesta en los docentes, la que sería consecuencia de eventos negativos generados por los nuevos directivos o por que éstos no tienen la capacidad para resolverlos.

El estudio se planteó bajo un diseño experimental del sub tipo pre experimental en una muestra de docentes de una IE pública, a los que se aplicó como instrumento, una prueba de conocimientos sobre la producción de videos. Los datos recogidos se sometieron al análisis estadístico descriptivo e inferencial mediante la prueba t de Studens para muestras relacionadas.

Señores miembros del jurado, presento a ustedes el informe de la investigación realizada el cual espero se encuentre a la altura de lo requerido.

El autor.

Índice de contenido

	Pag.
Página del jurado	ii
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice de contenido	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1. Antecedentes	14
1.2 Fundamentación científica	18
1.3 Justificación de la investigación	40
1.4. Realidad problemática	42
1.5 Problema	43
1.6 Hipótesis	44
1.7 Objetivos	44
II. Marco metodológico	
2.1 Identificación de variables	47
2.2 Operacionalización de la Variables	49
2.3 Metodología	50
2.4 Tipo de estudio	50
2.5 Diseño de investigación	50
2.6 Población, muestra y muestreo	51
2.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
2.8 Validación y confiabilidad de instrumentos	54
2.9 Procedimientos de recolección de datos	54
2.10 Métodos de análisis de datos	55
2.11 Aspectos éticos	55
III. Resultados	
3.1 Descripción de resultados	58
3.2 Prueba de hipótesis	61

IV. Discusión	65
V. Conclusiones	68
VI. Recomendaciones	70
VII. Referencias Bibliográficas	72
Anexos	
Anexo 1. Matriz de consistencia	78
Anexo 2. Ficha de evaluación	80
Anexo 3. Taller	81
Anexo 4. Manual del Microsoft Movie Maker:	92
Anexo 5. Base de datos	100
Anexo 6. Análisis estadísticos	103

Índice de tabla

Tabla 1. Operacionalización del conocimiento adquirido para la producción de videos educativos	49
Tabla 2. Población/muestra de estudio	52
Tabla 3. Estadísticas de fiabilidad	54
Tabla 4. Pruebas estadísticas de normalidad	55
Tabla 5. Nivel de conocimientos para la producción de videos educativos	58
Tabla 6. Estadísticos de los resultados de las pruebas aplicadas	59
Tabla 7. Nivel de conocimiento para la producción de videos educativos, según etapas	59
Tabla 8. Estadísticos de los resultados de la evaluación por etapas	60
Tabla 9. Prueba de muestras emparejadas	61
Tabla 10. Prueba de muestras emparejadas	62
Tabla 11. Prueba de muestras emparejadas	63
Tabla 12. Prueba de muestras emparejadas	64

Índice de figura

Figura 1. Nivel de conocimientos para la producción de videos educativos	58
Figura 2. Nivel de conocimiento para la producción de videos, según etapas	60

Resumen

La investigación realizada buscó determinar el efecto de un taller de Movie maker en el desarrollo del conocimiento para la producción de videos educativos en los docentes de la IE Ricardo Palma, Callao, 2017; institución en la que se prestaban las condiciones para el estudio, al contar con la infraestructura adecuada.

Fue desarrollada como una investigación aplicada, bajo un diseño experimental, específicamente pre experimental por cuanto la población de docentes de secundaria estaba conformada por 30 integrantes, con las mismas necesidades de actualización. Mediante una prueba de evaluación se recogió información sobre el conocimiento de la producción de videos educativos, adquirido antes y después del taller, en tal sentido se trató de un estudio de campo. Previamente se estableció su validez tanto de contenido como de constructo y se calculó su consistencia interna mediante la prueba Alfa de Cronbach. El análisis estadístico de los datos que permitió establecer el efecto del módulo Movie maker, se realizó mediante la prueba t de Studens.

Los resultados descriptivos arrojaron que efectivamente la mayoría de docentes incrementaron su nivel de conocimientos para la producción de videos educativos; asimismo, de las calificaciones vigesimales de las pruebas, se halló que la diferencia de medias entre el pre y el post test fue significativa por lo que se aceptó la hipótesis como válida.

Palabras clave: Movie maker, edición de videos educativos

Abstract

The research sought to determine the effect of a Movie maker workshop in the development of knowledge for the production of educational videos in EI teachers Ricardo Palma, Callao, 2017; Institution in which the conditions for the study were provided, having the adequate infrastructure.

It was developed as an applied research, under an experimental design, specifically pre-experimental because the population of secondary teachers was made up of 30 members, with the same updating needs. An evaluation test collected information on the knowledge of the production of educational videos, acquired before and after the workshop, in this sense it was a field study. The validity of both content and construct was previously established and its internal consistency was calculated using the Cronbach Alpha test. The statistical analysis of the data that allowed to establish the effect of the module Movie maker, was realized by the test of t students.

The descriptive results showed that most teachers actually increased their level of knowledge for the production of educational videos; Likewise, of the vigesimal test scores, it was found that the difference of means between the pre and the post test was significant and the hypothesis was accepted as valid.

Keywords: Movie maker, educational video editing

I. Introducción

1.1. Antecedentes

1.1.1 Antecedentes internacionales

Baltodano (2016) en el ensayo *Promoción del trabajo colaborativo mediante la integración de las tecnologías digitales en el contexto escolar*, presenta algunas estrategias para el desarrollo de proyectos pedagógicos mediante la promoción del trabajo colaborativo con el apoyo de las tecnologías digitales. Durante varios años, el Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, ha promovido diversas iniciativas para potenciar ambientes de aprendizaje colaborativo entre educadores y estudiantes, mediante el aprendizaje en red y el intercambio intercultural de estudiantes de distintas zonas del país. Todo lo anterior tiene sentido, cuando los proyectos educativos tienden a la resolución de problemas comunitarios y a la atención de los intereses de los actores curriculares involucrados. Desde la perspectiva anterior, se propone el desarrollo de proyectos pedagógicos a partir de cinco fases: la preparación, la planificación, la implementación, la evaluación y la divulgación. Con estas fases, se espera generar expectativas para el desarrollo psicomotor, socio afectivo y cognitivo de los actores curriculares que participan en los proyectos.

Quesada (2014), sistematiza el proceso de introducción de la tecnología en materia de producción y edición de videos para promover el aprendizaje de un segundo idioma. La estrategia didáctica fue parte del curso de Experiencia Docente en inglés, en el cual los estudiantes avanzados del Bachillerato en la Enseñanza de este idioma de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico deben asistir a las aulas de educación secundaria para poner en práctica los conocimientos adquiridos a través de su formación como futuros profesores. Se detalla el origen de la propuesta y el proceso desarrollado, ya que de un modo u otro el uso del video como herramienta didáctica no es una estrategia ampliamente difundida en el sistema educativo público de la provincia de Puntarenas. La información recopilada fue producto de la observación de lecciones, igualmente se obtuvieron datos relevantes a través de las entrevistas y cuestionarios aplicados a los estudiantes practicantes, quienes determinaron la realidad académica vivida en las aulas de

dos colegios públicos de la zona en estudio. Se concluyó que cuando se tiene un fin didáctico establecido, una visión clara y el interés por parte del docente el uso de la tecnología se convierte en un verdadero aliado para promover el aprendizaje efectivo del inglés, dados los múltiples beneficios que se obtienen de utilizar imágenes en movimiento en lugar de los métodos tradicionales empleados en la enseñanza de una lengua.

Mortera y Villarreal (2013). Esta ponencia presenta los hallazgos de un proyecto de investigación de tecnología educativa cuyo objetivo fue estudiar e investigar el papel del video educativo abierto como producción escolar de alumnos de nivel secundaria en su desempeño académico, utilizando las nuevas herramientas disponibles a través de dispositivos digitales y aplicando las nuevas Tecnología de la Información y Comunicaciones (TIC). La investigación se realizó con alumnos de nivel de educación media básica (secundaria) del Colegio San Felipe, en Monterrey, Nuevo León, México, durante el ciclo escolar septiembre 2012 – julio 2013. El principal objetivo fue detectar si la creación de videos educativos influye directamente en los aprendizajes significativos de los alumnos de esta institución, a través de la producción de *videos educativos abiertos*, concebidos estos videos como *recursos educativos abiertos* (REA), creando así sus propios materiales instruccionales y recursos didácticos digitales disponibles a nivel del Internet y la WWW; respetando derechos de autor y licenciamientos abiertos para su uso, producción y redistribución. Se halló que las ventajas para los alumnos sobre el uso y la aplicación en clase de videos educativos a manera de material didáctico para la mayoría, es que el uso de los videos en el aula resulta en un aprendizaje más rápido, divertido y breve. En su mayoría consideraron que las desventajas no eran significativas, para dos alumnos el tiempo que se dedicaba para la elaboración del video era excesivo y un alumno dijo no gustarle el proceso por considerar difícil la elaboración de los videos.

Figuroa, Herrera, D'Empaire y Paganini (2012) en su estudio *Promoción científica, tecnológica y académica en la región NOA mediante repositorios digitales*, consideraron que el fuerte desarrollo de la producción científica, así como la significativa expansión de la oferta educativa a nivel de grado y posgrado en la región del NOA en los últimos veinticinco años, han generado una urgente

necesidad de crear un eficiente y efectivo sistema institucional de Repositorio Digital (RD), el cual enmarque e incluya a las relevantes universidades de la región. Atendiendo a esto, se presenta un proyecto de investigación aplicada, financiado por la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica de la Argentina (PICTO-CIN 2010), cuyo propósito consiste en definir el diseño de un Repositorio Digital de las Universidades de la Región Noroeste de Argentina (NOA). En el mismo, se plantea crear un Repositorio Digital (RD) Institucional entre las universidades de la región NOA con el objetivo de mejorar la colaboración, desarrollo, enseñanza, aprendizaje, investigación y divulgación en las mismas. Servirá también para el desarrollo de un consorcio académico, científico y tecnológico que provea una colección balanceada y actualizada de la producción de las Universidades del NOA. Las principales variables a abordar en el estudio se refieren a los mecanismos de recuperación y utilización de documentos digitales, de acuerdo con las normas, recomendaciones y estándares vigentes; principalmente los referidos a metadatos, interoperabilidad y accesibilidad de repositorios.

1.1.2 Antecedentes nacionales

Cárdenas (2013), determina en qué medida el video tutorial virtual, como herramienta didáctica, mejora el desarrollo de capacidades de los estudiantes de ingeniería del primer ciclo de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de San Martín de Porres, en la asignatura de Geometría Analítica. El diseño de investigación empleado fue cuasi experimental, aplicado a una muestra de estudio conformada por 40 estudiantes divididos en dos grupos: uno testigo y otro experimental. A ambos grupos se les aplicó una prueba de pre test y post test para las dimensiones conceptual y procedimental, para la parte actitudinal se utilizó una guía de control, dado que no habían usado antes una herramienta didáctica en el curso. Posteriormente al grupo experimental se aplicó la herramienta didáctica (video tutorial virtual) y al otro grupo no, estuvo de testigo, pero ambos grupos recibieron los mismos tópicos. Los resultados indican que las puntuaciones iniciales eran muy bajas, pero después de realizado el tratamiento experimental, se observó que hubo diferencias estadísticamente significativas. Asimismo, se constató que los alumnos ingresan a la universidad con una base matemática muy baja, en especial

en materias elementales como son aritmética y álgebra, y que la herramienta didáctica no solo refuerza la enseñanza y mejora el aprendizaje, sino que predispone al estudiante a instruirse, fomentando la práctica del autoaprendizaje. En conclusión, el video tutorial virtual ha demostrado que mejora significativamente el desarrollo de capacidades en los estudiantes de Ingeniería de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de San Martín de Porres, en la asignatura de Geometría Analítica.

Rodríguez y García (2013). La evolución de las tecnologías de comunicación mediada por Internet permite considerar el desarrollo de Espacios Virtuales Educativos. Recientemente, se han propuesto formalismos de modelado para especificar las interacciones entre los distintos miembros de un grupo de trabajo que interactúa a través de un espacio virtual. En este contexto, se propone un proceso de diseño de espacios virtuales de trabajo educativo personalizables, que identifica los componentes de la arquitectura en base al modelo de interacciones formalizado.

Churquipa (2008). En su informe de investigación, los “Los Videos como estrategia didáctica durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008”, planteando para ello la idea de investigación mediante la siguiente interrogante: ¿Qué efectos tiene los videos como estrategias didáctica durante el proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales, en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008?, y tiene como objetivo general determinar el efecto del video como estrategias didácticas durante el proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales, para ello se ha empleado el diseño metodológico de investigación CUASI EXPERIMENTAL, tomándose una población de de 47 estudiantes del primer nivel, 24 de ellos pertenecen al Nivel “A”, que conforman el grupo experimental y 23 de ellos pertenecen al Nivel “B”, los mismos que pertenecen al grupo control. Los videos como estrategia se aplicó en los estudiantes del nivel “A”, durante el primer trimestre del presente año académico con la finalidad de comprobar la validez de la hipótesis planteada en la presente investigación, para ello sometiéndose a ambos grupos con el Pre Test y Post Test, lográndose para ello los siguientes resultados, que los videos como estrategias didácticas es eficiente en el aprendizaje de

Ciencias Sociales, elevando el nivel del aprendizaje en el grupo experimental de 5.27 puntos a 15.27 puntos ubicándose dentro de la valoración bueno tal como se ha demostrado en los cuadros, en donde la aplicación de videos tiene mayores efectos positivos directamente en la capacidad de comprensión de espacio temporal, mejorando en cada actividad un aprendizaje de calidad a partir de un método didácticos de los videos, llegándose a la siguiente conclusión general. La aplicación de videos como estrategia didáctica es eficaz en un 76.35% en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales, en ese sentido queda comprobada la hipótesis planteada en el presente informe de investigación.

1.2 Fundamentación científica

1.2.1 Taller de Movie Maker

Concepto de taller educativo:

Maya (2007) explica que la idea de taller se relaciona con el espacio donde se elaboran o reparan objetos materiales, el mismo que es concebido al nivel educativo, en el cual se lleva a cabo la extensión de la didáctica de enseñanza, aplicando métodos cooperativos y activos, así como otras formas de procesos de enseñanza aprendizaje. Considera que:

El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva. Es un proceso pedagógico en el cual alumnos y docentes desafían en conjunto problemas específicos.

Kisnerman (1977), menciona que el taller es: "...un medio que posibilita el proceso de formación profesional. Como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas, para cumplir los objetivos de ese proceso de formación del cual es su columna vertebral".

Para Reyes (1977) lo establece así:

...una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico,

orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos.

Es un taller educativo, en la medida que un equipo conformado por el adiestrador y los participantes, desarrollan actividades teóricas y prácticas con el objetivo de lograr una determinada competencia.

Fundamento epistemológico del taller:

Maya (2007), para quien:

El conocimiento que se adquiere en un taller está determinado por un proceso de acción reflexión, lo cual permite su validación colectiva yendo de lo concreto a lo conceptual y nuevamente de lo conceptual a lo concreto, no de una manera reproductiva sino creativa y crítica y finalmente transformadora. Define el criterio de verdad del conocimiento por la producción activa colectiva y no por la autoridad de los textos o de los docentes o de otras fuentes secundarias. (p.24)

En ese sentido, consideró que “en un taller la inteligencia, la razón y las estructuras mentales son las que permiten darle sentido a los datos que se captan en la aprehensión de la realidad en un taller, más que las solo sensaciones que legitimarían el empirismo como base del conocimiento”.

Integración de la teoría y la práctica

Es comprobable que la enseñanza teórica se encuentra incompleta cuando va dissociada de una práctica que demuestre estos conocimientos, asimismo; realizar una actividad práctica sin tomar en cuenta los fundamentos teóricos para realizarla, sería una experiencia vacía. Esta integración se puede visualizar en los talleres escolares, en el cual se complementan ambas formas de enseñanza, dando paso al fundamento de la didáctica moderna, que se expresa con: aprender haciendo.

En este proceso, es importante que se integre el análisis de todo el proceso, en el cual se caben las preguntas ¿por qué?, ¿para qué?, ¿cómo?; haciendo del

aprendizaje un evento en el que resalta la conceptualización y la explicación. Lo que es fundamentado por Ander Egg en Maya (2007):

[...] si la docencia del taller total privilegia la práctica prestando especial interés al “hacer” no por ello descuida la teoría. En el taller la teoría siempre está referida a una práctica concreta que se presenta como problema; ella aparece como una necesidad para iluminar una práctica, ya sea para interpretar lo realizado, ya sea para orientar una acción. Práctica y teoría son dos polos en permanente referencia uno del otro. Práctica y teoría, además, son dos aspectos que carecen de sentido el uno sin el otro, aunque en el taller la práctica sea la principal [...]. (p.28)

Justificación de un taller:

Bartle (2010), consideró que “el propósito del taller es estimular y adiestrar a los miembros de la comunidad y sus líderes en técnicas prácticas de participación comunitaria y en actividades de gestión comunitaria. Cuando quiera organizar una sesión de adiestramiento, tiene que estar justificada en términos de fortalecimiento de la comunidad. Tiene que poder defender la necesidad de organizar el taller. ¿Cuál es su propósito? ¿Qué resultado se espera de él? ¿Cómo se relacionan los resultados con el propósito? ¿Fortalece a la comunidad? ¿Cómo se pueden medir los resultados?”.

El financiamiento de un taller, pasa por su diseño, el objetivo del mismo, su estructura y planificación; facilitando de esta manera la adquisición de medios económicos que lo sustenten.

Planificación de un taller:

Es importante que previo a la planificación de un taller, debe conocerse «¿Este taller va a movilizar, motivar, animar a la participación e impartir técnicas prácticas? ¿Qué tipo de resultados e indicadores se puede esperar que produzca el taller?».

Asimismo, en cuanto a las modificaciones que espera conseguir: «¿Qué cambios en la situación actual va a conseguir este taller? ¿Qué mejoras, desarrollo o

fortalecimiento resultarán de estos cambios? ¿Este taller le dará la posibilidad de hacer observaciones cuantificables?».

Objetivos:

Estos se encuentran asociados a la justificación que se tiene para la realización del taller, y no puede ir en contra de la misma. Así, si un taller se justifica porque «algunos proyectos de saneamiento y fuentes no tienen comités gestores», entonces el objetivo de su propuesta es «adiestrar a los miembros de la comunidad como forma de movilización y organización de un grupo que gestione el proyecto de saneamiento y fuentes»

Grupo de destino (beneficiarios) o participantes:

Dirigidos a las personas sobre las que quiere obtener un resultado o un cambio en sus resultados, estando la cantidad de participantes, asociada con sus necesidades y presupuesto. El objetivo no debe distraerse de la búsqueda de una transformación que permita el desarrollo comunitario. Quienes se encargan del desarrollo del taller, deben ser capaces de encontrar soluciones a las dificultades observadas.

Es importante que los participantes seleccionados, den muestra de compromiso con lo que se quiere llevar a cabo, pues no obstaculizarán el desarrollo de tareas propuestas, asimismo es importante que el número de participantes se encuentren entre 7 a 10 individuos, y en el que deben estar presente personas de ambos sexos y en cantidades similares. La selección de los involucrados debe estar alejada de los cargos y por amistad.

Recursos humanos:

Es importante que se cuente con expertos en el tema a desarrollar, además de otros elementos como funcionarios y políticos, para el desarrollo del taller, por ejemplo: “en un taller sobre agua y saneamientos, el personal debe estar compuesto por inspectores de sanidad, educadores de salud, ingenieros hidráulicos y expertos en adiestramiento en gestión. Se puede invitar a los funcionarios del gobierno a oficiar el principio de las obras o la inauguración, sobre

todo para mantenerles bien informados. En el pliego de propuesta, debe especificar claramente porqué cada uno de los miembros del personal es un experto”.

Es importante tener en cuenta que, se debe registrar la especialidad de cada uno de los instructores, lo que permitirá gestionar de forma adecuada el presupuesto que estos generarán.

Contenido del curso o esquema de las materias:

Se debe presentar un esquema detallado del desarrollo del taller a llevarse a cabo, en el que se especificará lo que será desarrollado y por quién dando a conocer sus competencias, la forma en que se hará, los métodos, y el empleo de estrategias que se utilizarán, tales como:” juegos de rol, técnicas audiovisuales, demostraciones, simulaciones, foros de discusión, grupos de trabajo...”. Con lo que la evaluación, cobrará validez y relevancia en la propuesta de adiestramiento.

Presupuesto:

Este debe estar sujeto al tiempo empleado en el desarrollo del taller, tomándose en cuenta los honorarios que cada instructor y miembro del equipo de implementación tendrá, así mismo; debe considerarse los gastos de alimentación y movilidad de genera cada uno de ellos, teniéndose en cuenta que estos deben ser fijos.

Locales:

Es necesario que estos brinden los recursos que serán necesarios para llevar a cabo un correcto desarrollo de las actividades, proyectores, aire acondicionado, monitores de televisión y tarima, teniéndose en cuenta el costo que representa por el lugar y las comodidades que se puedan exigir.

Redacción de informes:

Es parte importante y que son tomadas en consideración por quienes pueden ser el grupo objetivo de patrocinio del evento, los que deben conocer con anterioridad, la forma de cómo estos se les hará llegar y el tiempo que tardarán en entregárselos. Estos deben ser bien redactados, detallados y con los logros y dificultades que se encontraron en el desenvolvimiento del mismo.

En este debe de presentarse la lista de quienes participaron en el desarrollo del evento, así como quienes fueron los beneficiarios; también el resultado de la evaluación y la percepción que estos tuvieron del mismo.

1.2.2 Producción de videos educativos

Definición de producción de videos

La Real Academia Española (RAE) lo define como “Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos”.

Venemedia (2014), la presenta como la “Serie de imágenes que son captadas por una cámara, las cuales pasan por un proceso de producción y edición; son principalmente llamados fotogramas, que pueden estar acompañados de sonido”.

Ruiz (2005) define a la fase de la realización audiovisual (producción audiovisual) como el conjunto de procesos técnicos y artísticos llevados a cabo para llevar una idea en un producto hasta el público. Los procesos técnicos son las tecnologías empleadas, tales como las cámaras filmadoras, elementos de sonido, iluminación, programas de edición, entre otras y los procesos artísticos están referidos a los creativos, es decir la idea, elección del tema, planos, música y el enfoque.

Bravo (2000), sostiene que el vídeo es un sistema de captación y reproducción instantánea de la imagen en movimiento y del sonido por procedimientos electrónicos. Como medio audiovisual tiene una serie de características que lo distinguen del resto de los medios que conforman el ecosistema audiovisual.

Características de la producción de videos educativos

Cebrián (1987), considera que la producción de videos se distingue del resto de medios del ecosistema audiovisual por sus características fundamentales:

1. El dar permanencia a los mensajes permitiendo intercambiarlos y conservarlos.
2. Puede reproducirse en forma instantánea lo grabado.
3. Es reutilizable indefinidas veces.
4. Permite ordenar los planos y secuencias en la edición.
5. Admite el traslado de producciones realizadas en otros soportes.
6. Presenta baja definición de imagen.
7. Permite la micro comunicación original.

El autor afirmó que en el aula el vídeo modifica el escenario de la docencia. En forma generalizada y continua, se convierte en el proceso educativo en un elemento o recurso didáctico de bajo costo y de fácil manejo; en el proceso educativo puedes ser empleado como medio de observación, como medio de expresión, como medio de autoaprendizaje y como medio de enseñanza.

El mismo Cebrián en 1992, amplió las características a tener en cuenta desde el diseño y la producción de material audiovisual específico para la enseñanza, considerando:

1. Para evitar la saturación y pérdida de información del estudiante el video debe ser usado conjuntamente con otros materiales, evitando un uso excesivo del tiempo en su exposición. Es así que resulta interesante la redundancia de un mismo tema en un cartel, en juegos y en el vídeo, reforzándose y completándose mutuamente en un “paquete integrado”.
2. El video debe apoyarse en una guía, la cual debe dar “pistas para antes, durante y después” de la exposición; esto debe predisponer al estudiante entendiendo que su compromiso está fuerte y directamente ligado al aprendizaje; permitirá también mostrar las pausas y las cuestiones que se pueden realizar durante su exposición y cómo se hará la evaluación. Ésta es una de las claves del vídeo didáctico más diferenciadora, debe conocerse el resultado que se espera que el alumnado obtenga.
3. Emplear y buscar un equilibrio entre los criterios de veracidad racional que rige la credibilidad del conocimiento formal (p.e. la contrastación empírica); y por otro, la credibilidad narrativa o verosimilitud de los conocimientos

narrativos. Los vídeos didácticos deben realizar un equilibrio entre verosimilitud y veracidad racional, conjugar lo emocional con lo racional, corazón y cerebro, emoción y cognición. Posiblemente, la imagen alcance al intelecto pasando antes por el corazón.

4. No debe ser sólo trasmisivo, sino que debe permitir la actividad del estudiante, debe sugerir su apoyo en el desarrollo, facilitando la integración temática que favorezca el conflicto cognitivo y relacionando con distintos contenidos.

5. Deben conjugar relatos narrativos y enunciativos, de ficción y realismo. Estas formas deberán ajustarse a los objetivos

Modelos teóricos de la comunicación

Uña (2000), consideró que cuando se analiza la comunicación es preciso delimitar de qué tipo de comunicación se trata, ya que cada tipo y nivel de comunicación se enfrentan a diferentes problemas a la hora de la modelización e investigación.

De acuerdo con ello consideró que, según la proximidad de los actores, la producción de videos se clasificaría como una Telecomunicación, es decir comunicación que se lleva a cabo a través de un canal artificial mediante aparatos técnicos.

Respecto a los modelos teóricos, Rudner (1973) consideró que la noción epistemológica de “modelo” carece de uniformidad en el lenguaje científico y ha sido empleada en diversos sentidos. Modelo como una forma de representación de alguna realidad o modo de explicación de la realidad. Algunas veces como sinónimo de “teoría”, aunque más frecuentemente se considera “modelo para una teoría”.

Arias en Alsina (1989), mencionó que en el campo de la Teoría de la comunicación la construcción de modelos ha sido profusa debido a la dificultad de captar y observar directamente los componentes y relaciones implicados en los fenómenos y procesos de comunicación. Se diferencian en modelos estructurales, los que solo representan la estructura del fenómeno y modelos funcionales para aquellos que describen los sistemas en términos de relaciones.

Modelos funcionalistas

Marco epistemológico: según Diez (1976) y Del Campo (1965), los modelos “funcionalistas” en Ciencias sociales establecen una analogía entre la sociedad y el organismo. Spencer definió por primera vez los términos de “estructura” y “función” en el análisis de la sociedad, siendo Durkheim, Malinowski y Radcliffe-Brown quienes preconizaron el funcionalismo como el método más adecuado para reflejar la complejidad social. Posteriormente, el paradigma funcionalista ha sido desarrollado por otros autores como T. Parsons y R.K. Merton.

Elementos y características del modelo: el sociólogo norteamericano Ch. Wright al analizar la comunicación de masas combina las consecuencias de los fenómenos sociales, con lo que él considera las cuatro actividades de la comunicación: vigilancia, correlación y transmisión cultural, tomadas por Wright de M.D. Lasswell (1972), a las que añade la de entretenimiento.

Los modelos funcionalistas de la comunicación son criticados en el mismo sentido que es criticada una concepción funcionalista de la sociedad o del sistema social desde posiciones fundamentalmente inspiradas en el marxismo. Así se considera, por ejemplo, que el sistema de comunicación funcionalista pone a ésta al servicio de la reproducción conservadora del sistema o que, en general, los medios de comunicación colectiva están al servicio de la ideología dominante o como controladores del sistema, y que el campo de la comunicación sea confundido con el campo del control social.

La crítica también ha surgido en el mismo campo del funcionalismo, como la realizada por Lazarsfeld y Merton (1972) y dirigida especialmente al análisis de los efectos de los “mass media”. En ella tratan de poner de manifiesto cómo ciertas consecuencias sociales de la comunicación pueden ser muy irracionales y, en definitiva, disfuncionales para el individuo y la sociedad.

Modelos estructuralistas

Marco epistemológico: Heibreder (1963) y Köhler, W. - Koffka, K. - Sander, F (1963), consideraron que el término “estructuralismo” acoge diversas orientaciones

centralizando el concepto de “estructura”. En la “psicología de la forma la percepción no se da como colección de elementos o suma de partes, sino con carácter de totalidad.

Elementos y características del modelo: la estructura es el sistema de intercambio entre actores sociales y teniendo en cuenta que al enfoque estructuralista no le interesa tanto qué es lo que se intercambia, ni quiénes cambian, pero si las reglas que rigen sus relaciones (Díaz en Serrano, 1981).

Modelos conductistas

Marco epistemológico: para Díaz (1952) el conductismo es la tendencia a estudiar los organismos en base a su conducta. Si bien se basa en los trabajos experimentales de C. Lloyd Morgan, W. Wundt, W. James, Pavlov, etc., la orientación específica del conductismo fue iniciada por J.B. Watson cuando, en 1913, acuñó el término “behaviorism”.

Elementos y características del modelo: en el estudio de la comunicación humana genera modelos como el creado por H.D. Lasswell en 1948, psicólogo, político y pionero en investigación sobre medios de comunicación de masas. Según él, un acto de comunicación, se describe al contestar las siguientes preguntas: ¿Quién dice qué, en qué canal, a quién, y con qué efecto?”

Según Katz y Lazarsfeld (1979), los modelos conductistas se orientan al estudio de las comunicaciones sociales y especialmente a la investigación de los efectos que la comunicación, a través de los “medios de masas”. La comunicación fue concebida fundamentalmente como un proceso persuasivo. Las condiciones intelectuales, políticas y sociales de los treinta y cuarenta favorecieron, la idea de la manipulación de los medios de masas y la creación de teorías conductistas sobre la influencia de los medios.

El modelo de Lasswell, representó un hito en el campo de la comunicación pues delimitaba los componentes del acto comunicativo. Fue considerado un modelo adecuado, a las necesidades de estudio de los efectos de la propaganda;

asimismo, sorprendió su supervivencia y actualidad como esquema analítico (Wolf, 1987, p.32).

Modelos dialécticos

Marco epistemológico: supone una interpretación marxista de la sociedad en todas sus estructuras y funciones. Hace uso del método dialéctico para comprender los cambios históricos (materialismo histórico) y los cambios naturales (materialismo dialéctico), regidos por las leyes de la dialéctica (Godelier, 1975 y 1989).

Según Piñuel (1990), Serrano, considera que el sistema de la comunicación social, como sistema finalizado, es idóneo para ser estudiado con una metodología dialéctica y así ha configurado un modelo de análisis dialéctico de la comunicación, que ha sido aplicado en distintas investigaciones llevadas a cabo por su equipo de trabajo.

El modelo de análisis dialéctico tiene tres objetivos: analizar los componentes del sistema de comunicación (SC), analizar las interdependencias entre (SC) y el sistema social (SS), aclarar las relaciones entre comunicación y referentes, o sistema de objetos de referencia (SR).

Modelos matemáticos-informacionales

Marco epistemológico: la teoría matemática de la comunicación o teoría de la información se desarrolla a partir de las decisivas aportaciones de Shannon (1981) hacia finales de los años cuarenta. Los trabajos de Shannon, ingeniero en el Bell Telephone Laboratory, trataban de responder a cuestiones concretas. Por ejemplo, ¿qué tipo de canal puede servir para transportar la máxima cantidad de señales?, ¿qué parte de las señales transmitidas será destruida por el ruido en el trayecto del emisor al receptor?

Elementos y características del modelo: representa un sistema general de comunicación que únicamente selecciona los componentes que todo sistema de comunicación implica. Weaver realizó observaciones críticas al modelo: llama la atención sobre las carencias esenciales del modelo de Shannon, especialmente para el análisis sociológico de los procesos de comunicación. Weaver achaca

especialmente un sentido demasiado restringido al concepto de información de la teoría de Shannon (Singh, 1972, p.25).

Modelos sistémicos

Marco epistemológico: según García (1976) y Bertalanffy (1976), la llamada teoría general de sistemas ha sido creada por autores como L. von Bertalanffy, desde la biología, con su idea de “sistema abierto” y K.E. Boulding, desde la economía y fue adoptada posteriormente en muy diversos campos, sirviendo de comparación y contraste, mediante transferencia de modelos, de un campo científico a otro.

Serrano (1981), ha propugnado un enfoque sistémico para la Teoría de la comunicación:

La Teoría de la comunicación se ocupa del estudio de los diferentes sistemas de comunicación que existen o pueden existir. La justificación de este proyecto epistemológico, se basa en que la comunicación, a nivel real, presenta las características que se les exige a los sistemas: a) La práctica de la comunicación presupone siempre la participación de más de un componente... b) Los componentes de cualquier sistema de comunicación, en la práctica comunicativa, están siempre organizados... c) Cada sistema de comunicación implica, necesariamente, la existencia de determinados componentes seleccionados para que aquel puede cumplir sus funciones...(pp. 89-90).

En el campo de la comunicación investigadores norteamericanos, G. Bateson, E. Goffman, E. Hall, P. Watzlawick, entre otros, elaboraron un modelo sistémico interaccional de la comunicación y constituido la denominada “Escuela de Palo Alto”. Estos investigadores de diferentes disciplinas, psiquiatría, lingüística, antropología y sociología, coincidieron en adoptar el mismo modelo para el estudio de la comunicación.

Dimensiones de la producción de videos

Para efectos de la investigación desarrollada se consideraron como tal, las etapas del proceso de realización de un video: preproducción, producción y postproducción, según Millerson (1992):

La preproducción: primera etapa.

Busca asegurar las condiciones óptimas para la producción de un video. Se consideran como actividades propias de esta etapa la guionización y la organización de la producción. En esta etapa se busca evitar errores y olvidos posteriores, así como optimizar tiempos y costos.

La preproducción se inicia con la elección del tema, pasando por la formulación del guion que describa el desarrollo del video y termina en organizar el plan de rodaje. Es la etapa más larga y quizá la más importante, constituyéndose en la base, para las siguientes etapas.

La producción: segunda etapa.

Una vez formulado el guión y organizado el plan de rodaje se inicia la etapa de la Producción. Aquí se recopilan elementos auditivos y visuales que integrarán la producción final, para lo cual se da la búsqueda de materiales complementarios o imágenes de archivo.

En esta etapa se concreta lo pautado en el guion, para ello se registran las imágenes. Según Rabiger (2005), se da el proceso global de grabar o filmar un proyecto audiovisual. En esta etapa se usan recursos humanos y recursos técnicos para la captura de las imágenes y el sonido, dándole forma a lo que se quiere comunicar.

La postproducción: tercera etapa

Después de observar completamente el material grabado y de archivo, se debe optimizar tiempo y calidad en la edición de imagen y sonido. Finalmente se decide el orden y duración de los planos que se presentarán; aquí se implementan los sonidos, la gráfica y se dan los efectos especiales.

En la edición final la realidad se recompone, construyéndose relaciones sonoras y visuales significativas. La edición está constituida por las operaciones realizadas sobre el material grabado, dando como resultado la versión completa y definitiva de la producción audiovisual. Es la forma final del producto audiovisual.

Concepto de video educativo

Según Daza (2013, p.2):

Desde una aproximación descriptiva podemos decir que video educativo es aquel que desde sus etapas de investigación y realización lleva implícitos una intencionalidad, un tratamiento, una forma narrativa, una orientación, un enfoque informativo o formativo destinado a motivar, dinamizar, apoyar, o complementar procesos de promoción humana, por lo general, inscritos en proyectos más amplios de transformación y desarrollo social.

Esta autora refiere que estos pueden estar dirigidos a la enseñanza escolar formal o a la educación continuada o permanente. En ese sentido, el video educativo, “es una herramienta de trabajo, un instrumento o recurso que según sus propuestas puede cumplir una función eficaz e importante en la superación de los distintos grupos de población”.

Asimismo, indica que “los temas de que se ocupa son tan variados como las dimensiones mismas que constituyen interés para la especie humana y el dominio y transformación de su entorno en una perspectiva de equilibrio planetario y cósmico”.

En cuanto a su producción refiere que “está destinada a grupos específicos y su uso en pequeñas comunidades los distingue de la producción industrial, competitiva, masiva y mercantil que caracteriza a la televisión de transmisión abierta”.

Tipos de videos educativos

Daza (2013), reconoció como videos educativos a:

1. Videos científicos: conocidos normalmente como documentales, los que encierran “conocimientos e investigaciones poseídos por la humanidad acerca del mundo físico y social, de sus leyes y de sus aplicaciones a la actividad humana para el mejoramiento de la vida”. Pueden ser elaborados en cualquier sistema educativo, ya sea el formal como otros tipos.
2. Videos didácticos: con estos se busca mejorar la enseñanza-aprendizaje, facilitando la asimilación de nuevos conocimientos y al desarrollo de competencias en diversos aspectos de la promoción humana. Se elaboran teniendo como finalidad la de complementar los conocimientos los que abarcan planes de desarrollo y transferencia de tecnologías.
3. Videos pedagógicos: resaltan “pautas filosóficas de comportamiento o guía en procesos formativos, de modo que la jerarquía de valores ocupe un lugar destacado en la orientación general. Dentro de esta tipología se inscriben los videos catequéticos o religiosos, así como los de orientación pastoral”.
4. Video social: se relacionan con “el contexto social de la comunidad, localidad, región, o nación y es su enfoque el que le imprime un carácter educativo, en la medida en que se aparta de la manipulación ideológica o la caracterización planetaria”. Está referido a “producciones de entidades no gubernamentales o independientes, sobre todo, a partir de la década de los ochentas, incluyendo aquellas producciones que acompañaron procesos sociopolíticos democratizadores, como los de Chile, Argentina, Brasil, Bolivia, Paraguay y Uruguay”.
5. Video para el desarrollo: forma parte del video social, “forma parte de una estrategia metodológica en los planes de desarrollo nacional, regional o local”. Tanto en América Latina y en países del Tercer Mundo “han ido demostrando la necesidad de la participación comunitaria para la eficacia del video, tanto en la etapa de realización como de uso”.
6. Video-Proceso: “utilizado no solo como producto final, sino principalmente como proceso de formación, haciendo que todas las etapas de producción sean eminentemente educativas”. El contexto social (local, nacional,

comunal, barrial, regional), forma parte de este tipo de video, siendo parte del mismo las costumbres y la vida diaria de los habitantes de los sectores populares. “La comunidad pasa así de consumidora, a interlocutora y de destinataria a auto destinataria”.

7. Video-arte o creativo: “Los creadores exploran las posibilidades específicas de la imagen electrónica, investigan las aportaciones peculiares que ofrece la tecnología, ensayan nuevas fórmulas de expresión, exprimiendo al máximo las posibilidades de generación y manipulación electrónica de la imagen”.

Asimismo, Daza (2013), consideró que, además el video educativo puede ser utilizado como:

Instrumento para la auto-observación y la auto-evaluación, tanto en las habilidades físicas o psicomotrices, como en las de expresión verbal y artística; como medio de información y comunicación, incorporando la cámara en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permite a los alumnos el acceso a informaciones del propio entorno para situarlas en su ámbito vital; como instrumento para la investigación, aprovechando su capacidad para almacenar informaciones visuales y sonoras, facilitando su análisis en profundidad; instrumento para aprender video se logra al convertirlo en objeto o materia de estudio, gracias, sobre todo, a su versatilidad y a su operatividad.

Parte importante del uso educativo del video es su acción interactiva, es decir; “la interacción que se puede establecer entre el video y su usuario, las posibles actividades que pueden desarrollarse creativamente a partir de la propuesta del video”.

Concluyó en que:

el video en la educación escolar no debe ser una réplica de la clase aula, como sucedió con la televisión, sino por el contrario, un medio

de contacto con diferentes fuentes de información que de otra forma sería imposible acceder a ellas de manera directa. Lo importante es que la producción video gráfica se inscriba en un proceso educativo participativo, crítico, analítico, creativo y transformador.

El vídeo educativo y sus aplicaciones

1. Medio de observación.

El vídeo no hace uso de su potencial expresivo, pues la cámara se limita a registrar las situaciones que ante ella y, con independencia total, se están desarrollando. No existe el montaje, al menos desde el punto de vista expresivo, y el encuadre de la cámara estará condicionado única y exclusivamente por el punto de vista objetivo desde el que se pueda recoger con mayor claridad y rigor lo que allí está sucediendo.

Tomando como base esta posibilidad, el vídeo como medio de registro de realidades puede utilizarse en:

A. La formación y el perfeccionamiento del profesorado.

Es un medio excepcional para la auto-observación, análisis y corrección inmediata de la acción del profesor.

B. Observación de los alumnos.

Los profesores y tutores pueden emplear el medio vídeo para el estudio del comportamiento de los alumnos. También los alumnos pueden auto reconocerse y observarse a través de la objetividad de la cámara cuál es su comportamiento.

C. Observación directa, como medio de registro de datos en proceso de investigación.

La cámara como medio de investigación es un elemento importante en la recogida de datos. Estos serán posteriormente analizados siguiendo determinadas metodologías y mantenidos a disposición del equipo investigador, que tendrá a su disposición un documento objetivo y de primera mano que puede

ser consultado y analizado, utilizando para ello las posibilidades y facilidades operativas del medio, cada vez que sea necesario.

D. Observación de conductas con fines de evaluación.

La observación y auto-observación pueden ser utilizadas también como un medio de evaluación, tanto de los alumnos como de los profesores en período de formación.

2. Medio de expresión.

Frente a la pasividad que contagia la contemplación de un programa oponemos la acción, mediante la confección de programas por la audiencia. Esta acción afecta a las dos partes implicadas en el proceso educativo:

- A) Los alumnos. El vídeo puede convertirse en un medio de expresión y aprendizaje en manos de los estudiantes. Estos pueden confeccionar sus propios programas facilitando al profesor un complemento docente de primera mano.
- B) Los profesores. Que pueden utilizar el vídeo como medio expresivo desde dos puntos de vista: Como aficionados, Como profesores que emplean el medio como apoyo a la presentación de trabajos académicos o de investigación.

3. Medio de autoaprendizaje.

El vídeo es un medio didáctico que por sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de expresividad, lo que hace de él una herramienta autónoma de aprendizaje con la que el alumno puede dominar un determinado contenido que le puede servir como: Complemento curricular, en la auto enseñanza, En la enseñanza ocupacional, para la enseñanza a distancia y la divulgación.

Dentro de estas situaciones de aprendizaje, la posibilidad de interaccionar sobre el medio se convierte en una estrategia de uso más, que proporciona al alumno la posibilidad de parar la imagen, dar marcha atrás y, en definitiva, adecuar el ritmo de visualización a las dificultades de comprensión o retención que tenga y a la tipología propia de la video grama.

El vídeo en el aula: una de las aplicaciones más comunes del vídeo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es en la fase de transmisión de información. Cualquier programa es susceptible de ser utilizado didácticamente. Siempre que su utilización esté en función del logro de unos objetivos previamente formulados. Un programa de vídeo puede servir como refuerzo, antecedente o complemento de una actividad docente. El vídeo la ilustra, la esquematiza, haciéndola ganar en claridad y sencillez, y la hace más amena.

4. Objeto de investigación.

Medir la incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las video gramas educativos y reducir a números los resultados obtenidos es una labor que debe desarrollarse a partir de métodos científicos y de carácter empírico, pero en los que, a la hora de interpretar los resultados obtenidos y sacar las correspondientes conclusiones que vayan a tener carácter general, hemos de considerar las propias características del proceso de comunicación que estamos analizando.

Estrategias didácticas para el empleo del vídeo educativo

Para *Martínez (1991)* un vídeo les transmite información. Pero, ¿es ésta la que queremos que retengan? o, por el contrario, ¿no cabe la posibilidad de que los alumnos se fijen otros aspectos ajenos o no tan importantes para el logro de los objetivos y no reparen en el contenido esencial?

La única forma de asegurarnos que los alumnos comprenden y retienen el contenido que les transmite el vídeo es diseñar una estrategia didáctica que, a través del trabajo como profesores, garantice esto. No obstante, el empleo del vídeo en la enseñanza está condicionado por los siguientes aspectos:

1. El **estilo o forma de aprendizaje**. A determinados niveles, sobre todo en los últimos cursos de carrera, los universitarios no están dispuestos a cambiar su forma de aprender y, sobre todo, si hasta este momento los únicos medios didácticos empleados han sido tiza y saliva, con alguna transparencia.

2. **La capacidad que los alumnos otorgan al vídeo para transmitir ciertos contenidos.** No debemos olvidar que es un medio que vehicula contenidos, generalmente de bajo nivel, relacionados con el entretenimiento.

3. **El programa de la asignatura.** A los alumnos les preocupa el examen. Por ello, las video gramas que realmente aprecian y suscitan su interés son aquellos en los que están inmersos el centro, los departamentos y, sobre todo, el profesor de la asignatura. Para la explotación de estos vídeos es necesaria una *estrategia didáctica*. Pero su realización, con tal de que tenga un nivel técnico adecuado, puede adoptar cualquier forma. Hasta programas de vídeo que no son vídeo o, al menos, que no emplean el lenguaje propio de éste, convirtiéndose en un mero soporte de información.

Todas estas utilizaciones del vídeo como medio de transmisión autosuficiente, donde el alumno debe adquirir unos determinados conocimientos o habilidades, sólo serán útiles si la presentación del vídeo lleva aparejada una estrategia didáctica que tenga en cuenta qué contenidos se quieren transmitir, a qué nivel y a qué alumnos, y que tenga como objetivo básico romper la pasividad que este medio genera en la audiencia, que lo relaciona con actividades de ocio y descanso.

La **estrategia didáctica** permite que la utilización del medio no se quede en el simple hecho de contemplar un mensaje audiovisual más o menos educativo o más o menos entretenido, sino que se convierta en una clase con unos claros objetivos de aprendizaje que sean logrados correctamente.

La **estrategia didáctica** tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

1. **Presentación.** Qué es lo que el profesor usuario del medio va a decir antes de la presentación. Para ello tendrá que tener en cuenta las características del auditorio en cuanto a edad, nivel de conocimientos y de información que los alumnos tienen sobre el tema, centros de interés, etc. Y, en base a todo esto, tener muy claro cómo va a hacer la introducción al video grama, qué aspectos debe resaltar, qué otro aspecto debe aclarar y si la terminología que emplea el video

grama va a ser entendida por la audiencia y, si esto no es así, cuáles son los términos nuevos o que necesitan explicación.

2. **Condiciones de visionado.** Cuántas veces, de qué forma y en qué condiciones se va a presentar el programa. El profesor debe tener estudiado todo lo que se relacione con el pase del programa. Es decir, **cuántas veces** lo va a pasar y **cómo** va a llevar a cabo cada uno de esos pases. También debe tener previsto si los pases del programa van a ser sucesivos o si, por el contrario, va a establecer un tiempo entre un pase y el siguiente. Asimismo, tendrá programado si va a hacer alguna pausa durante el visionado, si va a parar la imagen o va a hacerla retroceder en algún momento y, por supuesto, cuáles son estos momentos. Todas estas alteraciones, durante el visionado del programa, obedecerán a motivos concretos que deben quedar perfectamente claros para la audiencia.

3. **Actividades del alumno.** Una de las barreras que dificultan la asimilación y la comprensión de los contenidos de las video gramas educativos, la constituye la *pasividad* que el medio genera en la audiencia, que identifica la video lección con la contemplación de un programa de televisión que no exige ningún esfuerzo para su asimilación.

Romper la *pasividad* es fundamental para que el alumno asimile y comprenda el contenido. Para ello es necesario que el alumno haga algo más que "atender". Es necesario motivar fuertemente la atención o romper la inactividad, proponiendo tareas que el alumno debe realizar mientras contempla la video lección. Estas tareas pueden ser: rellenar cuestionarios, manejar algún aparato o, simplemente, tomar apuntes. No obstante, al diseñar estas actividades complementarias hay que tener en cuenta que deben permitir al alumno contemplar el programa con las mínimas distracciones. Si pasamos el vídeo en más de una ocasión daremos al alumno más posibilidades de completar estas tareas y que, a la vez, sean algo más complicadas.

Tal y como ya hemos indicado, la **versatilidad** del vídeo permite que sea una herramienta de repaso o ampliación que facilite al alumnado un estudio individualizado. En este caso, la estrategia de paradas, avances y retrocesos la

fijará el alumno. No obstante, conviene orientar también al alumno indicándole mediante una guía los puntos claves del video grama que debe retener.

4. **Actividades del profesor.** El profesor debe tener muy claro qué es lo que va a hacer antes, durante y después del pase del vídeo en su clase. Si entre las condiciones en las que se debe desarrollar el visionado se especifica que hay que parar el vídeo en algún momento, detener la imagen o dar marcha atrás, éstos serán sus cometidos. También hará la introducción y presentación de la lección en vídeo, hará las aclaraciones previas que estime necesarias, motivará a los alumnos para que permanezcan atentos y, una vez terminado el pase, tras las aclaraciones pertinentes, organizará y coordinará un coloquio que permita a los alumnos aclarar cuantas dudas hayan surgido a lo largo del visionado.

5. **Guion de la puesta en común.** Es muy interesante que una vez finalizado el pase, o los pases del programa, el profesor propicie una puesta en común con todos los asistentes. Esta **puesta en común**, además de aclarar las dudas que hayan surgido, servirá para poner de manifiesto los puntos más importantes que el programa haya tratado, recordarlos y hacer un esquema que facilite su estudio y asimilación. Esta puesta en común también propicia que el nivel de lectura de la imagen, que recordemos es siempre polisémico, sea similar para todos los alumnos. El profesor debe llevar un pequeño guion que le permita orientar el coloquio hacia su objetivo, impidiendo de esta forma que se olviden aspectos esenciales que haya tratado la video lección.

6. **Material complementario.** Los medios audiovisuales utilizados como recursos didácticos no deben agotarse en ellos mismos. Su función es complementar la acción del profesor que, a su vez, puede ir acompañada de otros recursos, audiovisuales o no, a los que también deben complementar.

Los materiales complementarios apoyan la explicación que los alumnos reciben a través de la video lección. Su misión consiste en hacer hincapié sobre aquellos aspectos que no queden suficientemente claros o en otros que, por su dificultad o por su interés, necesitan una atención especial. Estos materiales complementarios pueden ser apuntes que completen o aclaren aspectos de la video lección. Fichas o apuntes ciegos que los alumnos deben completar mientras ven la

video grama. Guías de visionado, donde aparecen los objetivos del programa y se les indica cuáles son los aspectos que deben quedar claros, una vez concluido la video grama. Materiales de prácticas, que los alumnos pueden tener en sus manos mientras contemplan un programa que les explica cómo se lleva a cabo la práctica. Colecciones didácticas que observan los alumnos, tales como colecciones de plantas, rocas, insectos, etc. Transparencias de retroproyector, que utiliza el profesor para aclarar algunos aspectos de la lección, introducir a los alumnos en el tema o hacer un esquema de los contenidos. Diapositivas, que puede utilizar el profesor como material de refuerzo o de repaso. Estas diapositivas pueden ser imágenes del vídeo o imágenes tomadas durante el rodaje. El profesor puede utilizarlas también como base de la explicación del tema dejando el vídeo como medio de introducción o para el final como recapitulación.

El pasar la video grama se puede completar con otros apoyos gráficos como carteles, mapas o dibujos que pueden ser entregados a los alumnos. Los viajes de prácticas y excursiones pueden ser también un complemento ideal al vídeo sobre el mismo tema.

1.3 Justificación de la investigación

Ninguna institución educativa es ajena a la realidad educativa del país, la cual muestra grandes deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes, como lo demuestran los resultados de las evaluaciones internacionales, como la prueba PISA y de las evaluaciones nacionales, como la censal, a las que son sometidos los estudiantes con magros resultados.

Esta situación problemática que aqueja al país desde hace una buena cantidad de años requiere prontas soluciones, pues está en juego el futuro de miles de personas que al concluir sus estudios no estarán lo suficientemente preparados para enfrentarse a las demandas del mundo laboral y social.

Parte de la solución está en dinamizar la enseñanza que se imparte, es decir abandonar esquemas preconcebidos e incursionar en nuevas estrategias acordes con la forma de actuar y pensar de niños y adolescentes, llevando los conocimientos a su mundo. De allí la relevancia de esta investigación pues se

pretende dotar a los docentes de los conocimientos necesarios para que puedan preparar sus propios vídeos educativos, en función de las vivencias de los estudiantes, es decir como estrategias de cara a la realidad.

Justificación teórica:

Para el desarrollo de la investigación hubo la necesidad de recabar entre las fuentes de información disponibles, los conocimientos sobre la producción de videos educativos. En consecuencia, se realizó una selección de tópicos teóricos para luego ser organizados en una estructura o cuerpo teórico, que se deja a disposición de los interesados en el tema.

Asimismo, como toda investigación científica, ésta proporcionó el conocimiento de la efectividad de un taller, en el que se usó un software libre: el Movie Maker, en el desarrollo de los conocimientos necesarios para editar vídeos educativos, a usarse como estrategias didácticas luego, en un grupo de docentes, en el contexto de una escuela pública.

Justificación metodológica

La investigación aportó en este sentido con dos elementos que se dejan a disposición de la comunidad educativa; un programa autodiseñado sobre el uso del taller, en el que se hallan definidos los objetivos y logros de aprendizaje, además de la programación de actividades en un número establecido de sesiones. En segundo lugar, se diseñó una ficha de evaluación, para establecer el desarrollo del conocimiento en la producción de videos, ésta fue debidamente validada, de tal forma que podrá ser empleada con cierto margen de seguridad, en estudios similares.

Justificación práctica

El hecho de poder disponer en forma inmediata de los insumos requeridos para desarrollar experiencias similares en torno a talleres de capacitación, más aún, habiéndose obtenido resultados muy positivos en esta investigación, hace factible que otras instituciones lleven a la práctica procesos similares de capacitación a sus docentes, con un nivel de garantía adecuado.

1.4. Realidad problemática

En las escuelas muchos docentes realizan denodados esfuerzos por lograr que sus estudiantes aprendan, otros quizás no, pero en definitiva parte de la responsabilidad está en la forma en que se desarrolla la práctica docente.

En nuestro medio, el uso de estrategias distintas colisiona siempre con la poca disposición al cambio, siempre parece más cómodo el uso de estrategias tradicionales. ¿A qué puede deberse esta actitud?

Dos podrían ser las razones, una el hecho de que se ha llegado a dominar el desarrollo y aplicación de estrategias que seguramente en su momento fueron eficaces, pero que, dada la idiosincrasia actual de los estudiantes, les resultan anticuadas y poco motivadoras.

La otra razón apunta al conocimiento que pueda haber desarrollado el docente para lograr innovar e implementar estrategias diferentes; el momento actual exige no solo el conocimiento propio de un usuario, sino el dominio de herramientas virtuales que podrían llevar a la construcción de estrategias interactivas, capaces de competir con los diseños virtuales a los que se han aficionado los niños y adolescentes, abstrayéndolos y llevándolos a centrar su atención en objetos de aprendizaje.

Esto, resulta problemático si encontramos un alto porcentaje de docentes que desconoce el uso de estas herramientas, así como también la falta de infraestructura educativa para permitir incursionar en ello, como se ha podido observar las IE cuentan con una mayormente, excepcionalmente con dos aulas de innovación y con un número de computadoras reducido para la población escolar que debe atender y no siempre actualizadas.

Por otro lado, siendo una realidad docente hartamente conocida, no se desarrollan en las mismas IE, formas de aprendizaje docente destinadas a su actualización, desperdiándose innecesariamente recursos disponibles como las aulas de innovación, las que cuentan con uno o más docentes que si tienen el conocimiento

suficiente para formar en el ámbito virtual a sus colegas, sin esperar que éstos decidan acudir a centros especializados para ello.

La situación descrita, dio pie a que se implementase el taller educativo para docentes: “Edita tu video educativo con el Movie Maker”, entre otras razones porque muchos de los videos existentes han sido producidos para realidades distintas, como por ejemplo los experimentos realizados con equipos disponibles en laboratorios bien implementados, o bien haciéndose uso de un lenguaje poco coloquial y que no necesariamente despierta el interés del estudiante. Por otro lado, la situación económica de las escuelas públicas no les permite adquirir softwares especializados para su trabajo, por lo que se decidió utilizar el Movie Maker, software de libre disposición.

En suma, se tenía el ambiente, el instructor, el software y los docentes interesados en aprender; quedaba por ver si el desarrollo del taller sería eficaz en lograr que los docentes adquiriesen los conocimientos que se necesitan para la edición de vídeos desde la perspectiva educativa, lo que se convirtió en el problema de esta investigación.

1.5 Problema

1.5.1 Problema general

¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el nivel de conocimiento sobre la producción de videos educativos en docentes de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?

1.5.2 Problemas específicos

PE1: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el nivel de conocimiento sobre la reproducción de videos educativos en docentes de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?

PE2: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el nivel de conocimiento sobre la captura y transferencia (producción) de videos educativos en docentes de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?

PE3: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el nivel de conocimiento sobre la post producción de videos educativos en docentes de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general

El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

1.6.2 Hipótesis específicas

HE1: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la pre producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017

HE2: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017

HE3: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la post producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Establecer el efecto del taller de Movie maker, en el conocimiento de los docentes sobre la producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

1.7.2 Objetivos específicos:

OE1: Establecer el efecto del taller de Movie maker, en el conocimiento de los docentes sobre la pre producción de videos educativos dentro del entorno de la

plataforma virtual de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

OE2: Establecer el efecto del taller de Movie maker, en el conocimiento de los docentes sobre la captura y transferencia de videos educativos dentro del entorno de la plataforma virtual de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

OE3: Establecer el efecto del taller de Movie maker, en el conocimiento de los docentes sobre la post producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

II. Marco metodológico

2.1 Identificación de variables

2.1.1 Producción de videos educativos

De los datos compilados por Santos y Castriciano (S/F), se propone definir la producción de videos educativos como:

La comunicación de ideas a través de imágenes y sonidos, que constituye un lenguaje, una forma de hablar. Este lenguaje es denominado lenguaje audiovisual y tiene sus propias reglas. Las jóvenes generaciones están habituadas a la cultura multimedial: cotidianamente acceden a videos, música, imágenes, que transmiten mensajes y asignan significados diferentes a las palabras. El potencial pedagógico de estos recursos radica no solo en la habitualidad que representan para estos grupos, sino sobre todo en las capacidades expresivas y comunicacionales que condensan. (pp. 8 y 9)

En la publicación que presentan los compiladores, dividen el proceso de creación de un video en cuatro etapas sucesivas: la idea, la preproducción, el rodaje y la postproducción. Una vez que se ha definido la idea y se ha realizado el guion literario, el guion técnico y el guion visual, hay que preparar y organizar todos los materiales y elementos que serán necesarios para el momento de la filmación.

Todos los momentos de la producción de un video son importantes, pero el rodaje es el momento de la captura de los sonidos y las imágenes que van a constituir el video, es el momento de plasmar la historia en imágenes. En el rodaje se ponen en acción todas las planificaciones previas. Por eso es preciso contar con los guiones y con todos los elementos definidos en la instancia de preproducción.

La postproducción es la última etapa de un proyecto de realización de video y se distinguen dos instancias; las tareas relativas al montaje y el trabajo de edición. El montaje es el proceso de selección de las escenas y definición del orden de los planos que filmamos. Es el momento para decidir qué queda en la película y de qué manera. Una vez finalizado el montaje, se empezará a capturarlo y a organizar la información; este es el proceso de edición.

2.1.2 Operacionalización de la producción de videos educativos

Diversas fuentes coinciden en que las fases o aspectos fundamentales en la producción de un video son la preproducción, la producción propiamente (captura e integración) y la post producción. Estas fases se tomaron como las dimensiones que se analizarían en la muestra de docentes. Para evaluar la adquisición de los conocimientos de cada dimensión se necesitó construir un instrumento, el que consistió en una prueba escrita.

2.2 Operacionalización de la Variables

Tabla 1.

Operacionalización del conocimiento adquirido para la producción de videos educativos

Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Para recabar la información empírica se hará uso de una prueba de evaluación auto elaborada, a partir del proceso de la operacionalización	Pre producción: Es la investigación de contenidos, elaboración de pautas y guiones de grabación y la recopilación de datos o materiales existentes	Evalúa los costos y la facilidad de uso de los softwares disponibles para la edición de videos.	1	Muy alto Alto Moderado Bajo Muy bajo Deficiente
		Instala adecuadamente en la PC el software seleccionado para la edición de los videos.	2 - 6	
		Elabora detalladamente las pautas y guiones de grabación.	7 - 10	
		Recopila imágenes, videos y sonidos a utilizar		
	Producción (captura y transferencia). Consiste en la grabación y transferencia de los videos; se captura e importan los elementos para el video y audio	Captura eficientemente los videos y audios de las fuentes de origen	11 – 12	
		Transfiere ordenadamente la información seleccionada del(os) videos y audios al ordenador.	13 - 14	
	Post producción Es la edición del video realizado; en esta se realiza el montaje y la exportación del video	Realiza el montaje de las diversas escenas consideradas para el video.	15	
		Recorta adecuadamente las escenas montadas en el video.	16	
		Inserta las transiciones requeridas entre las escenas del video	17	
		Adiciona los títulos y créditos en el video	18	
		Guarda en un fichero único el video editado, asignándole la extensión apropiada.	19	
		Revisa la reproducción para poder garantizar el uso del video editado.	20	

2.3 Metodología

2.4 Tipo de estudio

La investigación, según Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2013, p. 71), fue aplicada, pues buscó conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; por ello, partiendo de la revisión de la literatura disponible se desarrolló un taller para producción de videos educativos. Esto coincide con Tamayo y Tamayo (2004) para quien los estudios de tipo aplicado tienen como fundamento esencial enfocar la atención sobre estrategias de solución de problemas.

El estudio se realizó desde un enfoque cuantitativo, empleándose el método experimental, en el cual el conocimiento científico se inicia en el problema; en base a esta afirmación en la investigación se plantea la necesidad de conocer el efecto del taller para desarrollar el conocimiento específico sobre producción de videos en un grupo de docentes, planteándose las hipótesis que fueron sometidas a prueba y que sirvieron de guía a la investigación.

2.5 Diseño de investigación

Según Sánchez y Reyes (1998, p.57) por diseño se entiende a "...la estructura u organización esquematizada que adopta el investigador para relacionar y controlar las variables de estudio". En la investigación se adoptó un diseño experimental, del tipo pre experimental, ya que el grupo conformado por los docentes era reducido y en especial porque el nivel de conocimientos inicial sobre el tema era similar en todos ellos.

El diagrama que se presenta corresponde a este sub diseño, con pre y post prueba en un grupo de trabajo:

GE O₁ X O₂

Dónde:

GE = Grupo experimental; O₁ = Pre test o prueba de entrada
 O₂ = Post test o prueba de salida; X = taller de Movie Maker

De acuerdo con lo sostenido por Sánchez y Reyes (1998), el desarrollo de la presente investigación está dentro del conjunto de investigaciones de diseño experimental, puesto que en ellos se manipula deliberadamente al menos una variable, la independiente, para ver su efecto en la variable dependiente.

Campbell y Stanley (1978), consideraron el método experimental, en términos generales, por la manipulación controlada de variables independientes con el objeto de verificar la varianza de la dependiente. De allí que, en la investigación desarrollada, la experimentación consistió en el desarrollo del taller en forma deliberada y de manera controlada, observando e interpretando los cambios que ocurren en el conocimiento docente sobre la producción de videos educativos.

El objeto del método experimental, como apunta Kerlinger (1982:320-326), está centrado en verificar en qué medida y hasta qué punto la varianza observada en el desarrollo de este conocimiento, puede ser atribuida al desarrollo del taller *“Produce tu video educativo con el Movie Maker”*.

2.6 Población, muestra y muestreo

2.4.1 Población

La población quedó constituida por 25 docentes de ambos sexos que, en el 2017, se desempeñaban como profesores de la Institución Educativa Ricardo Palma en el Callao.

Los integrantes eran docentes de las diferentes áreas; mayormente presentaban un bajo nivel de conocimientos sobre producción de videos educativos, por lo que difícilmente podrían adecuar estas estrategias a su práctica de trabajo, limitándose a usar videos existentes en las redes; asimismo, eran marcadas sus limitaciones en el uso de equipos de cómputo y en general de equipos multimedia, que se evidenciaba en el poco uso que hacían del aula de innovación y en el uso de estrategias propias de la enseñanza virtual.

2.6.2 Muestra

Considerando que la muestra se define como una fracción representativa de la población y que, habiéndose tomado a todas los integrantes de la población, en esta investigación no existió muestra de estudio. siendo, cada uno de los docentes participantes del taller una unidad de análisis.

Tabla 2.

Población/muestra de estudio

Grupo	N° docentes
Experimental	25

Criterios de inclusión

Fueron considerados en la investigación:

Docentes nombrados y contratados de la IE Ricardo Palma - Callao.

Docentes con asistencia regular, que les permitió participar del 90% del taller.

Docentes que rindieron las pruebas pre y post test.

Criterios de exclusión

Solo se excluyeron a los que decidieron no participar del taller.

2.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.7.1 Técnicas de recolección de los datos

Según Díaz y Barriga (2002) consideraron como relevante en la evaluación educativa aquellas técnicas, instrumentos y procedimientos que suelen utilizarse en las distintas prácticas educativas, considerando que existen técnicas formales e informales de evaluación. El grupo de procedimientos o instrumentos de evaluación que se agrupan como técnicas formales, exigen un proceso de planeación y elaboración más sofisticados y suelen aplicarse en situaciones que demandan un mayor grado de control.

Este tipo de técnicas suelen utilizarse en forma periódica o al finalizar un ciclo completo de enseñanza y aprendizaje; comprenden varias modalidades: pruebas o exámenes, mapas conceptuales y evaluación del desempeño

Pruebas o exámenes continúan siendo los instrumentos más utilizados en la evaluación; se definen como situaciones controladas donde se intenta verificar el grado de rendimiento o aprendizaje logrado por los aprendices.

En la metodología de su elaboración se pone énfasis en que contengan un nivel satisfactorio de validez (es decir que los instrumentos sirvan para valorar aquello para lo cual han sido contruidos) y de confiabilidad (que su aplicación en condiciones similares permita obtener resultados similares) para su uso posterior.

En lo expuesto se halló el fundamento para emplear la técnica evaluativa, en el estudio, como procedimiento para recoger datos sobre la variación que sufre el desarrollo del conocimiento por efecto del taller.

Para Salkind (1997), una prueba es una herramienta técnica que sirve para evaluar el comportamiento, de tal forma que con una buena prueba debe diferenciarse una persona de otra, de manera confiable con base a sus puntajes. Generalmente las pruebas producen una calificación que refleja el desempeño respecto a una variable, pero también pueden satisfacer diversas necesidades del investigador.

2.7.2 Instrumentos de recolección de los datos

La ficha de evaluación sobre producción de videos, auto elaborada para evaluar el nivel de conocimiento adquirido como consecuencia de la participación en el taller, fue construida a partir del proceso de operacionalización.

Ficha técnica:

Nombre instrumento: Ficha de evaluación del conocimiento sobre producción de videos

Autor: José Sulca.

Ámbito: Institución educativa de educación básica regular Ricardo Palma

Estructura: Está compuesta por un total de 20 proposiciones.

Ítems: Se elaboraron como proposiciones afirmativas, con un formato de respuesta, de tres alternativas, que permite establecer si se logró adquirir el conocimiento.

2.8 Validación y confiabilidad de instrumentos

2.8.1 Validez del instrumento

Se estableció la validez de contenido mediante juicio de expertos.

Experto	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Suficiencia
Mg. Jimmy Díaz Manrique				
Dra. Gladys Sánchez Huapaya	Si	Si	Si	Si
Dr. Rodolfo Talledo Reyes	Si	Si	Si	Si

2.8.2 Confiabilidad del instrumento

Los datos de la tabla que se aprecia a continuación, indican que, para los 20 ítems de la Ficha de evaluación del conocimiento sobre producción de videos, se obtuvo el estadístico Alfa de Cronbach 0,897. (Ver anexo

Tabla 3.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,897	20

2.9 Procedimientos de recolección de datos

El proceso de la recolección de datos se inició determinando que la fuente de información era primaria y estaba conformada por los docentes de la IE

Se empleó la técnica evaluativa para la recolección de los datos, utilizándose como instrumento una Ficha de evaluación del conocimiento sobre producción de videos auto elaborada, la que se usó en la evaluación del grupo experimental, obteniéndose los datos pre y post.

Este instrumento que fue llenado por el propio investigador en dos momentos, permitió determinar el conocimiento que alcanzaron los docentes en la producción de videos educativos.

El uso de los instrumentos se llevó a cabo en el aula de innovación y como parte del desarrollo del taller. Los datos debidamente codificados, fueron luego procesados, es decir se corrigieron y se organizó la información en cada caso.

2.10 Métodos de análisis de datos

Fase descriptiva:

1. Se tabuló los datos, organizándolos en una base de datos.
2. Se analizaron e interpretaron ambos conjuntos de datos.
3. Fueron presentados los resultados en tablas de frecuencias y figuras estadísticas en función de la naturaleza y volumen de la información.

Fase inferencial

1. Se realizó la prueba de normalidad, dado que, si bien la variable fue cualitativa, la evaluación fue vigesimal y se estableció que sus datos numéricos tenían distribución normal. (Ver anexo 7)

Tabla 4.

Pruebas estadísticas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,217	25	,004	,800	25	,000
Post Test	,169	25	,062	,907	25	,057

2. Se trabajó a un nivel de confianza del 95% y con una significancia (α) de 0,05, para realizar el análisis inferencial.
3. Se empleó la prueba t de Studens para muestras relacionadas, para establecer la diferencia de medias las hipótesis y determinar el efecto del taller sobre la variable conocimiento de producción de videos.

2.11 Aspectos éticos

Se cauteló el estricto cumplimiento de los principios o guías éticas de autonomía, de no maleficencia, de beneficencia y de justicia.

El principio de autonomía se estableció que en el ámbito de la investigación la prioridad estriba en los valores, criterios y preferencias de los que participen del estudio. Se ofreció la información suficiente para que tomen una decisión razonada acerca de los posibles beneficios y costos de su participación sin ningún tipo de abuso.

El principio de no maleficencia obligó a no dañar a los otros anteponiendo el beneficio.

El principio de beneficencia se refería al producto derivado de su participación y a los riesgos a los que se somete en relación con el beneficio social, potencial de la investigación. La mediación de los valores contenidos en los principios de autonomía y de justicia es necesaria para tomar decisiones menos discutibles.

El principio de justicia exigió el derecho a un trato de equidad, a la privacidad, anonimato y confidencialidad.

III. Resultados

3.1 Descripción de resultados

3.1.1 Del conocimiento adquirido para la producción de videos educativos

Los valores que se encuentran en la tabla adjunta muestran que, en el pre test el 92% de los participantes del estudio tenía un nivel deficiente de conocimientos relacionados con la producción de videos educativos y que el 8% un bajo nivel; a diferencia en el post test, el 32% alcanza un nivel alto y el 56% el nivel muy alto; es decir llegan al 88,0% los profesores que adquirieron los conocimientos necesarios para la edición de videos.

Tabla 5.

Nivel de conocimientos para la producción de videos educativos

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	23	92,0%	1	4,0%
Bajo	2	8,0%	2	8,0%
Alto	0	0,0%	8	32,0%
Muy alto	0	0,0%	14	56,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

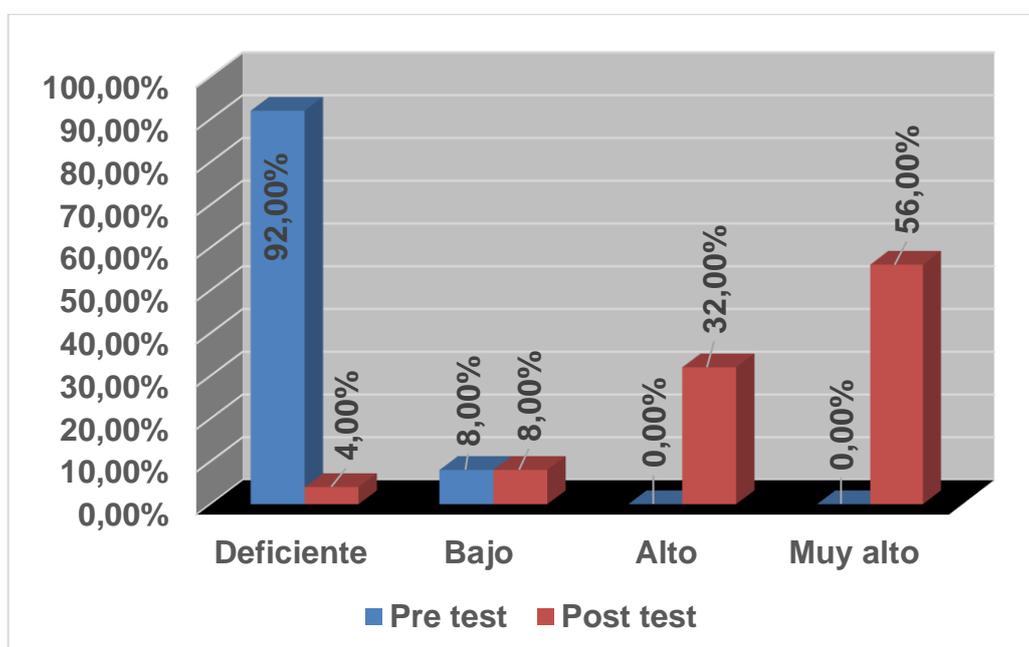


Figura 1. Nivel de conocimientos para la producción de videos educativos

En la tabla 6, se observa que la media de las calificaciones alcanzadas por los estudiantes evaluados en la preprueba fue de 3,42, en un intervalo de calificaciones

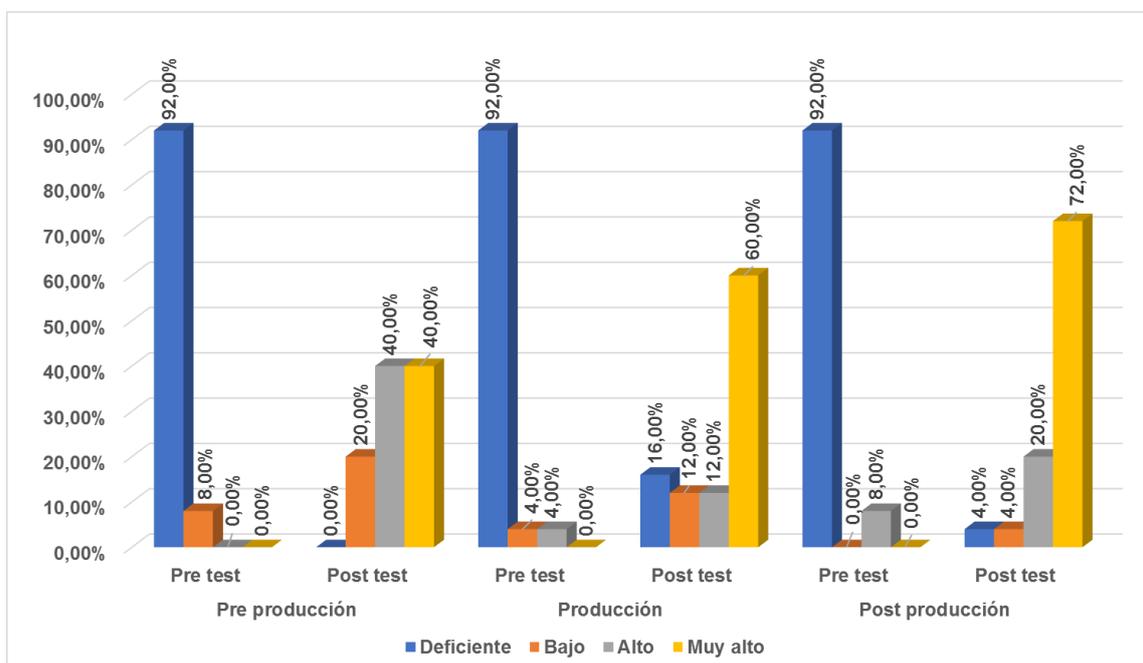


Figura 2. Nivel de conocimiento para la producción de videos, según etapas

En cuanto a los datos de la tabla 8, se observa que la media de las calificaciones alcanzadas por los estudiantes en la Pre producción, evaluados en la pre prueba fue de 4,08; obteniendo un intervalo de calificaciones entre 0,0 a 12,0; mientras que en la post prueba la media fue de 16,64, intervalo de calificaciones entre 11,0 a 20,0. Asimismo se observa que respecto a la captura y transferencia las calificaciones alcanzadas por los estudiantes, evaluados en la pre prueba fue de 2,90; obteniendo un intervalo de calificaciones entre 0,0 a 15,0; mientras que en la post prueba la media fue de 15,50 con un intervalo de calificaciones entre 2,50 y 20,0. Así también respecto a la post producción que la media de las calificaciones alcanzadas por los estudiantes evaluados en la pre prueba fue de 2,66; obteniendo un intervalo de calificaciones entre 0,0 a 13,31; mientras que en la post prueba la media fue de 17,77, intervalo de calificaciones entre 9,97 a 19,98.

Tabla 8.

Estadísticos de los resultados de la evaluación por etapas

	Pre producción		captura y transferencia		Post producción	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Media	4,08	16,64	2,90	15,50	2,66	17,77
Mínimo	0,00	11,00	0,00	2,50	0,00	9,97
Máximo	12,00	20,00	15,00	20,00	13,31	19,98

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Hipótesis general

Ho: El taller sobre el uso del Movie maker no logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre el proceso de producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Ha: El taller sobre el uso del Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre el proceso de producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba t para diferencia de medias en muestras relacionadas

En la tabla siguiente, se tiene respecto a la prueba de muestras emparejadas, que para la diferencia de medias (13,340) entre los valores de las dos pruebas, el valor del estadístico t fue 16,014 y la significancia 0,000

Tabla 9.

Prueba de muestras emparejadas

Conocimiento	t	gl	Sig. (bilateral)	Valor de prueba = 0		
				Diferencia de medias	95% confianza de la diferencia	
Post test – Pre test	16,014	24	0,000	13,340	Inferior 11,62	Superior 15,06

Decisión estadística:

Siendo el p valor (0,000), menor al valor de $\alpha = 0,05$, existen evidencias significativas para inferir que la diferencia hallada se debería al efecto del taller sobre el uso del Movie maker, el cual logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre el proceso de producción de videos educativos, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Por tanto, se rechazó la hipótesis nula.

3.2.2 Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1:

Ho: El taller sobre el uso del Movie maker no logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la pre producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Ha: El taller sobre el uso del Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la pre producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$ o 5%

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba t para diferencia de medias de muestras relacionadas

En la tabla siguiente, se tiene respecto a la prueba de muestras emparejadas, que para la diferencia de medias (12,560) entre los valores de las dos pruebas, el valor del estadístico t fue 16,881 y la significancia 0,000

Tabla 10.

Prueba de muestras emparejadas

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre producción Post test – Pre test	16,881	24	0,000	12,560	11,02	14,10

Decisión estadística:

Siendo el p valor (0,000), menor al valor de $\alpha = 0,05$, existen evidencias significativas para inferir que la diferencia hallada se debería al efecto del taller sobre el uso del Movie maker, el cual logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la pre producción de videos educativos, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Por tanto, se rechazó la hipótesis nula.

Hipótesis específica 2:

Ho: El taller sobre el uso del Movie maker no logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Ha: El taller sobre el uso del Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba t para muestras relacionadas

En la tabla siguiente, se tiene respecto a la prueba de muestras emparejadas, que para la diferencia de medias (12,600) entre los valores de las dos pruebas, el valor del estadístico t fue 10,957 y la significancia 0,000

Tabla 11.

Prueba de muestras emparejadas

Producción	t	gl	Sig. (bilateral)	Valor de prueba = 0		
				Diferencia de medias	95% confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior	
Post test – Pre test	10,957	24	0,000	12,600	10,23	14,97

Decisión estadística:

Siendo el p valor (0,000), menor al valor de $\alpha = 0,05$, existen evidencias significativas para inferir que la diferencia hallada se debería al efecto del taller sobre el uso del Movie maker, el cual logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Por tanto, se rechazó la hipótesis nula.

Hipótesis específica 3:

Ho: El taller sobre el uso del Movie maker no logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la post producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Ha: El taller sobre el uso del Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la post producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta Ho y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza Ho

Prueba estadística: Prueba t para muestras relacionadas

En la tabla siguiente, se tiene respecto a la prueba de muestras emparejadas, que para la diferencia de medias (15,118) entre los valores de las dos pruebas, el valor del estadístico t fue 14,810 y la significancia 0,000

Tabla 12.

Prueba de muestras emparejadas

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Post producción Post test – Pre test	14,810	24	0,000	15,118	13,01	17,23

Decisión estadística:

Siendo el p valor (0,000), menor al valor de $\alpha = 0,05$, existen evidencias significativas para inferir que la diferencia hallada se debería al efecto del taller sobre el uso del Movie maker, el cual logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la post producción de videos educativos, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Por tanto, se rechazó la hipótesis nula.

IV. Discusión

Adquisición de conocimientos para la producción de videos educativos

Habiéndose realizado la investigación dentro del marco positivista, se obtuvieron conocimientos de naturaleza empírica, a los que se llegó mediante el desarrollo del método experimental lo que les confirió validez interna; asimismo, el alcance o nivel explicativo del estudio exigió establecer si el taller de Movie maker implementado fue eficaz en la adquisición de los conocimientos que les permitían producir videos a los docentes participantes.

El análisis descriptivo demuestra categóricamente el efecto positivo del taller en cuanto un 92% de participantes con un nivel deficiente de conocimientos disminuye al 8%, mientras que, al culminar el 88,0% de profesores adquirieron los conocimientos necesarios para la edición de videos, de tal forma que la media fue de 3,42 en la preprueba y en el post test fue 16,76 lo que equivalió a un incremento de 13,34 puntos en el conocimiento del grupo.

El efecto del taller representado en este incremento de los resultados hallados fue estadísticamente confirmado mediante la significancia de 0,000 obtenida, lo que permitió inferir que la diferencia hallada se debería al efecto del taller sobre el Movie maker, es decir que en la mayoría de los docentes participantes se incrementó el conocimiento sobre el proceso de producción de videos educativos al participar del taller realizado.

Se presume que esto se debería a que además de proporcionar a los docentes de los recursos técnicos, el taller y más aún la manipulación de los equipos multimedia, les brindó la posibilidad de familiarizarse más estrechamente con un diferente tipo de recursos, los cuales en el mejor de los casos eran poco empleados durante su práctica pedagógica. Por otro lado, la elección del software se consideró acertada, por la accesibilidad que muestran sus menús contextuales y por la simplicidad de su uso.

A ello es posible agregar el efecto motivador del aprendizaje vivencial que es posible a través del desarrollo de un taller, y especialmente en éste, donde se evidenció la oportunidad que representa en el plano de la enseñanza, el tener la capacidad de editar materiales ad hoc; esto además de contextualizar el proceso

educativo individualiza la sesión de clase, al expresar plenamente las concepciones del docente a cargo.

Se coincide en este sentido con Quesada (2014), para quien si se tiene un fin didáctico establecido, una visión clara y el interés por parte del docente, el uso de la tecnología se convierte en un verdadero aliado para promover el aprendizaje dados los múltiples beneficios que se obtienen de utilizar imágenes en movimiento en lugar de los métodos tradicionales empleados en la enseñanza.

Conocimiento logrado según etapas de producción de videos educativos

Las diferencias halladas en las medias muestran que en todas las etapas se incrementaron los puntajes; en la Pre producción de 4,08 se incrementó hasta 16,64; en la captura y transferencia, se incrementó de 2,90 hasta 15,50 y en la post producción el incremento fue de 2,66 a 17,77.

El análisis comparativo de las diferencias permitió conocer que el efecto fue mayor en la post producción, donde el incremento fue de 15,11 puntos en el promedio del grupo, mientras que en las otras etapas el incremento fue de 12,56 y 12,60. Esta información de alguna manera indica la necesidad de reforzar los contenidos dirigidos a desarrollar los conocimientos en la pre producción y en la captura y transferencia de archivos.

En alguna medida los resultados se condicen con lo afirmado por Cárdenas (2013), para quien el video tutorial virtual es una herramienta didáctica que mejora el desarrollo de capacidades; sus resultados indicaron que las puntuaciones iniciales eran muy bajas, pero después de realizado el tratamiento experimental, se observó que hubo diferencias estadísticamente significativas.

Asimismo, como en las tres etapas se obtuvo un p valor de 0,000, fue posible establecer que el incremento, es decir las diferencias halladas fueron significativas, es decir se estuvo en condiciones de afirmar que los incrementos hallados se deberían al efecto del taller de Movie maker.

V. Conclusiones

Conclusión general

El taller de Movie maker, logró que hasta en un 88% de docentes se incrementara su conocimiento sobre producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Se halló asimismo que la diferencia de 13,340, entre las medias fue significativa, por lo que se consideró que la hipótesis general fue válida.

Conclusión específica 1:

El taller de Movie maker, logró que hasta en un 80% de docentes se incrementara su conocimiento sobre pre producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Se halló asimismo que la diferencia de 15,560, entre las medias fue significativa, por lo que se consideró que la hipótesis específica 1 fue válida.

Conclusión específica 2

El taller de Movie maker, logró que hasta en un 72% de docentes se incrementara su conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Se halló asimismo que la diferencia de 12,600, entre las medias fue significativa, por lo que se consideró que la hipótesis específica 2 fue válida.

Conclusión específica 3

El taller de Movie maker, logró que hasta en un 92% de docentes se incrementara su conocimiento sobre post producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017. Se halló asimismo que la diferencia de 15,118, entre las medias fue significativa, por lo que se consideró que la hipótesis específica 3 fue válida.

VI. Recomendaciones

Primera

A la luz de los resultados obtenidos se sugiere al responsable de la gestión pedagógica, el desarrollo de un segundo taller, eminentemente más práctico, con la intención de consolidar los conocimientos adquiridos en un primer momento.

Segunda

A los docentes que participaron del taller se les sugiere emplear los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus propios vídeos educativos, con la intención de que identifiquen en la práctica las dificultades que conlleva.

Tercera

A los directivos de otras instituciones educativas, que cuentan con aulas de innovación, se recomienda implementar talleres similares, que actualicen a los docentes en el uso de recursos digitales como estrategias de enseñanza aprendizaje y que a la vez permiten la utilización positiva de la infraestructura digital disponible.

VII. Referencias Bibliográficas

- Arias, M. y otros (1989). *Los modelos de la comunicación*, en Alsina, R., Madrid: Tecnos.
- Arias, M. y otros. (1981). *Los modelos de la comunicación*, en: Martín Serrano, M. y otros (1981), *Epistemología de la comunicación y análisis de la referencia*, Madrid: A.C. Editor. pp. 118-121.
- Baltodano, M. (2016). *Promoción del trabajo colaborativo mediante la integración de las tecnologías digitales en el contexto escolar*. Desarrollo e Implementación de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación, Ministerio de Educación Pública, Costa Rica.
- Bertalanffy, L. (1976). *Teoría general de sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bravo, JL. (1996) ¿Qué es el vídeo educativo? *Comunicar*, 6. PP.- 100-105.
- Cárdenas Martínez, J. A. (2013). *Video tutorial virtual como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades en geometría analítica en los estudiantes de Ingeniería*. (Tesis doctoral). Universidad San Martín de Porres. <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/1144>
- Cebrián, M. (1987) El vídeo Educativo. *Actas del II Congreso de Tecnología Educativa. Sociedad Española de Pedagogía*. PP.- 55- 74.
- Churquipa Parqui, B. (2008). *Los Videos como estrategias didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008*. (Tesis de maestría). UNMSM. <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/2430>
- Daza, G. (2012), directora de CEDAL-Colombia. (p. 1 – 3). http://www.cameco.org/mediaforum_pdf/ib02931.pdf
- Del Campo, S. (1965). *La sociología científica moderna (2ª ed.)*. Instituto de Estudios Políticos, pp. 130 y ss.

- Diaz, R. (1952). Historia del Behaviorismo norteamericano en: *Filosofía y Letras*, N° 5, 45-46, pp. 59-98.
- Diez, J. (1976). *Sociología entre el funcionalismo y la dialéctica* (2ª ed.), Madrid: Guadiana. pp. 155 y ss.
- Figueroa, L.; Herrera, S.; D'Empaire, S. y Paganini, J. (2012). Promoción científica, tecnológica y académica en la región NOA mediante repositorios digitales. *In XIV Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. Argentina.*
- García, M. (1976). La teoría general de sistemas, *Revista de Occidente*, Tercera época, 2 pp. 52-59.
- Godelier, M. (1975). *Funcionalismo, estructuralismo, marxismo*. Barcelona: Anagrama
- Godelier, M. (1989). *Lo ideal y lo material*. Madrid: Taurus
- Heidbreder, E. (1963). *Psicologías del siglo XX*, Buenos Aires: Paidós, pp. 246 y ss.
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado (s/f). *Recurso TIC: Windows Movie Maker*. Unidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España. <http://www.ite.educacion.es/index.php>
- Katz, A. y Lazarsfeld, P. (1979). *La influencia personal*, Hispano - Europea, Barcelona, pp. 18 y ss.
- Kisnerman, N. (1977). *Los talleres, ambientes de formación profesional. En el taller: Integración de teoría y práctica*. Buenos Aires: Humanitas.
- Köhler, W. - Koffka, K. - Sander, F. (1963). *Psicología de la forma*, Buenos Aires: Paidós.
- Lasswell, M. (1972). Estructura y función de la comunicación en la sociedad, en: Moragas, M. pp. 159-172.

- Lazarsfeld, F. - Merton, R. (1972). *Comunicación de masas, gustos populares y acción social organizada*, en: Moragas, M. pp. 137-159.
- López, C. (2005). *Los Repositorios de Objetos de Aprendizaje como soporte a un entorno e-learning*. (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca. Granada, España.
- Maya Betancourt Arnobio (2007). *El taller educativo. ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. 2da. Edición. Bogotá, D.C. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio
- Millerson, G. (1992). *Manual de Producción de Video (3ª ed.)*. Madrid, España: Paraninfo S.A.
- Mortera, F. y Villarreal, J. (diciembre 2013). Producción Estudiantil de Videos Educativos Abiertos como materiales instruccionales para el Nivel de Educación Secundaria: Estudio de Caso. *Ponencia. XXI Encuentro Internacional de Educación a distancia. Educación Virtual en los cinco continentes. Del 2 al 6 de diciembre del 2013*. Universidad de Guadalajara. México.
- Phil Bartle, PhD, traducción de M^a Lourdes Sada (2010). Preparación de un taller. Referencia para el adiestramiento. CCC, colectivo de potenciación comunitaria. <http://cec.vcn.bc.ca/mpfc/copys.htm>
- Piñuel, J. (1990). *La expresión, sus apreciaciones sobre modelos*. Madrid: Visor, p. 125 y ss.
- Quesada, M. (2014). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Volumen 15 Número 1, Año 2015, ISSN 1409-4703
- Rabiger, M. (2005). Dirección de Documentales. Instituto oficial de Radio y Televisión. Televisión Española. RTVE

- Reyes, M. (1977). *El taller en trabajo social en: Los talleres, ambientes de formación profesional, de Kisnerman*. Buenos Aires: Humanitas.
- Rodríguez, D., y García, R. (julio 2013). Propuesta de proceso de diseño de espacios virtuales de trabajo educativo personalizables. *In VIII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*.
- Rudner, R. (1973). *Filosofía de la ciencia social*. Madrid: Alianza pp. 48-54.
- Ruiz, R. (2005). *Producción audiovisual*. Cali, Colombia: Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social.
- Santos, J. y Castriciano, A. (S/F). Producción multimedia (videos y animaciones) *Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1*. Argentina: Educar.
- Serrano, M. y otros (1981), *Epistemología de la comunicación y análisis de la referencia*, Madrid: A.C. Editor. pp. 118-121.
- Shannon, C. (1981). *Teoría matemática de la comunicación*, en Shannon, C.E. - Weaver. W. (1981). *Teoría matemática de la comunicación*. Madrid Forja, pp. 43 - 150.
- Singh, J. (1972). *Teoría de la información, del lenguaje y de la cibernética*. Madrid: Alianza, p. 25.
- Uña, O. (2000). Teorías y modelos de la comunicación. Artículo en línea. *Research Gate* <https://www.researchgate.net/publication/28181853>
- Wolf, M. (1987). *La investigación de la comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, p. 32.

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

El *Movie maker* en la producción de videos educativos en el entorno de la plataforma virtual de la IE Ricardo Palma, Callao, 2017

Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variables		
General: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el conocimiento que adquieren los docentes sobre la producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?	El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.	Establecer el efecto del taller de Movie maker, sobre el conocimiento de los docentes sobre la producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.	Dimensiones	Indicadores	Ítems
			Pre producción: Es la investigación de contenidos, elaboración de pautas y guiones de grabación y la recopilación de datos o materiales existentes	Evalúa los costos y la facilidad de uso de los softwares disponibles para la edición de videos.	1
				Instala adecuadamente en la PC el software seleccionado para la edición de los videos.	2 - 6
				Elabora detalladamente las pautas y guiones de grabación.	7 - 10
PE1: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el conocimiento que adquieren los docentes sobre la preproducción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?	HE1: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la pre producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017	OE1: Establecer el efecto del taller de Movie maker, sobre el conocimiento de los docentes sobre la pre producción de videos educativos dentro del entorno de la plataforma virtual de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.	Producción	Captura eficientemente los videos y audios de las fuentes de origen	11 – 12
			Consiste en la grabación y transferencia de los videos; se captura e importan los elementos para el video y audio	Recopila imágenes, videos y sonidos a utilizar	Transfiere ordenadamente la información seleccionada del(os) videos y audios al ordenador.

PE2: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el conocimiento que adquieren los docentes sobre la captura y transferencia de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?	HE2: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la captura y transferencia de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017	OE2: Establecer el efecto del taller de Movie maker, sobre el conocimiento de los docentes sobre la captura y transferencia de videos educativos dentro del entorno de la plataforma virtual de la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.	Post producción Es la edición del video realizado; en esta se realiza el montaje y la exportación del video	Realiza el montaje de las diversas escenas consideradas para el video.	15
				Recorta adecuadamente las escenas montadas en el video.	16
Inserta las transiciones requeridas entre las escenas del video	17				
Adiciona los títulos y créditos en el video	18				
Guarda en un fichero único el video editado, asignándole la extensión apropiada.	19				
Revisa la reproducción para poder garantizar el uso del video editado.	20				
PE3: ¿Cuál es el efecto del taller de Movie maker en el conocimiento que adquieren los docentes sobre la post producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017?	HE3: El taller de Movie maker logró que en la mayoría de los docentes se incrementara el conocimiento sobre la post producción de videos educativos, en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017	OE3: Establecer el efecto del taller de Movie maker, sobre el conocimiento de los docentes sobre la post producción de videos educativos en la IE Ricardo Palma, en la provincia constitucional del Callao, durante el 2017.			

Anexo 2. Ficha de evaluación

Ficha de evaluación del conocimiento sobre producción de videos

Indicadores/ítems		SI	PARCIAL	NO
1	Reconoce los elementos a considerar en el costo de edición			
2	Conoce los softwares que se emplean para editar videos			
3	Describe las ventajas del Movie Maker en la edición de videos			
4	Descarga de la red, el Movie Maker			
5	Lo instala en el ordenador			
6	Deja operativo el Movie Maker			
7	Elabora las pautas de grabación			
8	Elabora los guiones para la grabación			
9	Escoge las distintas fuentes las imágenes a emplear en la edición			
10	Selecciona los sonidos que empleará en la edición			
11	Captura en el ordenador las imágenes necesarias			
12	Captura los sonidos para editar el audio del video			
13	Ordena la información del(os) videos transferida al ordenador.			
14	Ordena la información del(os) audios transferida al ordenador.			
15	Realiza el montaje de las diversas escenas consideradas para el video.			
16	Recorta adecuadamente las escenas montadas en el video.			
17	Inserta las transiciones requeridas entre las escenas del video			
18	Adiciona los títulos y créditos en el video			
19	Guarda en un fichero único el video editado, asignándole la extensión apropiada.			
20	Revisa la reproducción para poder garantizar el uso del video editado.			

Anexo 3. Taller

Taller: “*Produce tu video educativo con el Movie Maker*”

Para el desarrollo de la investigación se diseñó este taller con el propósito de que sus docentes estén preparados para producir videos educativos como estrategias de enseñanza aprendizaje y de acuerdo a los requerimiento y necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

Si bien el acceso a Internet permite a los docentes descargar videos, muchas veces éstos no se ajustan a las necesidades de su aula; otros son tan extensos que provocan que los estudiantes pierdan la atención; otros, no inciden en el aspecto medular del tema que se está tratando o por último no existe el video que se requiere como estrategia de aprendizaje. De allí la necesidad de que el docente esté en condiciones de producir sus propios videos.

El taller en cuestión se desarrolló, insertándose dentro de la actividad institucional, constituyendo una iniciativa innovadora del responsable del aula de innovación y como tal se le trató como la variable independiente de la investigación, habiéndose seleccionado el software Movie Maker, por ser de acceso libre y contar con una serie de herramientas de fácil uso para los usuarios.

Definición conceptual del Movie Maker:

INTEF (s/f), consideró que:

Windows Movie Maker es un programa que permite capturar archivos de audio y de vídeo desde archivos del disco duro del ordenador, así como desde una cámara de fotografía o vídeo digital, utilizando el contenido capturado para generar películas con múltiples posibilidades de formatos y efectos, además de añadir títulos y transiciones diferentes entre los fotogramas de películas o fotografías capturadas.

El taller se organizó en base a cuatro objetivos, diseñándose diez actividades puntuales para lograrlos en las siete sesiones programadas. En la tabla 01 se presentan los logros que fueron alcanzando los docentes en el taller.

Tabla 01

Organización del Taller: "Produce tu video educativo con el Movie Maker"

OBJETIVO I:	Capacitar a los docentes en el uso del Movie Maker como software en una PC con entorno Windows	
Actividades	Sesiones	Logro
Reconocimiento del Software	I, II	El docente participante tendrá la noción de instalar los softwares necesarios para el trabajo de edición
Descarga e Instalación en la PC		
OBJETIVO II:	Capacitar a los docentes en la inserción ordenada de los archivos a usar, en una carpeta de edición del video	
Actividades	Sesiones	Logro
Captura de videos,	III	Logran ordenar los archivos de imagen, sonido y videos para la construcción del video.
Organización de los trabajos a utilizar (Imágenes, videos, sonidos)		
OBJETIVO III:	Capacitar a los docentes en el manejo y dominio de la construcción de video	
Actividades	Sesiones	Logro
Ordenamiento de las imágenes en la secuencia que se desea tener en el video.	IV	El docente logra la capacidad de insertar en forma ordenada las imágenes, los videos y los sonidos, Con su respectivo título y créditos
Inserción de los efectos en el video	V	
Insertar las transiciones en el video		
Colocar los títulos y créditos	VI	
OBJETIVO IV:	Capacitar a los docentes en el proceso de guardar el video en el equipo	
Actividades	Sesiones	Logro
Se realiza el proceso de guardado el video en el equipo, según el tamaño y calidad del video.	VII	El docente conocerá el proceso de guardar el video en el equipo y la técnica de grabación en un dispositivo móvil.
Se controla la calidad del video		

Objetivos del taller

1. Capacitar a los docentes en el uso del Movie Maker como software en una PC con entorno Windows

2. Capacitar en la inserción ordenada de los archivos a usar, en una carpeta de edición del video
3. Capacitar en el manejo y dominio de la construcción de video.
4. Capacitar en el proceso de guardar el video en el equipo

Logros

1. El docente participante tendrá la noción acerca de la instalación de los softwares necesarios para el trabajo de edición
2. Lograran ordenar los archivos de imagen, sonido y videos para la construcción del video.
3. El docente desarrolla la capacidad de insertar en forma ordenada las imágenes, los videos y los sonidos, Con su respectivo título y créditos
4. El docente conocerá el proceso de guardar el video en el equipo y la técnica de grabación en un dispositivo móvil.

CRONOGRAMA

SESIONES	SEMANAS					
	1° y 2°	3° y 4°	5°	6°	7°	
1	X					
2	X					
3		X				
4		X				
5			X			
6				X		
7					X	
8						

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SESIONES	LOGRO
Capacitar a los docentes en el uso del Movie Maker como software en una PC con entorno Windows	Reconocimiento del Software Descarga e Instalación en la PC	I, II	El docente participante tendrá la noción de instalar los software necesarios para el trabajo de edición
Capacitar en la inserción ordenada de los archivos a usar, en una carpeta de edición del video	Captura de videos, Organización de los trabajos a utilizar (Imágenes, videos, sonidos)	III	Logran ordenar los archivos de imagen, sonido y videos para la construcción del video.
Capacitar en el manejo y dominio de la construcción de video.	Ordenamiento de las imágenes en la secuencia que se desea tener en el video.	IV	El docente logra la capacidad de insertar en forma ordenada las imágenes, los videos y los sonidos, Con su respectivo título y créditos
	Inserción de los efectos en el video		
	Insertar las transiciones en el video	V	
	Colocar los títulos y créditos	VI	
Capacitar en el proceso de guardar el video en el equipo	Se realiza el proceso de guardado el video en el equipo, según el tamaño y calidad del video. Se controla la calidad del video	VII	El docente conocerá el proceso de guardar el video en el equipo y la técnica de grabación en un dispositivo móvil.

SESION N°01

RECONOCIMIENTO DEL SOFTWARE

OBJETIVOS:

- Orientar a los docentes en el uso del Movie Maker como software en una PC con entorno Windows

CONTENIDOS:

- Edición básica de vídeo digital.
- Integración de objetos de vídeo en guiones multimedia con destino Internet.
- Herramientas para desarrollo de aplicaciones multimedia.

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		
DESARROLLO	A los docentes se formulan las preguntas: ¿Qué es un software? ¿Qué tipos de editores de videos se utilizan mayormente? ¿Qué es el movie maker?	PCs	05 min
	Definición del termino software Se hace una descripción de los software que se utilizan para la edición de videos, entre los más conocidos encontramos a : <ul style="list-style-type: none"> • Pinnacle • Cantasia • Movie maker 	Software Movie maker Proyector multimedia	30 min
CIERRE	Se realiza una descripción del programa de edición movie maker para la elaboración de videos educativos, realizados por los docentes de la I.E. Ricardo Palma. Los docentes saben la diferencia entre los software y los tipos de editores de videos		05 min

SESION N°02
DESCARGA E INSTALACIÓN EN LA PC

OBJETIVOS:

- Adiestrar a los docentes en el uso del Movie Maker como software en una PC con entorno Windows

CONTENIDOS:

- Características del programa.

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes participantes		05 min
DESARROLLO	<p>A los docentes se formulan las preguntas: ¿Cómo se descarga un software? ¿Cuál es la forma de descomprimir e instalar un software?</p> <p>Se le brinda a los docentes la dirección de donde se descargará el software movie maker 2.6 para que todos trabajen con la misma versión. https://windows-movie-maker.waxoo.com</p> <p>Se indica cómo se realizará la descompresión del programa movie maker y como se instalara en la pc.</p> <p>Se enseña como ejecutar el programa de edición de videos Movie maker para que se pueda usar en el proceso de la enseñanza.</p>	<p>PCs</p> <p>Software Movie maker</p> <p>Proyector multimedia</p>	30 min
CIERRE	<p>El docente abrirá y cerrara el programa frecuentemente para que se le haga fácil el manejo.</p> <p>El docente podrá reanalizar el proceso de instalación en forma individual en cualquier pc que no presente dicho programa.</p>		05 min

SESION N°03
CAPTURA DE VIDEOS, ORGANIZACIÓN DE LOS TRABAJOS A UTILIZAR
(IMÁGENES, VIDEOS, SONIDOS)

OBJETIVOS:

- Adiestrar en la inserción ordenada de los archivos a usar, en una carpeta de edición del video

CONTENIDOS:

- Grabación y captura del vídeo digital.

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		
DESARROLLO	<p>A los docentes se formulan las preguntas: ¿Cómo se captura las imágenes? ¿Cómo crees que se pueden copiar las imágenes?</p> <p>Capturar imágenes de videos que se encuentran en la pantalla, usando el teclado (Impr Paint), con lo cual se captura la imagen de la pantalla sea video o imagen que desea preparar el docente; se abre el programa PAINT y ahí se pega y se graba la imagen en formato JPG.</p> <p>Los sonidos son en formato mp3 o se puede grabar con ayuda de un micrófono que esté conectado a la pc.</p> <p>El docente debe crear 3 carpetas para colocar ahí todos los archivos que utilizara en la creación del video, cada carpeta tendrá los siguientes nombres: IMAGEN, SONIDO, VIDEO</p>	<p>PCs</p> <p>Software Movie maker</p> <p>Proyector multimedia</p>	<p>05 min</p> <p>40 min</p>
CIERRE	La presencia de las carpetas creadas por los docentes y que están grabadas en el escritorio		05 min

SESION N°04

ORDENAMIENTO DE LAS IMÁGENES EN LA SECUENCIA QUE SE DESEA TENER EN EL VIDEO.

OBJETIVOS:

- Adiestrar en el manejo y dominio de la construcción de video

CONTENIDOS:

- Características del programa.
- Edición del vídeo digital

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		
	A los docentes se formulan las preguntas: ¿Cómo creen que se hace una película? ¿Cuál es el orden que tendrá para realizar el video educativo?		05 min
DESARROLLO	Se importan o suben los archivos de video en los formatos que acepta el sistema, al igual las imágenes y los audios y música.	PCs	
	Se plantea el orden como se ubicaran los videos e imágenes en el orden del video educativo en el GUIÓN GRAFICO, conforme se tiene el orden como se presentara el video educativo.	Imágenes Sonidos Videos	40 min
	Se muestra la escala de tiempo y se arrastra el audio o la música y se ubica en la parte que le corresponde.	Software Movie maker	
	Se edita el tamaño de las imágenes en tiempo para que el docente lo tome en consideración para la duración del video. Se acorta el tamaño de la música o del audio para que imágenes y sonido terminen en forma simultánea.	Proyector multimedia	
CIERRE	El video educativo ya con las imágenes y sonido ordenados y ubicados se puede guardar el proyecto en el nombre que el ponga el docente.		05 min

SESION N°05

INSERCIÓN DE LOS EFECTOS EN EL VIDEO. INSERTAR LAS TRANSICIONES EN EL VIDEO

OBJETIVOS:

- Adiestrar en el manejo y dominio de la construcción de video

CONTENIDOS:

- Características del programa.
- Edición del vídeo digital.

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		05 min
DESARROLLO	<p>A los docentes se formulan las preguntas: ¿Qué son los efectos de video? ¿Sabes en q consiste las transiciones de video?</p> <p>El proceso de edición se desarrolló en la Muestra guion grafico para insertar cada una de las edición de videos educativos.</p> <p>La muestra de colecciones permite mostrar la colección de imágenes sonidos y videos que se habían subido.</p> <p>Los efectos de video que se pueden seleccionar y utilizar en el video educativo. Se selecciona y se arrastra hacia el extremo izquierdo de cada imagen y ahí se deja la selección deseada y se ubica en el video educativo.</p> <p>Las transiciones de video se seleccionan y se ubica en el video educativo. Esto se selecciona, se arrastra y se deja en el espacio que esta entre cada una de las imágenes para que el video educativo tenga los transiciones entre imagen e imagen.</p> <p>Se tiene los videos educativos con la disposición de cada una de los efectos en cada imagen. Se graba el proyecto.</p>	<p>PCs</p> <p>Imágenes Sonidos Videos</p> <p>Software Movie maker</p> <p>Proyector multimedia</p>	40 min
CIERRE			05 min

SESION N°06
COLOCAR LOS TÍTULOS Y CRÉDITOS

OBJETIVOS:

- Adiestrar en el manejo y dominio de la construcción de video

CONTENIDOS:

- Colocar títulos y créditos

DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		05 min
DESARROLLO	<p>A los docentes se formulan las preguntas: ¿Sabes cómo crear los títulos y sub títulos? ¿Sabes que son los créditos en un video educativo?</p> <p>El proceso de colocar títulos consta de la siguiente manera: Colocar el título al principio es lo que permite nombrar a los videos educativos.</p> <p>Se puede colocar títulos al inicio de cada clip o porción del video.</p> <p>Título en el clip seleccionado.</p> <p>Los créditos se colocan al final del video clip. Ahí se colocara los autores, personajes y la fecha de edición del video educativo.</p>	<p>PCs</p> <p>Imágenes Sonidos Videos</p> <p>Software Movie maker</p> <p>Proyector multimedia</p>	40 min
CIERRE	Se tiene el video estructurado y se procede a grabar el proyecto.		05 min

SESION N°07

SE REALIZA EL PROCESO DE GUARDADO EL VIDEO EN EL EQUIPO, SEGÚN EL TAMAÑO Y CALIDAD DEL VIDEO. SE CONTROLA LA CALIDAD DEL VIDEO

OBJETIVOS:

- Adiestrar en el proceso de guardar el video en el equipo

CONTENIDOS:

- Grabación del vídeo.

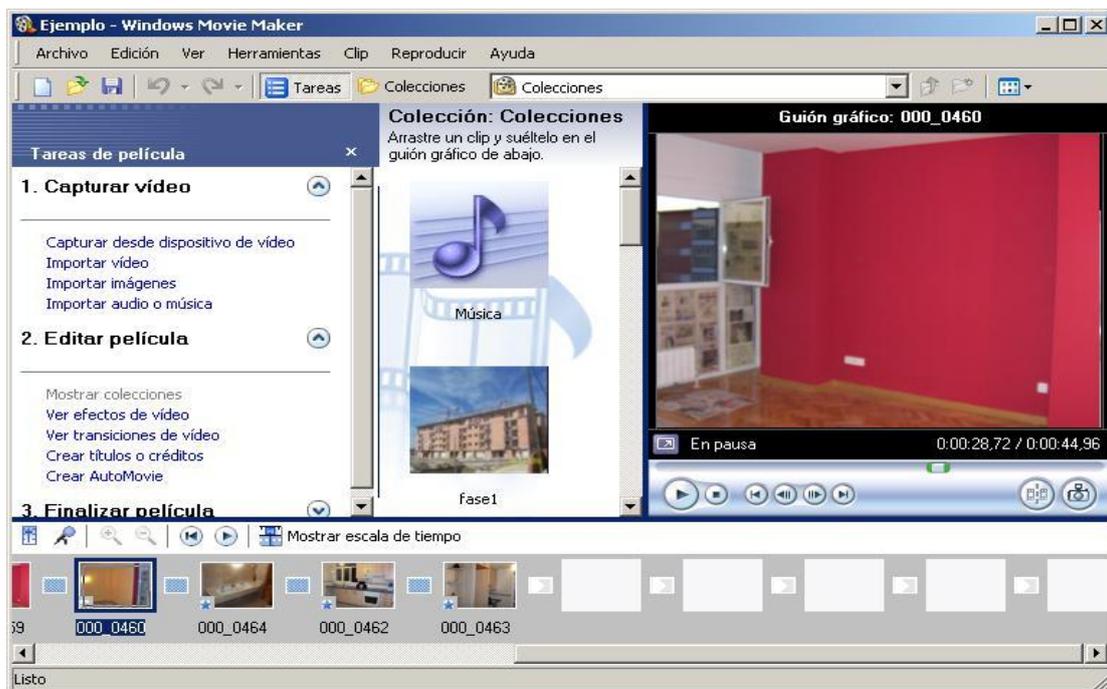
DESCRIPCION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se saluda a los docentes		05 min
DESARROLLO	<p>A los docentes se formulan las preguntas: ¿Cómo puedes llevarte el video creado? ¿Qué es el formato WMV?</p> <p>El guardado de los videos se realizan en el formato WMV, que es el formato más general que se puede reproducir en diversos reproductores como DVD, PCs, etc.</p> <p>Una vez grabado en el formato indicado el video educativo queda grabado con la opción de poder llevar el maestro en cualquier dispositivo de almacenamiento y poder reproducirlo en cualquier reproductor.</p> <p>También tendrá la opción de poder subirlo a la red en las páginas que dispongas la capacidad e almacenamiento del video (youtube).</p>	<p>PCs</p> <p>Software Movie maker</p> <p>Proyector multimedia</p>	40 min
CIERRE	Cada docente se lleva el video educativo		05 min

Anexo 4. Manual del Microsoft Movie Maker:

Se le conoce como una de las aplicaciones del sistema operativo Windows XP Home Edition o Windows XP Professional que permite capturar audio y vídeo de cualquier fuente e importar audio, vídeo o imágenes fijas, que puedan ser usadas por el usuario para crear sus propios videos editados de acuerdo a sus preferencias.

En definitiva, **Movie Maker** sirve para la edición doméstica de vídeos aunque también se puede utilizar para crear pequeñas películas usando como fotogramas fotografías en formato digital. Incluso se pueden incluir fragmentos de sonido o una narración indicando lo que se va viendo. Luego la película creada se guarda con formato *.wmv* y se puede enviar por correo electrónico, publicarla en páginas Web o copiarlas en un CD o DVD para reproducirla en una cámara o verla en un televisor.



Requisitos del sistema

Windows Movie Maker requiere la siguiente configuración mínima del sistema:

- * Microsoft Windows XP Home Edition o Windows XP Professional.
- * Procesador de 600 MHz, como Intel Pentium III, Advanced Micro Devices (AMD) Athlon o equivalente.
- * 128 MB de RAM.

- * 2 GB de espacio libre en disco.
- * Dispositivo de captura de vídeo si se va a capturar audio de orígenes externos.
- * Dispositivo DV o de captura de vídeo analógico si se va a capturar vídeo de orígenes externos.

Es recomendable tener los siguientes requisitos para optimizar el rendimiento de este programa:

- * Procesador de 1,5GHz, como Intel Pentium 4, AMD Athlon XP 1500+ o equivalente.
- * 256 MB de RAM.

Para reproducir las películas creadas se necesitará:

- * Microsoft Windows 98 o posterior, o Windows NT® 4.0 o posterior.
- * Software para reproducir archivos de Windows Media Video (WMV).

Tipos de archivos admitidos

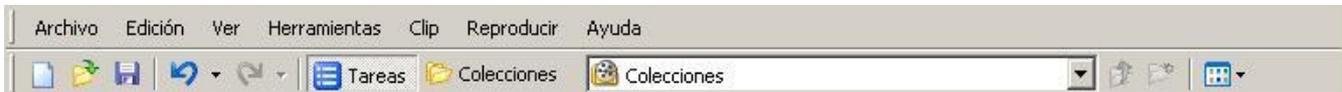
Como ya se ha visto, con Movie Maker se puede utilizar contenido multimedia en formato digital ya existente. Los tipos de archivos y extensiones que se pueden importar en un proyecto de Windows Movie Maker son:

- * **Archivos de audio:** .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav y .wma
- * **Archivos de imagen:** .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff y .wmf
- * **Archivos de vídeo:** .asf, .avi, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wmv y .wmv

Interfaz del programa

Para comenzar a utilizar el programa vaya a Inicio → Programas → Windows Movie Maker o Inicio → Programas → Accesorios → Windows Movie Maker (sino tiene un acceso directo a este programa en el menú Inicio busque el ejecutable en C:\Archivos de programa\Movie Maker\moviemk.exe). La ventana de trabajo está dividida en tres partes principales: la barra de menús y de herramientas, los paneles, y el guión gráfico y escala de tiempo.

***Barra de menús y de herramientas:** proporcionan información sobre la utilización de los comandos de menú y el acceso a las distintas tareas que se pueden realizar con el programa, respectivamente.



Paneles: La interfaz de usuario consta de tres paneles:

* El de más a la izquierda proporciona información sobre la utilización del panel Colecciones para ver las colecciones de fotografías, vídeos y archivos de audio, así como del panel Tareas de película para realizar tareas comunes al editar un proyecto y crear una película. Para pasar de uno a otro pulse la opción Colecciones o Tareas de la barra de herramientas.



El central muestra los distintos efectos que se pueden aplicar a la edición así como los archivos de vídeo, de audio y fotografías de los que se dispone para trabajar. Para pasar de una funcionalidad a otra elija la opción adecuada en la lista desplegable de la barra de herramientas.

Transiciones de vídeo

Arrastre una transición de vídeo y suéltela entre dos clips de vídeo en el guión gráfico de abajo.



Abanico, arriba



Abanico, dentro

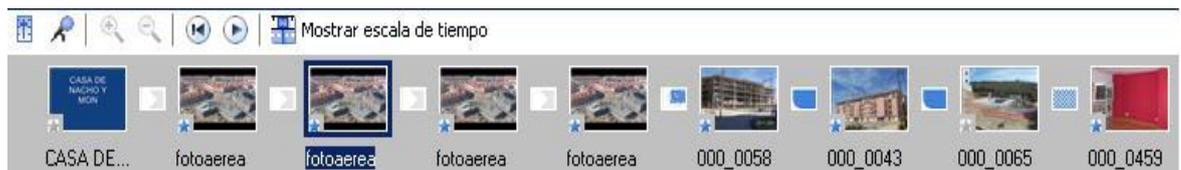


Abanico, fuera



Ajedrez, horizontal

El panel de la derecha sirve para ver la vista previa de los efectos de vídeo, de las transiciones de vídeo y del proyecto que se esté creando.



Guion gráfico y escala de tiempo: proporcionan información sobre la utilización del guion gráfico o la escala de tiempo para trabajar con clips en el proyecto actual para ver la secuencia y orden de los fotogramas, los efectos y transiciones empleados.

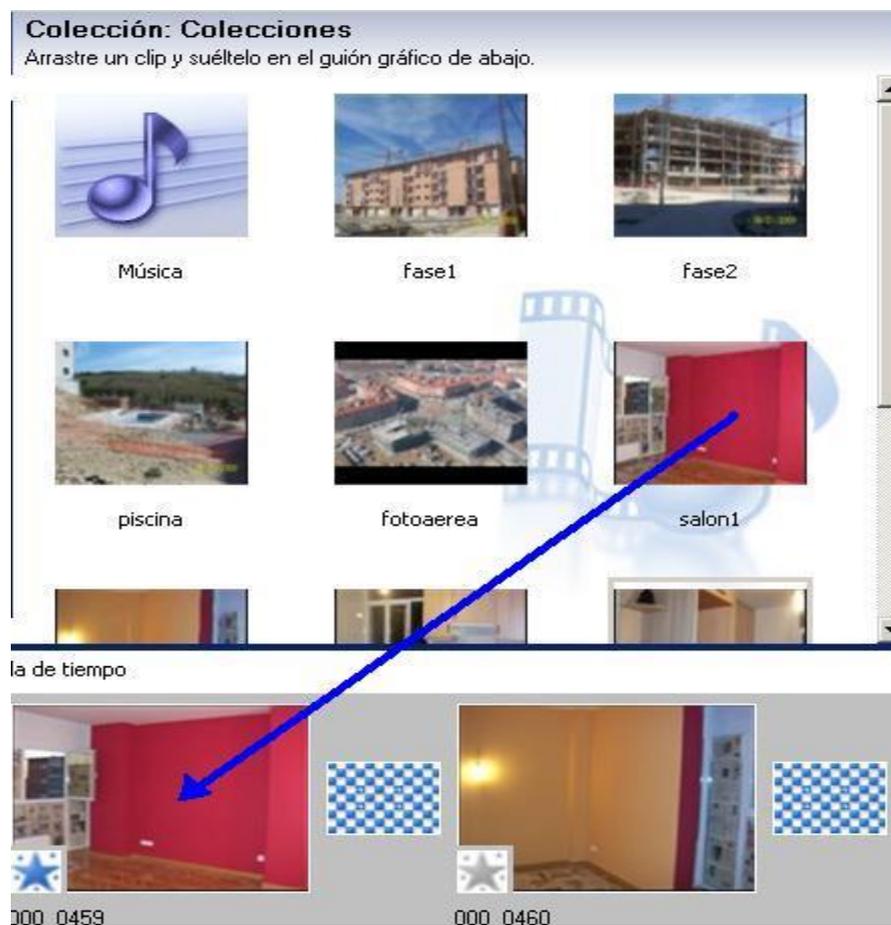


USANDO EL PROGRAMA: Crear una película con fotografías digitales

Aunque esta herramienta tiene otras aplicaciones, en el presente artículo se va a explicar cómo crear una sencilla película con sonido y fotografías digitales ya existentes.

En primer lugar se deben importar todas las fotografías y el/los archivos de sonido que se vayan a utilizar. Para ello en el panel de Tareas de película seleccione la opción de Importar imágenes busque las imágenes que necesite y selecciónelas. De esta forma se añadirán a la Colección de imágenes disponibles para el proyecto. Para los archivos de sonido realice un proceso similar pero con la opción Importar audio o música.

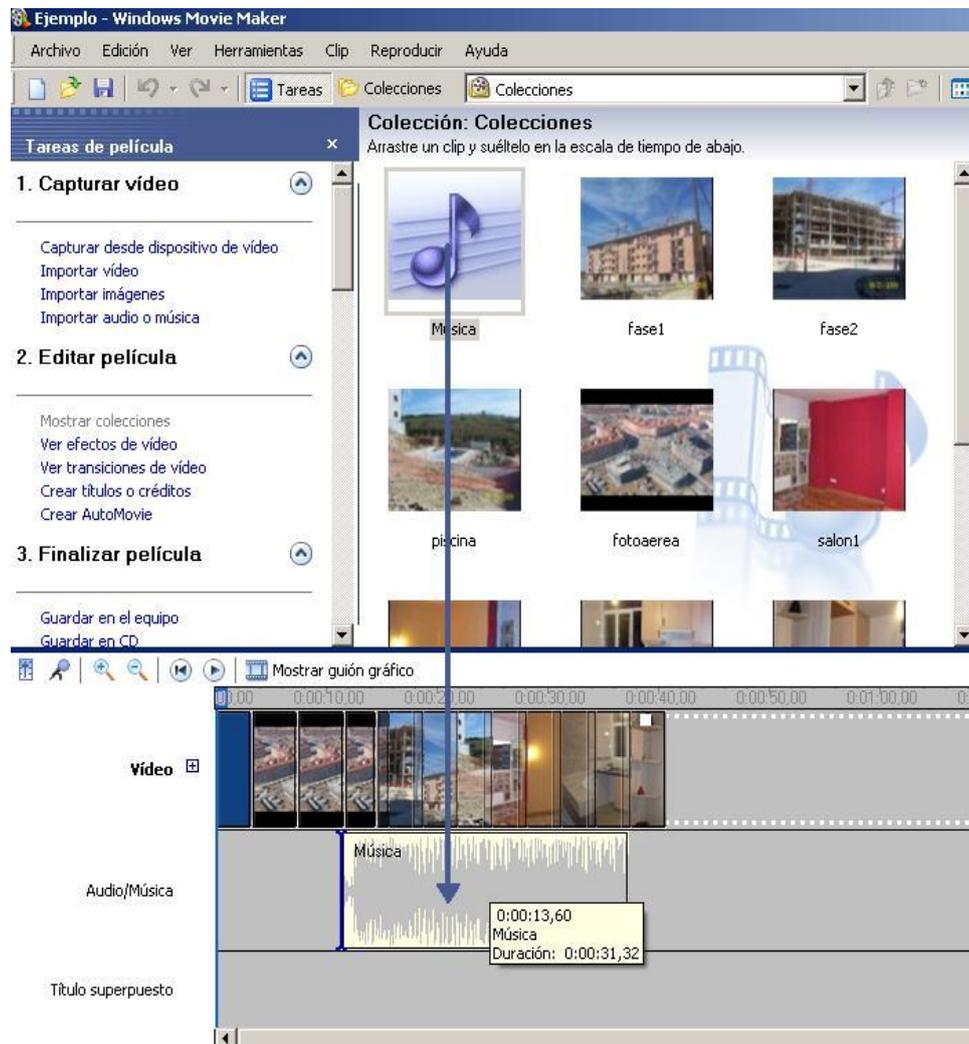
El siguiente paso es arrastrar una a una y en el orden adecuado las imágenes/fotografías desde el panel de Colecciones hasta el Guión gráfico o de la escala de tiempo.



Luego se debe establecer, si se desea, el efecto de vídeo para cada fotografía. Para ello, uno de los caminos es elegir en la lista desplegable que aparece en la barra de herramientas la opción de Efectos de vídeo. Luego arrastre el efecto escogido hasta la fotografía. Puede ver una vista previa del efecto en el panel de la derecha haciendo doble clic.



El siguiente paso es establecer las transiciones entre un fotograma y otro eligiendo en la lista desplegable que aparece en la barra de herramientas la opción de Transiciones de vídeo. Al igual que en los Efectos de video también puede ver una vista previa de la transición en el panel de la derecha haciendo doble clic sobre ella. Por último queda añadir el sonido a la película. Añádalo en la vista de Mostrar guión gráfico en el/los fotogramas que desee.



De esta forma hemos conseguido crear una sencilla película casera para mostrar nuestras fotografías.

Por último queda guardar el proyecto para futuras modificaciones (archivo de extensión **.MSWMM**) y la película en sí (archivo de extensión **.wmv**). Para guardar el proyecto en el menú Archivo → Guardar proyecto como... busque la ruta en la que quiere guardarlo y elija un nombre. Para guardar la película seleccione la opción Archivo → Guardar archivo de película... y siga las instrucciones que se le van presentando.

Anexo 5. Base de datos

RESULTADOS DEL POST TEST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
5	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2
8	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
11	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
12	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
13	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
14	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
15	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
17	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3
19	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
20	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
21	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
22	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
23	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
24	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	1	2	2	1	3	3	3	3

Anexo 6. Análisis estadísticos

Análisis de confiabilidad

Prueba estadística: **Alfa De Cronbach**

Instrumento: **Prueba de conocimiento sobre producción de videos educativos**

Escala:

Confiabilidad	Inaceptable	Pobre	Cuestionable	Aceptable	Buena	Excelente
Coeficiente α	< 0.5	> 0.5	> 0.6	> 0.7	> 0.8	> 0.9

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,897	20

Los datos de la tabla, indican que para los 20 ítems del instrumento Capacidades directivas, se obtuvo el estadístico Alfa de Cronbach 0,897.

De los datos consignados en la tabla adjunta, se observa que el valor del estadístico Alfa de Cronbach, presentan un valor constante entre 8,83 – 9,01 si se elimina el elemento.

Tabla xx: **Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	51,20	26,333	,365	,897
Ítem 2	51,32	25,643	,405	,897
Ítem 3	51,04	26,373	,327	,898
Ítem 4	50,72	26,127	,491	,893
Ítem 5	50,76	24,940	,738	,886
Ítem 6	50,84	25,140	,623	,889
Ítem 7	50,60	27,250	,352	,896
Ítem 8	50,60	28,000	,091	,901
Ítem 9	50,68	25,727	,653	,890
Ítem 10	50,80	25,000	,684	,888
Ítem 11	50,72	25,710	,596	,891
Ítem 12	51,12	22,610	,778	,883
Ítem 13	50,96	23,623	,679	,887
Ítem 14	51,08	24,577	,593	,890
Ítem 15	50,76	25,440	,617	,890
Ítem 16	51,28	24,627	,567	,891
Ítem 17	50,56	27,257	,501	,895
Ítem 18	50,60	26,583	,590	,892
Ítem 19	50,64	26,157	,612	,891
Ítem 20	50,60	27,250	,352	,896

Decisión estadística:

Dado que el valor obtenido para el estadístico **Alfa de Cronbach fue de 0,897** por lo tanto se considera que el instrumento tiene una buena consistencia. Este valor se ubica según la escala, en el valor superior, es decir $> 0,8$. Asimismo, si se observa en la tabla adjunta, el valor de **Alfa de Cronbach**, este varía entre **0,883 – 0,901** por lo que se puede concluir que, el instrumento presenta una fiabilidad del **89,7%** y es recomendable su aplicación.

Prueba de normalidad

Variable: **Conocimiento sobre producción de videos educativos**

Ho: Los datos del conocimiento sobre producción de videos educativos, presentan distribución normal.

Ha: Los datos del conocimiento sobre producción de videos educativos, presentan una distribución distinta a la normal.

Nivel de significancia:

$$\alpha = 0,05 \cong 5\%$$

Regla de decisión:

$\rho \geq \alpha \rightarrow$ se acepta Ho; $\rho < \alpha \rightarrow$ se acepta Ha

Prueba estadística: Kolmogorov-Smirnov

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,217	25	,004	,800	25	,000
Post Test	,169	25	,062	,907	25	,057

Decisión estadística:

De los datos, relacionados con el Pre Test, el valor 0,217 al estadístico Shapiro Wilk, le corresponde un p valor de 0,000 menor al valor máximo permitido; indican que existen evidencias estadísticas significativas para afirmar que, “los datos de la variable Producción de videos educativos, proceden de una distribución distinta a la normal”. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula. Asimismo, relacionados con el Post Test, el valor 0,907 del estadístico, le corresponde un p valor de 0,057 mayor al valor máximo permitido; indican que existen evidencias estadísticas significativas para afirmar que, “los datos de la variable Producción de videos educativos, proceden de una distribución normal”. Por tanto, se acepta la hipótesis nula.

Concluyendo que:

- Para el caso del pre test, los datos no provienen de una distribución normal.
- Para el caso del post test, los datos provienen de una distribución normal.