



**Universidad Autónoma del Estado de  
Hidalgo**

**Sistema de Universidad Virtual**



## **SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

**“La implementación del audiovisual como estrategia de  
aprendizaje en la asignatura de Apreciación y Expresión del Arte  
del Bachillerato Virtual de la UAEH”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

### **MAESTRIA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Francisco Javier Gallardo Hernández**

Director(a) del Proyecto Terminal:

**M.T.E Silvia Mireya Hernández Hermosillo**

Pachuca de Soto, Hidalgo, 31 de mayo de 2014.

# **ACTA DE REVISIÓN**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de maestría se lo dedico principalmente a Dios, luz de mi ser. A mis hijos principal motor de vida Ana Camila, Valeria y Bruno Damián, a mi esposa, compañera, complemento Andrea, gracias por enseñarme que la felicidad se concibe desde el esfuerzo y la superación.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi Mamá que siempre está y estará, mujer de ejemplo y enseñanza. A mi Papá y hermanos, que con sus palabras me impulsan.

También agradezco a mi alma mater la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo por darme la oportunidad de crecer como profesional, a mi Asesora de tesis por su comprensión, tolerancia, dedicación y amistad Mtra. Silvia Mireya, al Mtro. Ciro Samperio Le vinsón por otorgarme el beneficio para continuar con la profesionalización virtual, a la Mtra. Alejandra Silva por sus consejos y palabras de aliento.

A mis lectores y mentores de esta Maestría Mtra. Isabel Morales y Dr. Javier Moreno, gracias por su paciencia y confianza.

A mis amigos que conocen mi locura por estudiar y superarme.

A mis alumnos que me invitan a seguir preparándome y me recuerdan que no es una obligación sino una vocación.

Al teatro que me da motor de vida en cada paso que doy.

# INDICE

<b>INDICE</b> .....	4
<b>Resumen</b> .....	6
<b>Abstract</b> .....	6
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO</b> .....	7
I.1- Presentación .....	7
I.2.- Diagnóstico.....	8
I.3.- Planteamiento del problema.....	20
I.4.- Antecedentes .....	21
I.5.- Justificación.....	27
I.6.- Objetivo general .....	29
I.6.1.- Objetivos específicos.....	29
<b>CAPÍTULO II. FUNDAMENTO TEÓRICO</b> .....	30
II. 1 Educación a Distancia .....	30
II.2 La educación virtual.....	31
II. 3 Curso Virtual.....	33
II.4 Estrategia Didáctica.....	34
II. 5 Material Didáctico .....	35
II. 6 El audiovisual como estrategia de aprendizaje .....	37
II. 7 Proceso para la elaboración de audiovisuales .....	41
II. 7.1 Listado para el desarrollo de un audiovisual .....	42
<b>CAPÍTULO III. PROCESO METODOLÓGICO</b> .....	43
III.1 Tipo de estudio .....	43
III. 2 Técnicas e instrumentos de recolección .....	44
III. 3 Instrumentación .....	44
<b>CAPÍTULO IV. PRODUCTO</b> .....	48



<b>IV. 1 Propuesta concreta de la alternativa de solución/innovación</b> .....	48
<b>IV. 2 Diseño de materiales y su integración</b> .....	48
IV. 2.1 Etapa de Preproducción .....	48
IV. 2.1.1 Idea o premisa.....	48
IV. 2.1.2 Guión audiovisual.....	50
IV. 2.1.3 Breakdown .....	51
IV. 2.1.4 Scouting .....	52
IV. 2.2 Etapa de Producción .....	53
IV. 2.2.1 Grabación del video.....	53
IV. 2.3 Etapa de Postproducción .....	54
IV. 2.3.1 Edición del video.....	54
IV. 2.3.2 Video terminado. ....	55
IV. 2.3.3 Video integrado a un repositorio.....	55
IV. 2.4 Aprobación e Integración del video. ....	56
IV. 2.4.1 Integración del video en la Guía de estudios.....	56
<b>IV .3 Estrategias de implementación y evaluación</b> .....	57
<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES</b> .....	58
<b>Glosario de términos:</b> .....	62
<b>Referencias</b> .....	65

## **Resumen**

En el presente documento se muestra el proyecto “La implementación del audiovisual como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Apreciación y expresión del arte del Bachillerato Virtual de la UAEH”. Se plantea desde el diseño instruccional con estrategias de desarrollo, en la creación de audiovisuales con características idóneas. Esta incorporación como una herramienta necesaria y atractiva, para los estudiantes. Contenidos multimedia en diversos materiales, la fusión que se encuentra del audio y del video. El audiovisual presenta ventajas necesarias dentro del aprendizaje a distancia. La medición se aplica dentro de una muestra del curso, al término del mismo por medio de rúbricas que evalúen de manera cuantitativa el diseño de la estrategia dando como resultado la pertinencia de este proyecto para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Implementando aprendizajes significativos desde los audiovisuales, que llevarán a los estudiantes el refuerzo de los conocimientos desde los diferentes intereses y actitudes, como lo refiere la Reforma Integral para la Educación Media Superior (RIEMS) un sistema de competencias aplicados a los procesos educativos

## **Abstract**

In this document the project "Implementation of audiovisual as a learning strategy in the course of Appraisal and expression of art UAEH Virtual School" is displayed. Arises from the instructional design development strategies , with the creation of audiovisual with ideal characteristics . This incorporation as a necessary and attractive tool for students . Multimedia content in various materials, which is merging audio and video. The audiovisual has advantages necessary in distance learning . The measurement applies within a sample of the course, at the end thereof by means of rubrics to assess quantitative the design strategy resulting in the relevance of this project to improve the teaching-learning process . Implementing meaningful learning from visual , which will strengthen students knowledge from the different interests and attitudes, as it relates to the Comprehensive Reform School Education (RIEMS) a system of skills applied to educational processes

# **CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO**

## **I.1- Presentación**

El siguiente proyecto propone la implementación de una estrategia de enseñanza tomando como recurso principal el audiovisual, esto con el fin de lograr que los estudiantes obtengan un grado de aprendizaje alto respecto a los temas de arte y apreciación en el nivel medio superior. Este primer acercamiento con la problemática, permite al lector conocer el previo a la aplicación de métodos e instrumentaciones para conocer cifras y desarrollo del mismo.

La línea del proyecto de generación innovadora de conocimiento, consiste en la Aplicación Didáctica de las TIC. Dando esta línea el enfoque, sobre el diseño y creación de material multimedia con el firme propósito de generar en los alumnos, un mayor interés hacía temas históricos, estilos, formas de apreciación artística.

El proyecto tiene como alcance la segunda opción. Propuesta de mejora desde el diseño, en donde se busca que los audiovisuales tengan un enfoque formativo, revisando el diseño curricular de la materia, analizando factores como el contenido, calidad, actividad integradora, la interacción entre el video y el estudiante.

Es por ello que este proyecto busca contextualizar, los diferentes factores por lo que un estudiante se distrae, se aburre, no pone empeño en sus tareas. Quedando en una propuesta de mejora argumentando el porqué el audiovisual apoya a temáticas artísticas, diseñando e instrumentando las diferentes formas de evaluación al material.

De acuerdo a lo que se presentará en este proyecto, en inicio se realizó un diagnóstico para conocer factores de rediseño de la materia, la revisión de contenidos, recursos en cada guía de estudio. Se plantea la problemática en donde el proyecto impactará en un proceso de mejora dentro de la nueva materia del bachillerato virtual.

Se puntualiza sobre los antecedentes de la materia, realizando una justificación al desarrollo de recursos audiovisuales que detonen en el alumno dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a los objetivos del proyecto innovador, se realiza una fundamentación teórica de la educación a distancia, dirigido a un Ambiente Virtual de Aprendizaje, se presenta una estrategia didáctica enfocada al desarrollo de recursos multimedia como lo son los audiovisuales.

Ya que se contextualiza y fundamenta el proyecto se presenta la metodología sobre la estrategia, de acuerdo a los estudios descriptivos. Se presenta una propuesta de innovación, desarrollando los recursos audiovisuales, desde la preproducción, pasando por la producción de los mismos hasta llegar a la postproducción.

## **I.2.- Diagnóstico**

Para abordar este diagnóstico cito lo que se planteo resolver para la asignatura de Apreciación y expresión del arte del Bachillerato Virtual del SUV de la UAEH ya que en el diseño instruccional anterior se presentaba un bajo uso en materiales audiovisuales en algunas de sus materias.

El Bachillerato Virtual del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo inicia en el año de 2009, teniendo como principio 50 asignaturas estructuradas en 6 bloques, muestro a continuación la gráfica de este plan de estudios actualmente vigente:

BLOQUE No. 1	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>▮ BIOLOGÍA BÁSICA</li> <li>▮ ESPAÑOL I</li> <li>▮ INGLÉS I</li> <li>▮ INFORMÁTICA I</li> <li>▮ ÁLGEBRA I</li> <li>▮ HISTORIA I</li> <li>▮ PREVENCIÓN A LAS ADICCIONES</li> <li>▮ ACTIVIDAD FÍSICA</li> </ul>	8
BLOQUE No. 2	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>▮ BIOLOGÍA AVANZADA</li> <li>▮ ESPAÑOL II</li> <li>▮ INGLÉS II</li> <li>▮ INFORMÁTICA II</li> <li>▮ TRIGONOMETRÍA</li> <li>▮ HISTORIA II</li> <li>▮ GEOGRAFÍA</li> <li>▮ ACTIVIDAD FÍSICA</li> </ul>	8
BLOQUE No. 3	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>▮ ECOLOGÍA</li> <li>▮ MECÁNICA</li> <li>▮ COMUNICACIÓN</li> <li>▮ ETIMOLOGÍAS</li> <li>▮ INGLÉS III</li> <li>▮ INFORMÁTICA III</li> <li>▮ GEOMETRÍA ANALÍTICA</li> <li>▮ ACTIVIDAD FÍSICA</li> </ul>	8
BLOQUE No. 4	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>▮ QUÍMICA ORGÁNICA</li> <li>▮ ELECTRICIDAD Y MAGNETISMO</li> <li>▮ INGLÉS IV</li> <li>▮ INFORMÁTICA IV</li> <li>▮ CÁLCULO DIFERENCIAL</li> <li>▮ INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA</li> <li>▮ EXPRESIÓN GRÁFICA</li> <li>▮ ACTIVIDAD ARTÍSTICA</li> </ul>	8

BLOQUE No. 5	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QUÍMICA INORGÁNICA</li> <li>■ ÓPTICA Y FÍSICA MODERNA</li> <li>■ CÁLCULO INTEGRAL</li> <li>■ LÓGICA</li> <li>■ ARTE UNIVERSAL</li> <li>■ INVESTIGACIÓN</li> <li>■ ORIENTACIÓN VOCACIONAL</li> <li>■ ACTIVIDAD ARTÍSTICA</li> <li>■ INGLÉS V</li> <li>■ FRANCÉS I</li> <li>■ ALEMÁN I</li> </ul>	9
ASIGNATURA A ELEGIR	
BLOQUE No. 6	ASIGNATURAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ESTADÍSTICA</li> <li>■ ESTRUCTURA POLÍTICA, ECONÓMICA Y SOCIAL DE MÉXICO</li> <li>■ PSICOLOGÍA</li> <li>■ ÉTICA</li> <li>■ ARTE MEXICANO</li> <li>■ ESTRUCTURA JURÍDICA</li> <li>■ INNOVA I</li> <li>■ ACTIVIDAD ARTÍSTICA</li> <li>■ INGLÉS VI</li> <li>■ FRANCÉS I</li> <li>■ ALEMÁN I</li> </ul>	9
ASIGNATURA A ELEGIR	
DATOS DEL PLAN DE ESTUDIOS	TOTALES
■ CRÉDITOS	218
■ ASIGNATURAS	50
■ PERIODO NORMAL PARA CURSAR EL BACHILLERATO VIRTUAL	2 AÑOS
■ PERIODO MÍNIMO PARA CURSAR EL BACHILLERATO VIRTUAL	1 AÑO Y MEDIO
■ PERIODO MÁXIMO PARA CURSAR EL BACHILLERATO VIRTUAL	4 AÑOS Y MEDIO

**Figura 1.** Mapa curricular de Bachillerato Virtual 2009. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (2014)

Se puede apreciar en la **Figura 1** que la asignatura de actividad artística se divide en tres asignaturas actividad artística I, II y III del bloque 4 al 6. El objetivo principal de las tres materias se basa en proporcionar al estudiante elementos primarios de las artes para formar un criterio básico de apreciación por medio del análisis de las diferentes manifestaciones artísticas.

El diseño curricular de la materia se plantea en 5 semanas cada una, consta de 4 unidades, con diversas actividades dentro de las mismas, con diversos materiales como lecturas, audios, videos, animaciones, a continuación presento una guía de estudio y capturas de las materias en la plataforma Blackboard.

# Actividad Artística II





Unidad:





3

Unidad 3. "Influencias del teatro contemporáneo, representación y presentación escénica, creación de imágenes"

Semana:3.

Periodo:

MATERIAL	ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	 IMPRIMIR
	<p><b>Actividad 3.1</b> Descarga el mapa mental "<a href="#">Las influencias del teatro contemporáneo, representación y presentación escénica</a>" donde encontrarás a grandes rasgos las variedades del teatro. Esto te permitirá identificarlos dentro de una obra de teatro y conocerás más del tema.</p>	Individual	-	
  	<p><b>Actividad 3.2</b></p> <p>En el teatro las historias son contadas de diversas formas, en ocasiones se utilizan objetos dentro de la representación, por ello es necesario que visualices el audiovisual "<a href="#">El objeto en el trabajo escénico</a>", para que ubiques sus características y el porqué participan en la escena.</p>	Individual	-	






  	<p><b>Actividad 3.3</b></p> <p>Investiga en Internet o en tu localidad algún grupo teatral que realice teatro para que conozcas y obtengas información de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos principales</li> <li>• Historia del grupo</li> <li>• Justificación</li> <li>• Objetivos</li> <li>• Repertorio</li> <li>• Galería de fotos</li> </ul> <p>En base a la investigación realiza una presentación en Power Point del grupo teatral que debe contener los aspectos investigados e incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opinión respecto a lo investigado.</li> <li>• Conclusiones</li> <li>• Referencia Electrónica (<b>solo si la información es en base a un sitio o página Web</b>)</li> </ul> <p>Envíalo por el <i>Buzón de tareas</i> para que sea evaluado.</p>	Individual	10%	
	<p><b>Actividad 3.4</b></p> <p>Entra al <i>Foro “Características del teatro contemporáneo”</i> para que en base al audiovisual de la actividad 3.2 participes y aportes respecto a estas características.</p>	Individual	6%	

**Figura 2.** Guía de estudio actividad artística II Semana 3. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Blackboard (2014)





Unidad 1. "PINTURA, ESCULTURA Y GRÁFICA DEL SIGLO XX."			
Semana: 1			
Periodo: 22 - 25 de Abril de 2013			
MATERIAL	ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
  	<p><b>Actividad 1.1</b></p> <p>Descarga y revisa la lectura denominada "<a href="#">"Orígenes del arte pictórico"</a>"; una vez que hayas realizado la lectura, visita al menos 4 museos en línea a través de la "<a href="#">sala de museos</a>".</p> <p>Con base en estas visitas virtuales, realiza un reporte sobre el tipo de obras pictóricas que podemos encontrar en estos museos y ejemplifica cada una con imágenes. Lo deberás enviar en un documento de Word con letra tipo Arial 12, interlineado 1.5, incluir una introducción, desarrollo y conclusiones y envíalo al <i>buzón de tareas</i> como: <b>ACTIVIDAD 1.1_TU NOMBRE</b>.</p> <p><b>Nota:</b> revisa en el buzón de tareas la rúbrica con la que se evaluará la actividad, y veas lo que ésta deberá contener</p>	Individual	5%
	<p><b>Actividad 1.2</b></p> <p>Realiza investigación documental sobre las siguientes corrientes artísticas: <i>clasicismo, cubismo, impresionismo, pop art, dadaísmo, gótico, realismo, expresionismo, art nouveau y surrealismo</i>. Una vez realizado, descarga el archivo de ejemplo denominado "<a href="#">Línea Temporal</a>" e identifica los elementos que deberá tener la línea del tiempo que realizarás y que deberá incluir las corrientes artísticas investigadas (no olvides acomodar las corrientes en orden cronológico), envíala al <i>buzón de tareas</i> como: <b>ACTIVIDAD 1.2_TU NOMBRE</b>.</p> <p>Sugerencia: realizar la línea del tiempo en PowerPoint o cualquier otro software que te permita la manipulación de imágenes y texto.</p>	Individual	5%

**Figura 3.** Captura guía de estudio Actividad artística I. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Blackboard (2014)

Unidad 4. "COMPOSICIÓN."			
Semana: 3 y 4			
Periodo: 10 - 19 de Mayo de 2013			
MATERIAL	ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
	<p><b>Actividad 4.1</b></p> <p>Visualiza la presentación "<a href="#">"Claroscuro"</a>, la cual complementará y expondrá algunos conceptos nuevos que te ayudarán a mejorar tu técnica de volumen.</p>	Individual	-
	<p><b>Actividad 4.2</b></p> <p>Visualiza el esquema de "<a href="#">"Composición"</a>", con el fin de que tengas los conceptos básicos y necesarios para entenderla y sus componentes (adeptos) e igualmente para que puedas aplicarlos a trabajos propios.</p>	Individual	-
	<p><b>Actividad 4.3</b></p> <p>Visualiza la presentación "<a href="#">"Sistemas"</a>", de esta forma podrás dar por hecho el entendimiento de los conceptos y aplicaciones de la composición y así mismo, lograrás identificar cada uno de ellos en la vida cotidiana.</p>	Individual	-
 	<p><b>Actividad 4.4</b></p> <p>Descarguen el archivo "<a href="#">"Trabajo final.pdf"</a>" donde encontrarán las instrucciones para elaborar el trabajo, en el foro encontrarán la corriente artística que les fue asignada. No olviden tomar en cuenta todos los puntos mencionados en el documento.</p> <p>Nombren a un representante que será el encargado de publicar el trabajo final en formato .doc o .pdf, en el área <b>Actividades en Grupo</b> que se encuentra en su <i>página de grupo</i>,</p>	Colaborativo	25%

**Figura 4.** Captura guía de estudio Actividad artística I. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Blackboard (2014)

<p>ADMINISTRACIÓN DE CURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel de control</li> <li>Archivos</li> <li>Herramientas del curso</li> <li>Evaluación</li> <li>Centro de calificaciones</li> <li>Usuarios y grupos</li> <li>Personalización</li> <li>Paquetes y utilidades</li> <li>Ayuda</li> </ul>	 <p><b>Actividad 1.2</b></p> <p>Visualiza el mapa conceptual "<b>La música y sus estilos</b>" que te ayudara a conocer de manera general, lo que veras en esta unidad. En el podras encontrar la importancia que tiene la música en la vida del ser humano, desde sus inicios, ya que existieron épocas que permitieron ubicar el estilo de música que se escuchaba en ese momento.</p> <p>Si tienes dudas o comentarios, por favor extérmalas en el foro de dudas respectivo.</p>	Individual	-
	 <p><b>Actividad 1.3</b></p> <p>Ya que revisaste el mapa conceptual, este te ayudara para que ingreses al foro denominado "<b>Estilos musicales</b>". Ahí encontraras subforos con el nombre del estilo musical.</p> <p>Sigue los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Elige 2 estilos musicales.</li> <li>2.- Aporta en cada uno de los estilos que elegiste, 2 piezas musicales (nombre completo de la pieza, autor y año de su composición) busca las en internet, en sitios como: youtube, wikipedia etc.</li> </ol> <p>Ejemplo: <b>Estilo Musical "Musica Barroca"</b> No. 10 - Canzon duodecimi toni a 10/ Giovanni Gabrieli/1597</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.- Ya que realizaste tu aporte, elige un estilo, recolecta todas las piezas que agregaron tus compañeros sobre ese estilo.</li> <li>4.- Ya que recopilaste los autores y sus piezas, elige un autor y amplia la información sobre el mismo.</li> </ol> <p>Esta actividad tiene como objetivo que investigues y compartas con tus compañeros algunas piezas de autores importantes en cada época y estilo, así como reconocer características de la época por medio de los autores. Para terminar envía la actividad que realizaste en el punto 3 y 4 en un documento Word con portada por medio del <b>Buzón de tareas</b>.</p>	Individual	6%
	<p><b>Actividad 1.4</b></p> <p>Realiza la lectura "<b>El origen de la música</b>". Al finalizar la lectura desarrolla un esquema <b>Irreflexión en Winni</b> rescatando los puntos y conceptos más importantes de la lectura como:</p>		

**Figura 5.** Captura guía de estudio Actividad artística III. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Blackboard (2014)

ADMINISTRACIÓN DE CURSOS

- Panel de control
- Archivos
- Herramientas del curso

## Unidad 4-5. "Formas Musicales y Agrupaciones Musicales"



# Actividad Artística III

Unidad: 4

Unidad 4-5. "Formas Musicales y Agrupaciones Musicales"

Semana: 5.  
Periodo: 27 - 31 de Agosto 2012

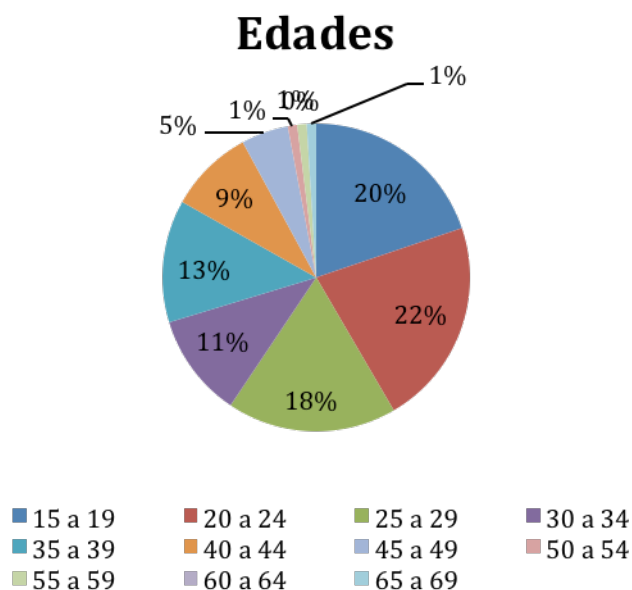
MATERIAL	ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
	<p><b>Actividad 4.1</b></p> <p>Revisa el mapa conceptual "<b>Formas musicales</b>" en todos sus hipervínculos para que conozcas como se clasifica la música y sus variedades. Si tienes dudas o comentarios, por favor extérmalas en el foro de dudas.</p>	Individual	-
	<p><b>Actividad 4.2</b></p> <p>Una vez que realizaste la actividad 4.1, vas a investigar en internet dos ejemplos de cada forma musical, para que elabores un mapa mental en power point, en el pondras la forma musical y los dos ejemplos.</p> <p>Ejemplo: Sonata de Corelli: Trio, sonata no. 2, no. 4</p>		

**Figura 6.** Captura guía de estudio Actividad artística III. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Plataforma Blackboard (2014)

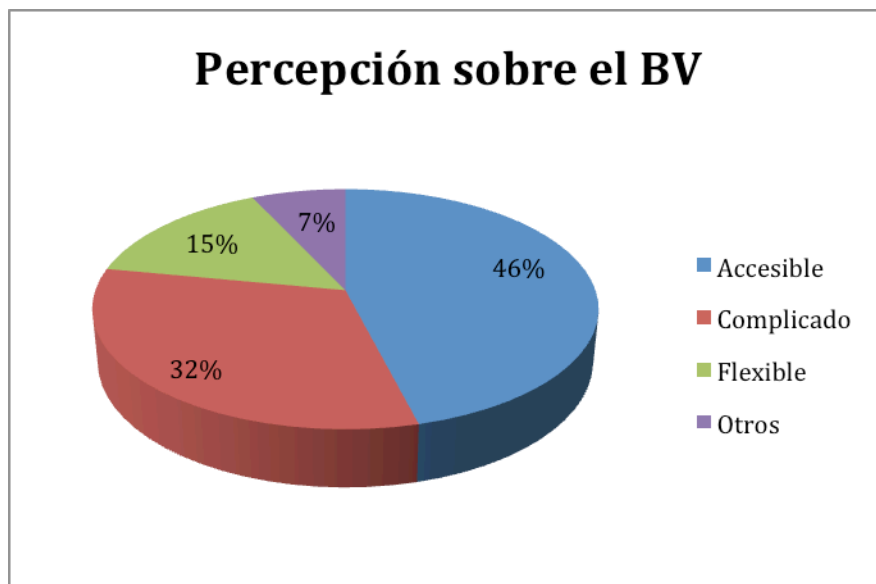
Como se aprecia en las capturas del curso, se emplea el uso de mapas mentales, conceptuales, lecturas, videos mismos que permitan al alumno el aprendizaje.

De acuerdo a la experiencia docente, se puede apreciar que el estudiante en una modalidad a distancia, se siente alejado de los actores educativos, como los son los asesores, por ello cito a Visser (2002) quien nos habla de la motivación, señalando que los diferentes programas educativos dentro de la educación a distancia deben contemplar las necesidades afectivas como un componente integrado por ello es necesario que el asesor se grabe explicando algunos puntos de la materia, generando materiales audiovisuales que contengan imágenes y sonido.

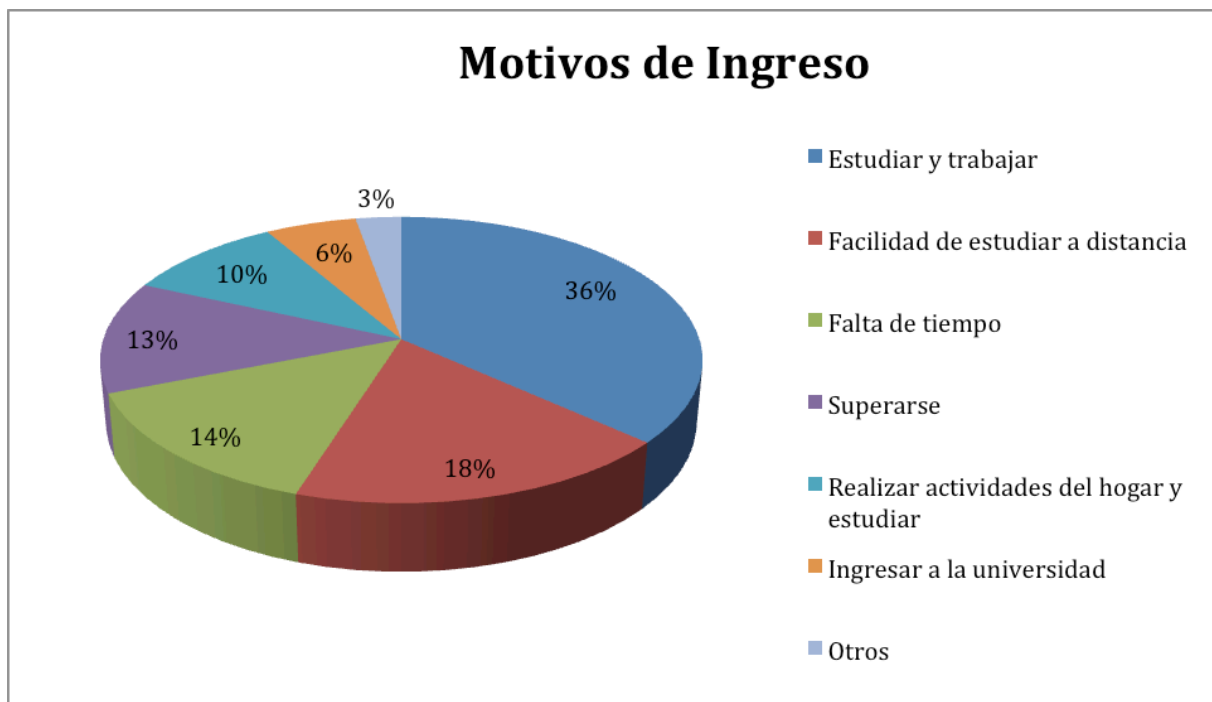
Revisando el estatus en el que el plan de estudios 2009 se encontraba, se realiza un estudio de pertinencia en el 2012, en donde se realiza una encuesta a los alumnos y egresados tomando en cuenta lo siguiente:



**Figura 7.** Gráficos incluidos en estudio de pertinencia del BV UAEH. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual* (2013)

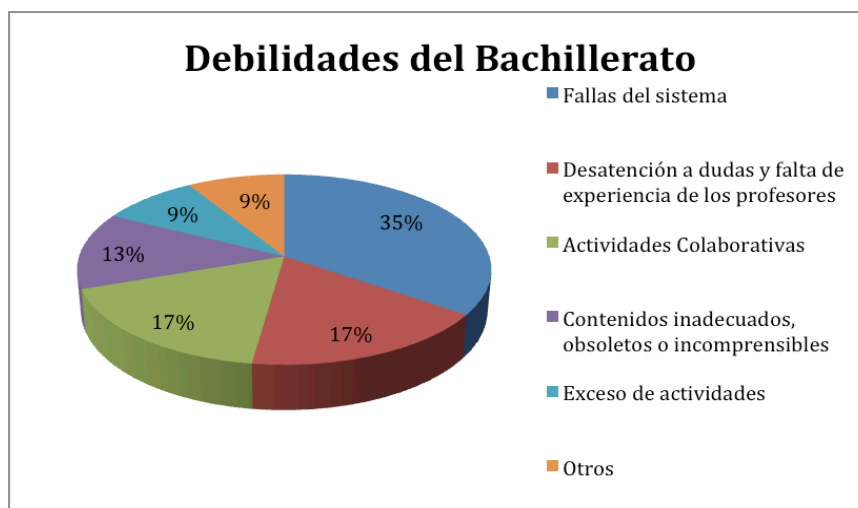


**Figura 8.** Gráficos incluidos en estudio de pertinencia del BV UAEH. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual* (2013)



**Figura 9.** Gráficos incluidos en estudio de pertinencia del BV UAEH. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual* (2013)

De acuerdo a lo que nos presenta el estudio de pertinencia, retomando el mismo para generar un diagnóstico de lo que la estrategia plantea atendiendo a los resultados que se generan por medio de encuestas, esto inmerso en el estudio previo al rediseño del Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, se encuentran las siguientes áreas de oportunidad:



**Figura 10.** Gráficos incluidos en estudio de pertinencia del BV UAEH. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual* (2013).

En este apartado se resaltan el porcentaje del 13% sobre contenidos inadecuados, obsoletos e incomprensibles, esto se genera por el diseño de recursos didácticos que son los que acompañan a la guía de estudio antes citada.

La fortaleza del audiovisual como recurso a implementar en la estrategia didáctica, parte de que el alumno se encuentra directamente relacionado con los medios; como el celular, la televisión, la Internet entre otros, dando como resultado una mayor atención a contenidos altamente dinámicos e interactivos.

Las debilidades del audiovisual son:

- La apatía del alumno
- La calidad de las imágenes y audio
- No es posible controlar las reacciones de los alumnos
- Es dirigido a un estilo de aprendizaje auditivo visual

- No garantiza siempre que el mensaje sea recibido

Áreas de oportunidad a partir de la implementación del audiovisual

- Audiovisuales atractivos para el alumno
- Calidad en las imágenes, audio e información
- Audiovisuales con una *webquest* al final
- El audiovisual se complementa con una actividad integradora que se relaciona con lo visto en el audiovisual pero de una manera práctica.

Amenazas de la propuesta que son las siguientes:

- La correcta reproducción del audiovisual vía web
- El peso del audiovisual
- El diseño del audiovisual

De acuerdo a lo presentado se estructura un rediseño del plan de estudios 2009, en lo cual se plantea la necesidad de rediseñar las materias de actividad artística, estructurándose en una materia llamada “Apreciación y expresión del arte”

### **I.3.- Planteamiento del problema**

De acuerdo a la información antes mencionada se procede a diseñar una estrategia enfocada a la innovación del diseño de recursos educativos audiovisuales que no se han implementado de manera primordial, por lo tanto se busca que se postule como una herramienta necesaria en el diseño de un curso.

Esta estrategia se planteara en el rediseño de la materia de Apreciación y expresión del arte del Bachillerato Virtual de la UAEH; los estudiantes de nivel medio superior podrán disfrutar de materiales audiovisuales, para diversos temas.

En este planteamiento se pregunta ¿Cómo se debe de implementar el audiovisual en la asignatura de apreciación y expresión artística del bachillerato virtual de la UAEH, para que se una estrategia de aprendizaje?

Planteado como estrategia de aprendizaje ya que los medios masivos de comunicación se han plagado de mensajes auditivos y visuales, es importante destacar que dentro de la educación se requiere retomar los lenguajes habituales en donde los estudiantes se encuentran. De acuerdo con lo que menciona (Orozco, 1992) los medios de comunicación son entes de alienación por lo cual se convierten en medios para educar.



## I.4.- Antecedentes

De acuerdo a las guías de estudio presentadas en el diagnóstico se determina que éstas contienen un 20% de audiovisuales, el 15% es de videos extraídos desde un servidor streaming como el youtube. Por ello se está generando un rediseño, no sólo de materiales didácticos, sino de contenido, esto porque el Sistema Nacional de Bachillerato pide una reestructura a los conceptos por competencias, que generan en el estudiante agente de cambio.

En 2008 se realiza un replanteamiento sobre el Bachillerato General, inmerso en el acuerdo 442 que menciona, SEP (2008) la diversidad del Sistema se fundamenta en la Reforma Integral de la Educación Media Superior. El eje principal de la Reforma dentro del SNB, la creación del Marco Curricular Común (MCC) basado en competencias. Con una serie de desempeños como: **(I) competencias genéricas, (II) competencias disciplinares básicas, (III) competencias disciplinares extendidas (de carácter propedéutico) y (IV) competencias profesionales (para el trabajo) (p. 2).**

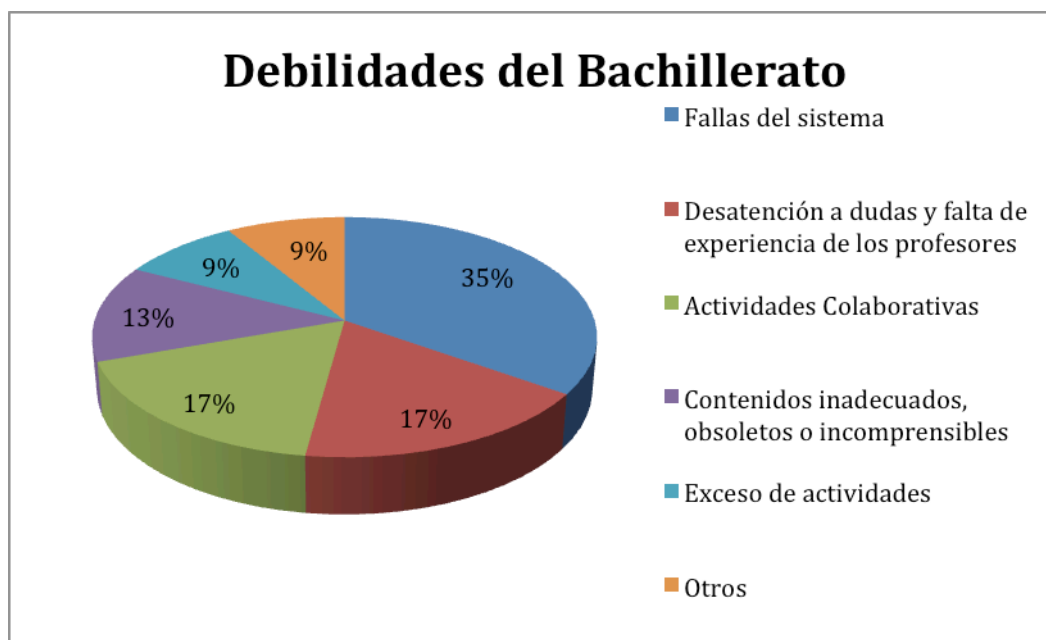
Dentro de dicho acuerdo se agrega el siguiente esquema que explica el eje.



**Figura 11.**Esquema sobre Competencias Genéricas. Acuerdo 442 SEP (2008)

“La educación media superior (EMS) en México enfrenta desafíos que podrán ser atendidos sólo si este tipo educativo se desarrolla con una identidad definida que permita a sus distintos actores avanzar ordenadamente hacia los objetivos propuestos. Actualmente, la EMS en el país está compuesta por una serie de subsistemas que operan de manera independiente, sin correspondencia a un panorama general articulado y sin que exista suficiente comunicación entre ellos. El reto es encontrar los objetivos comunes de esos subsistemas para potenciar sus alcances” (SEP, 2008, p.5)

Se retoma el documento IV) *Estudio de opinión de alumnos* en donde expresan las debilidades del bachillerato como lo expresa la siguiente tabla, extraída del mismo.



**Figura 12.** Debilidades del bachillerato. Gráficos incluidos en estudio de pertinencia del BV UAEH. Fuente: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual* (2013).

Si analizamos lo que nos menciona esta tabla, podemos observar que el 13% es de contenidos obsoletos o incomprensibles, expresando las formas en las que se presentan los materiales.

Dentro de un apartado del documento antes citado se retoma la parte de sugerencias, en donde los alumnos expresan lo siguiente:

*“Una gran cantidad de alumnos expresa que los videos no son de buena calidad y recomiendan que se preste mayor atención a la producción de materiales de este tipo”* (Pérez Pérez y González Farfán, 2012, pags 7-10).

Lo anterior nos arroja resultados en donde los alumnos solicitan materiales educativos que tengan una producción de calidad, con contenidos acordes al programa educativo, ya que anteriormente los audiovisuales eran bajados de la red, sin el menor cuidado de los mismos.

Entonces, el uso del audiovisual en la educación se genera ante la necesidad de enseñanza aprendizaje, con nuevas estrategias que sean de calidad para los alumnos. Manuel Gándara (1997) menciona sobre el uso de los multimedios dentro de la educación, que permiten una interactividad en el interés educativo. Estos impactan a nivel cognitivo y emocional, pues se logra un trabajo de interacción entre el material multimedia y el usuario.

De acuerdo con el reporte entregado en el artículo de la Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia, González Farfán (2013) relata el proceso de rediseño del Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, en dicho artículo menciona:

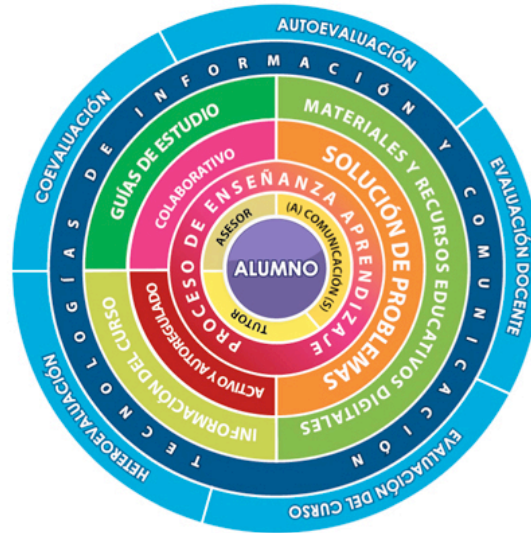
*“Entre 2009 y 2013 se ha trabajado con 7 generaciones de alumnos, teniendo ya alumnos egresados, lo que ha dado pauta a proponer el rediseño al programa educativo del bachillerato en modalidad virtual con el fin de buscar mayor flexibilidad y competencia a nivel nacional”* (González Farfán, 2013, pág.57 )

Se aprecia sustancialmente lo que se pretende conseguir para el rediseño, situando al rediseño como una de las modalidades de estudio que la RIEMS (Reforma Integral de Educación Media Superior) toma en cuenta, inmerso en el acuerdo 442 (2008) ubicada en la modalidad no escolarizada.

El objetivo del rediseño, se centra en que el alumno adquiera habilidades concretas que le permitan la resolución de problemas presentados en la vida diaria.

*“Se requiere planificar y dosificar adecuadamente diversas acciones específicas de aprendizaje con materiales y recursos educativos digitales, para que el alumno pueda elegir las que le sean más propias a su estilo de aprendizaje” (González Farfán, 2013, pag. 59 )*

Por todo lo presentado en los diversos documentos de pertinencia, se busca en el nuevo programa de estudios del BV un replanteamiento de los recursos educativos, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, con el objetivo de evitar el rezago educativo y cumplir con las metas establecidas en la RIEMS (2008).



**Figura 13.**Gráfico sobre el rediseño del Bachillerato Virtual de la UAEH (González Farfán, 2013., pág. 59)

Al conformar todo lo presentado en el gráfico anterior, se planteó un plan de estudios basado en competencias como lo marca la RIEMS (2008) conformado en niveles de desarrollo como lo presenta González Farfán en la Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia (2013).

En este PE del Bachillerato Virtual se contempla 1 materia sobre actividad artística llamada “Apreciación y expresión del arte” ubicada dentro del mismo como parte del modulo de “Humanidades” formando parte importante del currículo del programa.

MATEMÁTICAS			CIENCIAS EXPERIMENTALES														
<b>Álgebra</b>			<b>Estadística</b>			<b>Principios de Biología</b>		<b>Química Inorgánica</b>		<b>Mecánica</b>							
4	4.5	3	4	4.5	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2			
HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C			
<b>Trigonometría y Geometría Analítica</b>									<b>Biología y Vida Cotidiana</b>		<b>Química Orgánica</b>		<b>Electricidad y Magnetismo</b>				
4	4.5	3							3	4	2	3	4	2	3	4	2
HD	HAI	C							HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C
<b>Cálculo Diferencial e Integral</b>									<b>Ecología y Medio Ambiente</b>		<b>Óptica y Física Moderna</b>						
4	4.5	3							3	4	2						
HD	HAI	C							HD	HAI	C						

CIENCIAS SOCIALES				HUMANIDADES										
<b>Historia Universal</b>		<b>Principios de Sociología</b>		<b>Estructura Política y Económica de México</b>		<b>Estructura Jurídica</b>		<b>Introducción a la Filosofía</b>		<b>Apreciación y Expresión del Arte</b>				
3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2
HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C
<b>Historia de México</b>								<b>Lógica</b>						
3	4	2					3	4	2					
HD	HAI	C					HD	HAI	C					
								<b>Ética</b>						
								2.5	3.5	2				
								HD	HAI	C				

COMUNICACIÓN									COMPLEMENTARIAS								
Etimologías			Taller de Lectura y Redacción I			Inglés I			Vida Saludable			Introducción a la Investigación			Orientación Vocacional		
3	4	2	3	4	2	4	4.5	3	1	2	1	3	4	2	1	2	1
HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C	HD	HAI	C
			Taller de Lectura y Redacción II			Inglés II						Innova					
			3	4	2	4	4.5	3				2	3	2			
			HD	HAI	C	HD	HAI	C				HD	HAI	C			
						Inglés III											
						4	4.5	3									
						HD	HAI	HAI									
						Inglés IV											
						4	5	3									
						HD	HAI	HAI									

**Figura 14.** PE del rediseño de Bachillerato Virtual de la UAEH (González Farfán, 2013 pág. 64)

## I.5.- Justificación

En la actualidad la educación enfrenta el desafío de recurrir a las TIC como herramientas necesarias para la formación de alumnos, modificando así el proceso de enseñanza aprendizaje y la forma en que docentes y discentes acceden al conocimiento.

Como lo cita Pere Marques (1999) los vídeos educativos son de gran utilidad en la enseñanza ya que presenta las siguientes ventajas:

- Versatilidad
- Motivación
- Cultura de la imagen
- Medio expresivo

El presente proyecto pretende desarrollar la estrategia de implementación sobre los audiovisuales como recursos didácticos, auxiliares en la metodología de enseñanza dentro la asignatura de Apreciación y expresión del arte del Bachillerato Virtual del Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH)

Este recurso se implementa por que la asignatura que actualmente se encuentra desarrollada, presenta la utilización del mismo de manera parcial. Dentro de los estudios de pertinencia del BV antes citados, se considera imperante su utilización ya que el arte involucra todos los sentidos, en el audiovisual se engloba el video y audio. Además de que están al alcance educativo, encontrando una preferencia alta a los contenidos visuales y auditivos.

Es necesario resaltar que la eficacia del video se encuentra relacionada especialmente con la forma en la que se lleva a cabo su aplicación dentro del contexto de la unidad didáctica, con la presencia de elementos significativos que indiquen una relación directa entre sus contenidos y el programa de la asignatura.

Schmidt (1987) Menciona que en función de los objetivos didácticos que pueden alcanzarse con su empleo, estos pueden ser instructivos, cuya misión es instruir o lograr que los alumnos dominen un determinado contenido; Cognoscitivos, si pretenden dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema que están estudiando; Motivadores, para disponer positivamente al alumno hacia el desarrollo de una



determinada tarea; Modelizadores, que presentan modelos a imitar o a seguir; y Lúdicos o expresivos, destinados a que los alumnos puedan aprender y comprender el lenguaje de los medios audiovisuales.

## **I.6.- Objetivo general**

Diseñar e implementar una estrategia de aprendizaje tomando como recurso educativo el audiovisual dentro de la asignatura de apreciación artística del Bachillerato Virtual del SUV de la UAEH que permitirá a los estudiantes una mayor aceptación y aprendizaje.

### **I.6.1.- Objetivos específicos**

- Plantear en la guías de estudio, la implementación de audiovisuales desde el diseño instruccional de la materia de apreciación artística del Bachillerato virtual. Lograr que el alumno encuentre la sensibilización, vivencia, análisis teórico-metodológico y conocimiento de objetos artísticos, cuya implicación influye, entre otras, en las capacidades de abstracción, razonamiento lógico, habilidad relacional a través del audiovisual.

## CAPÍTULO II. FUNDAMENTOTEÓRICO

### II. 1 Educación a Distancia

En las últimas décadas la tecnología nos ha presentado una alternativa, en diferentes ámbitos, ya sea en la ciencia, investigación y educación. Llegando a este punto la educación se ha visto influenciada por la tecnología, por lo cual podemos citar a García Aretio (2007) en el cual nos menciona que la educación a distancia inicia desde la enseñanza por correspondencia al aprendizaje basado en la web, que soporta la comunicación entre profesores y estudiantes.

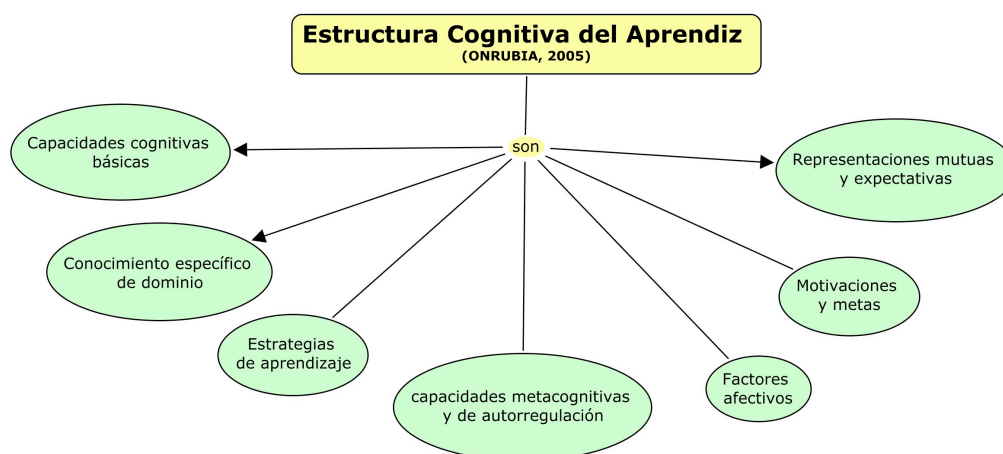
Define la educación a distancia como:

*“Está basada en un diálogo didáctico mediante el profesor y el estudiante que, ubicado en espacio diferente al de aquél, aprende de forma independiente y cooperativa” (García Aretio 2001pag. 179)*

Tomando como referente lo que nos menciona García Aretio, podemos ahondar más en ella, ya que al paso del tiempo la descripción de espacio se transforma, pues los avances tecnológicos nos permiten una comunicación tanto síncrona como asíncrona, por ello la Educación a “distancia” pasa a Educación Virtual.

## II.2 La educación virtual

Esta se concibe en el momento en el que un alumno aprende a través de un espacio virtual, por medio de computadoras que permiten la interacción entre profesor-alumno y alumno-profesor. El proceso de aprendizaje virtual se piensa como lo cita Onrubia, 2005 proceso de re-construcción personal conjuntado por una serie de elementos en la estructura cognitiva del estudiante. Como lo presenta el siguiente esquema.



**Figura 15.** Estructura cognitiva del aprendizaje. Fuente: Autoría propia.

La clave para el aprendizaje, basada en el principio “Constructivista” aprender a aprender. Ante la necesidad de la educación de poder transferir este conocimiento por medio de redes, se comienza a generar un AVA (ambiente virtual de aprendizaje).

“Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza- aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje” (López Rayón, Escalera & Ledesma 2002, Citados en: Chan, 2004).

Esto responde a la innovación que se debe generar el entorno al aprendizaje, permitiendo en el estudiante generar conocimiento, así como para el docente, facilitar su aprendizaje, con diferentes instrucciones que lo llevarán a conceptualizar conocimientos.

Es necesario generar un ambiente virtual de aprendizaje dinámico, interactivo, para ello, los constructores, diseñadores de dicho ambiente necesitan conocer los recursos disponibles, también se requiere empatar los objetivos, con el currículo, la instrumentación didáctica, evaluación para dirigir los materiales precisos, para actividades. Integrar los diferentes medios con propósitos alineados a lo mencionado, como textos, vínculos, videos, imágenes, audiovisuales, etc.

Es importante que al momento de diseñar un AVA se tomen en cuenta los entornos que permiten que todos los recursos interactúen entre sí. Los diferentes entornos de un AVA que menciona (CHAN, 2004) son:



**Figura 16.** Diferentes entornos de un AVA. Autoría Propia.

Estos entornos permiten al estudiante y al facilitador propiciar un espacio de colaboración, que lleva el conocimiento a su propósito que es el de promover y generar conocimientos, todo ello dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## II. 3 Curso Virtual

Al concebir la educación a distancia se le asigna un nombre para dicha instrucción; curso virtual, permite al estudiante aprender a distancia, por medio de una plataforma educativa que hospeda al curso. El curso se compone de lo siguiente:

- Anuncios
- Información del curso
  - Pre-requisitos
  - Introducción
  - Objetivos generales
  - Objetivos específicos
  - Estructura Temática
  - Metodología
  - Evaluación
  - Políticas
- Guías de estudio
- Documentos del curso
- Foros
- Buzón de transferencia o tareas
- Otras herramientas
  - Envío de email
  - Mensajero instantáneo
  - Wiki
  - Blog

- Chat

Conociendo los diferentes elementos de un curso virtual, podemos entender que el conocimiento se transporta a escenarios virtuales con el fin de diversificar el aprendizaje, teniendo una mayor cobertura, flexibilidad para lograr una meta educativa.

## **II.4 Estrategia Didáctica**

Para que el estudiante se centre en los objetivos planteados dentro de un curso, es necesario implementar estrategias didácticas que permitan a los actores inmersos dentro de un entorno virtual, cumplir sus metas educativas.

Podemos definir la estrategia didáctica como procedimiento que orienta al facilitador a planificar los contenidos para cumplir con las metas propuestas.

De la Torre (2005) define la didáctica como la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje .

Según Díaz y Hernández (1999). Encuentran dentro de la estrategia didáctica dos:

- Estrategia de aprendizaje: este es un conjunto de pasos o habilidades que el estudiante adquiere de forma intencional para aprender significativamente solucionado problemas y demandas académicas.

- Estrategia de enseñanza: son las ayudas planteadas por el docente para facilitar al estudiante el procesamiento de la información.

## II. 5 Material Didáctico

Ya una vez que conocemos las estrategias didácticas podemos adentrarnos al material didáctico, en este término encontramos diferentes visiones del mismo, algunos lo llaman medio, otros recurso, material. En esta investigación se plantea como material didáctico Ogalde y Bardavid (2011) nos plantean que:

*“Son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimulan la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, a la adquisición de habilidades, destrezas y a la formación de actitudes y valores” (Ogalde y Bardavid 2011 pág. )*

Al conocer esta definición rescatamos que el material didáctico se acompaña de contenidos que centran el objetivo hacia la construcción de aprendizajes significativos.

Todos los materiales manejan una taxonomía que permite identificar de una manera más adecuada para uso y diseño de los mismos. Ogalde y Bardavid (2011) nos presentan la siguiente clasificación:

Materiales	Equipo
<b>1.-Auditivos</b>	
<b>Casetes</b>	Grabadora de casetes
<b>CD o discos compactos</b>	Reproductor de CD
<b>Mp3</b>	Reproductor de Mp3
<b>2.-De imagen fija</b>	

<b>Fotografías</b>	No necesitan proyector
<b>Transparencias o diapositivas</b>	Proyector de transparencias.*
<b>Diapositivas electrónicas</b>	Videoprojector.*
<b>3.-Gráficos</b>	
<b>Acetatos</b>	Proyector de acetatos o retroproyector.*
<b>Carteles</b>	Se pueden apoyar en pizarrón o rotafolio.
<b>Diagramas</b>	
<b>Gráficas</b>	
<b>Ilustraciones</b>	
<b>4.-Impresos</b>	
<b>Fotocopias</b>	Pueden distribuirse entre los alumnos o utilizar un proyector de cuerpos opacos.*
<b>Manuales</b>	
<b>Revistas</b>	
<b>Textos</b>	
<b>5.- Mixtos</b>	
<b>Audiovisuales</b>	Proyector de transparencias y grabadora.* Computadora, videoprojector y bocinas.* Computadora y televisión.
<b>Películas (VHS, VCD, DVD)</b>	Reproductor de películas y televisión. Reproductor de películas y videoprojector.*
<b>6.-Tridimensionales</b>	
<b>Material de laboratorio</b>	No requieren
<b>Objetos reales</b>	



<b>7.-Electrónicos</b>	
<b>CD o disco compacto</b>	Computadora y acceso a internet.
<b>Multimedia</b>	Computadora, videoprojector y bocinas.*
<b>Presentaciones electrónicas</b>	
<b>Internet</b>	
<b>World Wide Web</b>	

\*Requieren pantalla

**Figura 17.** Clasificación de los materiales didácticos (Ogalde y Bardavid 2011 pag. )

Teniendo en cuenta la clasificación, es posible identificar los diversos materiales educativos que el docente y el estudiante pueden aplicar en un curso.

## II. 6 El audiovisual como estrategia de aprendizaje

### a. El audiovisual

Entendemos por audiovisual como la mezcla entre imágenes y sonido, algunos lo definen como video, otros como audiovisual, para fines de esta investigación lo citaremos como audiovisual.

Arévalo y Hernández (1998) nos mencionan que:

*“Como medio audiovisual el video presenta sus mensajes mediante la articulación de imágenes fijas o en movimientos, y sonidos” (Arévalo y Hernández, 1998 pág. 33)*

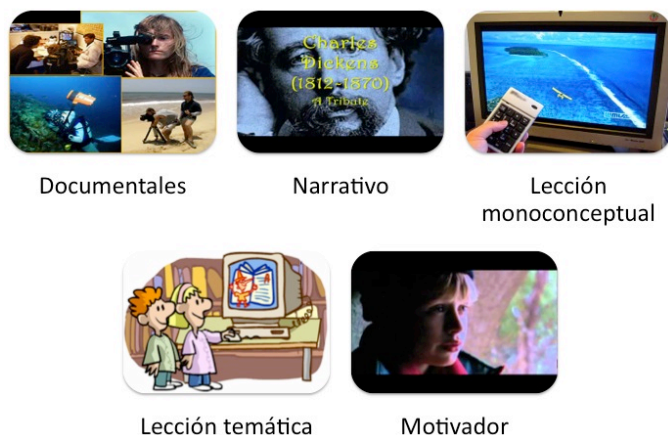
Los audiovisuales tienen diferentes usos, puede ser carácter, informativo, entretenimiento y educativo. Tomando en cuenta que la dirección que lleva esta investigación es educativa, se citara al audiovisual como educativo.

## b. El audiovisual en el ámbito educativo

El audiovisual como se menciona anteriormente tiene lugar en la educación, recordando los entornos, estrategias, podemos retomarlo para fundamentar su utilización y resultados.

El audiovisual educativo presenta una clasificación que permite al docente una utilidad del mismo dentro de un ambiente de aprendizaje sea virtual, semi-presencial o presencial.

Conociendo el término audiovisual, planteado desde el ámbito educativo como lo menciona Pere Marqués (1999) nos dice que los materiales videográficos pueden tener una utilidad en educación. También presenta una clasificación del audiovisual educativo:



**Figura 18.** Clasificación de los materiales audiovisuales. Fuente: Pere Marqués (1999)

- Los documentales: son aquellos que se presentan sobre un tema concreto.
- Los narrativos: son aquellos que van narrando un hecho.
- Lección monoconceptual: son cortos y nos presentan sobre un concepto.
- Lección temática: estos se realizan sobre un tema en concreto y se presentan de manera sistemática.
- Motivador: son aquellos que pretenden impactar, regularmente son de grado científico

### **c. El audiovisual como estrategia para la enseñanza a distancia.**

De acuerdo a lo presentado en esta fundamentación podemos conocer, que el audiovisual se puede plantear como estrategia didáctica para un curso virtual.

Marshall McLuhan nos indica que:

*“Los medios de comunicación, cambiando el entorno, hacen surgir en nosotros relaciones únicas de percepción sensorial. La extensión de un sentido cualquiera transforma nuestra manera de pensar y actuar, nuestra manera de percibir el mundo. Cuando cambian estas relaciones cambia el hombre” (M.McLuhan, 1968 pág. 41).*

Esto se entiende como un medio que permite transformar ideas en las personas, formas de entender al mundo y si lo acoplamos al sentido didáctico, lo aplicamos en el estudiante, al ser presentado un audiovisual, este comprenderá de una manera más directa la percepción sensorial enviando al hemisferio izquierdo que tiene mayor sensibilidad visual, tanto lo visual como lo auditivo que permiten percibir la realidad y ser parte de la misma.

Recurriendo a las diversas teorías en donde la imagen en movimiento, o también llamado audiovisual, se puntualiza sobre tres funciones fundamentales retomadas dentro de la televisión educativa- cultural que son:

- Informar
- Formar
- Entretener

Existen diversos modelos y sistemas de organización que se toman en cuenta para una dirección sobre la forma de comunicar los mensajes, emitidos dentro de una televisora educativa o un modelo encargado de sustentar y dar seguimiento a lo investigado.

Lothar Humburg (1991) nos describe tres modelos de televisión Educativa que se presentan a continuación:

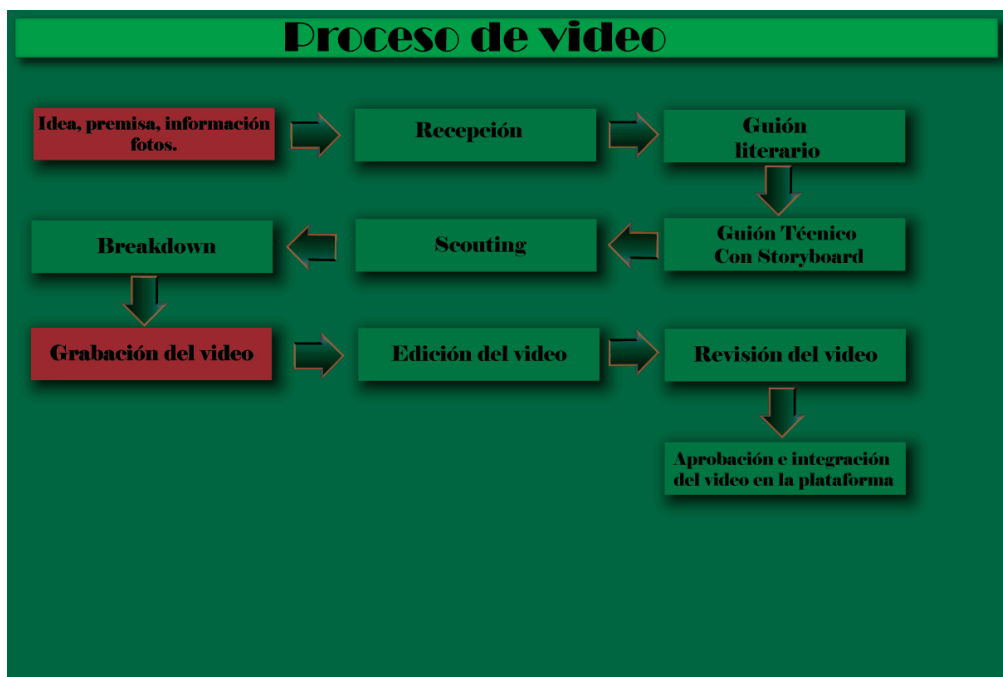
- **Enriquecimiento:** se trabaja desde el complemento que se genera al respaldar la clase con un audiovisual.
- **Enseñanza directa:** en esta función encontramos que la figura del maestro no está presente y para ello hay un video que explique un tema en específico.
- **Contexto:** se encuentran diversos documentos y materiales que combinados funcionan, como un audio e imágenes sobre algún tema.

Con la inclusión de las funciones dentro del audiovisual educativo podemos constatar que es un medio por demás importante y que permite al estudiante un aprendizaje que combina la enseñanza y el entretenimiento.

## II. 7 Proceso para la elaboración de audiovisuales

Como se puede apreciar en la presentación del proyecto, la elaboración de los materiales audiovisuales, además de sus características, clasificación, es necesario llevar a cabo un proceso de elaboración, a continuación se presenta el mismo. Consta de 3 momentos fundamentales:

- **Preproducción**
- **Producción**
- **Postproducción.**



**Figura 19.** Proceso de elaboración de un video. Fuente: Autoría Propia.

## II. 7.1 Listado para el desarrollo de un audiovisual

A continuación se presenta de forma detallada el proceso de elaboración del video.

Actividad:	Descripción
1. Idea, premisa, información, imágenes.	En este primer paso, el docente desarrolla la idea que quiere transmitir en el video.
2. Guión Literario	En esta etapa la idea está clara, por tanto se realizan los diálogos, la historia a contar.
3. Guión técnico con storyboard	Mediante el software se agregará: título, autor, derechos reservados, palabras clave y descripción.
4. Scouting	Se buscan las locaciones, de acuerdo al tema.
5. Breakdown	Este nos sirve para la planificación del tiempo y de todos los elementos a utilizar en la grabación.
6. Producción del video	Se graba el video.
7. Edición del video	Captura de imágenes, selección de tomas. Se integra todo.
8. Revisión del video	Se evalúa, en cuanto a tiempos y tamaño del video.
9. Aprobación e integración del video a la plataforma	Se aprueba el video y se integra a la plataforma.

**Figura 20.**Tabla de proceso para elaboración de un video. Fuente: Autoría Propia.

## **CAPÍTULO III. PROCESO METODOLÓGICO**

Lo que se pretende lograr dentro del rediseño de la materia Apreciación y Expresión del arte en el Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; es la incorporación del audiovisual de manera estratégica, como una herramienta necesaria y atractiva, para los estudiantes. En la cual los contenidos multimedia en diversos materiales, contengan una fusión entre el audio y video.

### **III.1 Tipo de estudio**

De acuerdo con los diferentes tipos de investigación que existen, se decide por la forma en que se presenta dicho estudio a realizar una investigación no experimental, está en el sentido transeccional o también llamada transversal de acuerdo a que las variables del estudio se basan en el diseño estratégico de los materiales audiovisuales.

Por el tiempo en el que se plantea dicho estudio, es necesario que una primera de etapa de este proyecto se trabaje sólo en el diseño instruccional de la materia, con la elaboración de los materiales audiovisuales.

El estudio de este proyecto innovador aplicado a la tecnología es descriptivo, busca la generación de una estrategia basada en productos audiovisuales, dicho objeto de estudio se plantea dentro de un ambiente de aprendizaje virtual, atendiendo al contexto en el que se desenvuelve, lo que se busca es la mejora del currículo dentro del Bachillerato Virtual, como se planteó en el diagnóstico.

Si retomamos la idea sobre el aprendizaje significativo que aportan los audiovisuales, los estudiantes reciben un refuerzo desde los diferentes intereses y actitudes de estos, cumpliendo los ejes de la reforma integral para la educación media superior (RIEMS) un sistema de competencias aplicados a los procesos educativos.

Los cortes transversales de la materia, en donde la situación del bachillerato virtual varía en las edades, estilos de aprendizaje, contextos.

### **III. 2 Técnicas e instrumentos de recolección**

El diseño que se utilizara el mismo es sobre enfoque transversal y descriptivo, dentro de un estudio no experimental ya que permite estudiar la estrategia de enseñanza en un estudio de desarrollo que permita conocer sus impresiones respecto los audiovisuales insertados en la plataforma educativa.

### **III. 3 Instrumentación**

Para recabar la información sobre el impacto de los audiovisuales se plantean los formatos siguientes, diseñados por el autor Pere Marques quien se enfoca en la evaluación de los procesos multimedia y sobretodo en la parte audiovisual, tomando en cuenta esto retomo las siguientes rubricas:



<b>ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y FUNCIONALES.</b>		<i>marcar con una X, donde proceda, la valoración</i>			
	EXCEL ENTE	ALTA	CORRE CTA	BAJA	
<b>Eficacia didáctica</b> , puede facilitar el logro de sus objetivos.....	.	.	.	.	
<b>Facilidad de instalación y uso</b> .....	.	.	.	.	
<b>Relevancia</b> de los aprendizajes, contenidos .....	.	.	.	.	
<b>Versatilidad didáctica:</b> modificable, niveles, ajustes, informes.....	.	.	.	.	
<b>Considera problemáticas de acceso</b> (NEE) .....	.	.	.	.	
<b>Capacidad de motivación</b> , atractivo, interés.....	.	.	.	.	
<b>Adecuación a los destinatarios</b> de los contenidos, actividades	.	.	.	.	
<b>Potencialidad de los recursos didácticos:</b> síntesis, resumen ....	.	.	.	.	
<b>Tutorización</b> ,tratamiento diversidad,evaluación (preguntas, refuerzo) .....	.	.	.	.	
<b>Enfoque aplicativo/ creativo</b> de las actividades.....	.	.	.	.	
<b>Fomento del autoaprendizaje</b> , la iniciativa, toma decisiones ..	.	.	.	.	

**Figura 21.** “Ficha de simplificada catalogación y evaluación de programas educativos” Pere Marquès-UAB/2002.

**Rubrica:**

MATRIZ DE VALORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO		Valoración			
		Excelente	Satisfactorio	Regular	No Satisfactorio
Aspectos a evaluar	Atractivo	Excepcionalmente atractivo en cuanto a su diseño, estructura y claridad.	Atractivo en cuanto a diseño estructura y claridad.	Aceptablemente atractivo aunque un poco desordenado.	Desordenado, pobre en su diseño, no atractivo.
	Colores y tipo de letra	Los colores y el tipo de letra son consistentes y muestran un patrón lógico.	Los colores y el tipo de letra son consistentes y muestran un patrón lógico en la mayoría de las partes.	Los colores y el tipo de letra son consistentes pero no son usados efectivamente para organizar el material.	Los colores y el tipo de letra no son consistentes.
	Gráficos	Utiliza gráficos en forma eficaz y balanceada en cuanto al uso de texto.	Utiliza gráficos de manera eficaz y balanceada en cuanto al uso del texto manera.	Usa demasiados gráficos o muy pocos gráficos.	Sólo utiliza gráficos o sólo utiliza textos.
	Innovación	Es muy innovador.	Es innovador.	Es convencional.	No tiene creatividad.
	Organización	La información está muy bien organizada en categorías y subcategorías.	La información está organizada sólo en categorías.	La información está organizada pero las categorías no están ordenadas.	La información proporcionada no parece estar organizada.
	Destinatarios	El material es muy adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es poco adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material no es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.

	<b>Intencionalidad</b>	Presenta claramente los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos al inicio de la sesión.	Menciona los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos	Menciona sólo los objetivos o sólo la organización de los contenidos.	No menciona los objetivos a alcanzar ni la organización de los contenidos.
	<b>Eficacia</b>	El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera óptima.	El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera adecuada.	El material sirvió poco para alcanzar los objetivos propuestos.	El material no sirvió para alcanzar los objetivos propuestos.
	<b>Contexto</b>	El material es apropiado y fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material es apropiado pero no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material es poco apropiado y no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material no es apropiado y es difícil de utilizar en el contexto de la clase.
	<b>Uso del tiempo</b>	El tiempo fue utilizado de manera óptima para abordar el tema.	El tiempo fue utilizado de manera adecuada para abordar el tema.	El tiempo fue utilizado de manera poco adecuada.	El tiempo no se utilizó adecuadamente.

**Figura 22.** “Matriz de valoración de material didáctico”. Fuente: Diplomado en competencias docentes. Sexta Generación (2012)

## **CAPÍTULO IV. PRODUCTO**

### **IV. 1 Propuesta concreta de la alternativa de solución/innovación.**

Se mostrará el diseño de materiales audiovisuales, elaborados para la materia de Apreciación y Expresión del Arte, así como su integración dentro de las guías de estudio de la misma.

### **IV. 2Diseño de materiales y su integración.**

A continuación se presentan las etapas en la que se desarrollan los audiovisuales tomando como ejemplo el audiovisual “Desde el escenario”, inmerso en las guía de estudio de la materia Apreciación y Expresión del Arte.

#### **IV. 2.1Etapa de Preproducción**

##### **IV. 2.1.1Idea o premisa**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 17 18

**Datos generales**

a. Instituto / Campus / Dirección	Sistema de Universidad Virtual
b. Programa Educativo	Bachillerato Virtual
c. Asignatura / Curso	Expresión y Apreciación del Arte
d. Nombre del desarrollador	Francisco Javier Gallardo Hernández
e. Correo	<a href="mailto:gallardohefi@gmail.com">gallardohefi@gmail.com</a>

**Preparación del proyecto**

a. Nombre del tema del audiovisual  
Detrás del escenario

b. Objetivos  
Guía de apreciación sobre una obra de teatro, tomando en cuenta los elementos principales del mismo.

**Pre-producción**

a. Idea o premisa

La idea principal del audiovisual, es mostrar a los alumnos una serie de pasos desde que llegan al teatro, pasando por los elementos del escenario, preparación y desarrollo de la puesta en escena.]

**Figura 23.** “Formato de premisa sobre audiovisual. Desde el escenario”. Fuente: Autoría propia.

## IV. 2.1.2 Guión audiovisual

### preparación de un personaje

#### 2. PRE-PRODUCCIÓN

##### a. Idea o premisa:

En este audiovisual el alumno podrá identificar los elementos que conlleva la preparación del actor, por medio de imágenes y música.

##### b. Guión.

No.	Imagen	Sonido	Identificador
1		El actor esta sometido a un entrenamiento tanto personal como colectivo, existen diferentes metodos dentro de las artes escenicas, pero fundamentalmente se parte del ejercicio, sistema y ensayo. El entrenamiento es importante para poder tener una comunicación efectiva entre el actor y el espectador.	1 2 3 4 5 6

**Figura 24.** “Formato de guión sobre audiovisual. Desde del escenario”. Fuente: Autoría propia.

#### IV. 2.1.3 Breakdown

CÓDIGO DE COLOR PARA EL PROD. STRIP BOARD.		<b>HOJA DE BREAKDOWN</b>		PAG NO.	1
Día Ext.	- Amarillo			FECHA	2013
Noche Ext.	- Verde			COLOR	Blanco
Día Int.	- Blanco				
Noche Int.	- Azul				

COMP. PROD.		NOMBRE ESC.	1		
TITLE/NO. PROD.	Desde el escenario	CONT. PAGS.	3	ESCENA NO.	1
DESCRIPCIÓN	Video de los elementos teatrales			INT. / EXT.	INT.
Teatro "Guillermo Romo de Vivar"				DÍA / NOCHE	Día

TALENTO (CAST)	#	STUNTS	#	EXTRAS DE ATMOSFERA	#
Rojo (1301)		Naranja (1304)		Gris (1322)	
Actores de la obra "La Barca"				Alumnos de primaria	
		EXTRAS - SILENT BITS	#	DECORACIÓN DEL SET/LOC.	#
		Amarillo (1321)		Verde (1352)	
				Escenografía de la obra "La Barca"	

**Figura 25.** "Formato de breakdown sobre audiovisual. Desde el escenario". Fuente: Autoría propia.

#### IV. 2.1.4 Scouting



**Figura 26.** “Imagen del teatro Guillermo Romo de Vivar en la parte exterior”.



**Figura 27.** “Imagen del teatro Guillermo Romo de Vivar en la parte interior”.



## IV. 2.2 Etapa de Producción

### IV. 2.2.1 Grabación del video.



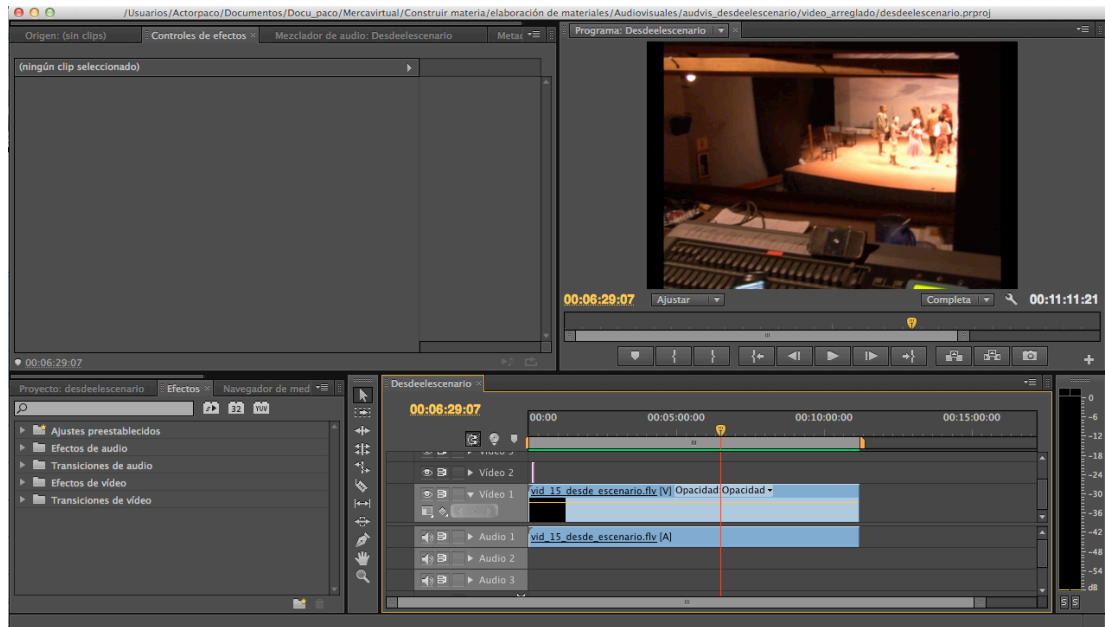
**Figura 27.** Producción de video



**Figura 28.** Producción de video

## IV. 2.3 Etapa de Postproducción

### IV. 2.3.1 Edición del video.



**Figura 29.** Editor de video.



**Figura 30.** Editor de video

#### IV. 2.3.2 Video terminado.



Figura 31. Video terminado.

#### IV. 2.3.3 Video integrado a un repositorio.

Adjunto el link del video finalizado adjunto en el Repositorio Institucional Abierto de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:

<http://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14923>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

Repositorio Institucional Abierto RIA-UAEH HOME → Sistema de Universidad Virtual → Maestría en Gestión de Instituciones Educativas con Modalidad Virtual → Videos → Ver item

**Desde el escenario**  
Gallardo Hernández, Francisco Javier

URI: <http://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14923>  
Fecha: 2013  
[Mostrar el registro completo del ítem](#)

**Ficheros en el ítem**

	Nombre: VID25.mp4 Tamaño: 103.7Mb Formato: Desconocido	<a href="#">Ver/Abrir</a>
---	--	---------------------------

Este ítem aparece en la(s) siguiente(s) colección(ones)

- Videos

**Buscar en RIA-UAEH**

Buscar en RIA-UAEH

Buscar en RIA-UAEH  
 Esta colección  
[Búsqueda avanzada](#)

**Listar**

Todo RIA-UAEH  
[Comunidades & colecciones](#)  
[Por fecha de publicación](#)  
[Autores](#)  
[Títulos](#)  
[Materias](#)








Esta colección  
[Por fecha de publicación](#)  
[Autores](#)  
[Títulos](#)  
[Materias](#)

**Mi cuenta**  
[Acceder](#)

Figura 32. Metadatos de video “Desde el escenario” del Repositorio Institucional abierto UAEH.

## IV. 2.4 Aprobación e Integración del video.

### IV. 2.4.1 Integración del video en la Guía de estudios.

MATERIAL	ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
	<p><b>Actividad 2.1</b></p> <p>Empezamos la segunda unidad de nuestro curso en la cual trabajaremos con obras artísticas que nos permitirán identificar los elementos básicos que conforman el lenguaje del arte y sus disciplinas. Es importante que antes de realizar cualquier actividad leas con atención lo que se pide.</p> <p>Para conocer más al respecto escucha el siguiente audiovisual "<a href="#">Introducción al lenguaje del arte</a>", en el cual encontrarás los aspectos más relevantes del lenguaje del arte, aquellos que son sólo propios de esta actividad humana y de aquellos que se comparten con otras.</p>	Individual	-
  	<p><b>Actividad 2.2</b></p> <p>Tal como escuchaste en el audio, existen elementos propios de cada disciplina, pero algunos se comparten entre sí, ahora pongamos en marcha varios ejercicios de observación y descripción de estos elementos.</p> <p>Consulta la <a href="#">Guía para observar y analizar una imagen artística</a> donde encontrarás las claves necesarias para poder apreciar los elementos principales en una obra de arte visual.</p> <p>Después acude al foro de discusión denominado <i>Imagen artística</i> en donde pondrás en práctica este método de análisis y discutirás con tus compañeros tus hallazgos. Procura revisar al menos tres veces el foro, así podrás verificar si lo estás haciendo bien a través de la retroalimentación del asesor del curso.</p>	Individual	4%
  	<p><b>Actividad 2.3</b></p> <p>Cada disciplina artística tiene sus cualidades de comunicación, si bien la imagen es la más explícita, la música, la danza y el teatro contienen otros elementos que hacen tan peculiar estos lenguajes. Para que comprendas esto, revisa las siguientes guías:</p> <p><a href="#">Guía para observar y analizar una obra sonora</a>  <a href="#">Guía para observar y analizar una obra escénica</a></p> <p>Elige una obra sonora u obra escénica, y realiza su análisis siguiendo las guías que revisaste anteriormente y preséntalo en un documento de Word o power point o mapa mental u otro medio que se adapte a tu obra.</p>	Individual	5%

**Figura 33.** Video integrado en la Guía de estudio como “Guía para observar y analizar una obra escénica”.

### **IV .3 Estrategias de implementación y evaluación**

Las estrategias de implementación se darán en torno a un grupo de Bachillerato virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, en la materia de Apreciación y Expresión del Arte, esto aplicando los dos instrumentos de medición que permitirán conocer de manera cuantitativa si la estrategia didáctica sobre el audiovisual permite al alumno una mejora en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación se aplicara una vez terminado el curso de la primera generación del nuevo PE del Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, no se agrega fecha exacta, ya que esto se encuentra en el proceso de implementación. Una vez aplicados los instrumentos se pretenden conocer algunos parámetros como: eficacia, contexto, intencionalidad, innovación, relevancia de aprendizajes, motivación entre otras.

Ya que fueron aplicadas las rúbricas a la muestra se dividen en unidades de análisis para enfocar los mismos al conocimiento pedagógico del mismo, generando un informe de este, para dar conclusiones de este proyecto.

## CAPÍTULO V. CONCLUSIONES

En este capítulo se realiza el análisis sobre el desarrollo del proyecto de investigación tecnológica, como un aporte a la Tecnología Educativa desde su diseño y aplicación. Dentro del alcance del mismo, se plantea la estrategia a realizarse una vez que se implemente la asignatura Apreciación y Expresión del Arte correspondiente al bloque de Humanidades incluido en el Mapa Curricular del Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Situando el alcance del proyecto se retoma la propuesta de mejora en el diseño del mismo, con instrumentación que permitirá conocer los resultados entorno a la aceptación del curso, esto impactando a los indicadores sobre la RIEMS (Reforma Integral para la Educación Media Superior) integrada en el 2008.

Analizando los resultados esperados de acuerdo a lo que se conoce sobre la implementación del video educativo en el aula virtual, se pretende generar en los estudiantes un interés en la materia, generando un aprendizaje activo y significativo. Entendiendo que el lenguaje audiovisual se encuentra inmerso en el contexto de los estudiantes, por ello permite que se apropien de los contenidos didácticos y se maneje como herramienta de aprendizaje, que signifique en su conocimiento.

Los resultados esperados son basados en la fundamentación teórica sobre el video educativo y su impacto dentro de los ambientes de aprendizaje, por ello agrego los siguientes puntos:

- **Visualización:** el video, ayuda al estudiante a visualizar un proceso, acontecimiento difícil de representar por medio del texto Meissel(1998).

- **Ilustración:** se demuestra cómo se mueve, trabaja algo Meissel(1998).
- **Propósito:** el valor y resultado de lo que se aprende dentro de un Ambiente Virtual de aprendizaje con una materia en particular. Marx y Frost (1998)
- **Interactividad:** los alumnos tienen la oportunidad de obrar recíproca y libremente con los recursos con los cuales aprenden. Marx y Frost (1998)
- **Integración:** se recomienda utilizar diversos canales de comunicación, sin saturar de información al estudiante. Marx y Frost (1998)

En el análisis de la inclusión de audiovisuales dentro de una modalidad a distancia se entiende que se tomara como una estrategia a evaluar de acuerdo a lo que los diferentes grupos de Bachillerato Virtual reflejen dentro de los instrumentos propuestos en el mismo.

Trabajar dentro del rediseño del bachillerato virtual y otros programas de educación a distancia, con contenidos altos en imágenes y sonidos, puesto que permitirán al estudiante la comprensión adecuada de temas cuyo contenido sea complejo, que sólo por medio de la explicación visual sean digeridos y comprendidos.

De acuerdo a la problemática presentada en el diagnóstico de este proyecto, es importante tener un cuidado en el proceso de elaboración de los materiales audiovisuales, para que el alumno se vea beneficiado con los mismos e impactando en su proceso enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de la investigación se conoce como limitantes lo siguiente:

- La correcta producción de los materiales audiovisuales, desde su preproducción hasta la postproducción.
- Un trabajo constante de actualización de materiales audiovisuales.
- Alineación correcta de la estrategia de aprendizaje con el recurso audiovisual.

- Calidad en las imágenes, audio e información.
- Optimización del audiovisual para ser reproducido en plataformas virtuales.

Basado en lo anterior se plantea la necesidad de formar un equipo de producción de materiales audiovisuales, expertos en cada una de las etapas planteadas en el desarrollo del producto, hablando de diferentes especialistas tanto en la forma como en el fondo, generando un equipo profesional que trabaje las diferentes áreas de oportunidad antes citadas.

Una vez que se conozcan los primeros resultados de acuerdo a la propuesta de implementación de dicho proyecto se buscará generar nuevas estrategias que den seguimiento a los resultados, para ello se necesita de una actualización docente constante, así como una supervisión de los materiales audiovisuales, para que las limitantes se conviertan en fortalezas que generen un posicionamiento destacado dentro de la Red de Bachilleratos a Distancia en donde el Bachillerato Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo se encuentra integrado, logrando la misión del mismo:

*“Formar integralmente a los alumnos en una modalidad no escolarizada, para adquirir competencias de cultura general y valores con una actitud crítica, creativa, emprendedora, solidaria, tolerante y comprometida con la conservación del medio ambiente, a través de un modelo pedagógico centrado en el alumno, que les permita la solución de los problemas de la vida, capacitándolos competitivamente para acceder exitosamente a estudios de nivel superior y a su entorno social” (González Farfán, 2013, pág 65)*

Por esta misión en el Bachillerato Virtual, se pretende con dicha investigación impactar en el modelo pedagógico planteado para que los alumnos sean competitivos en su entorno social y accedan a estudios de nivel superior.



De manera personal abordare el último punto de las conclusiones al retomar el crecimiento profesional y personal de acuerdo a lo aprendido durante el proceso de aprendizaje recibido por parte de mi alma mater la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y especialmente al Sistema de Universidad Virtual quien acertadamente incluyó un programa de posgrado de calidad como lo es la Maestría en Tecnología Educativa.

La antes citada me permitió madurar conocimientos acerca de los ambientes de aprendizaje, el conocimiento de los diversos programas para su correcta administración, generando en mí las habilidades de desarrollar de manera instruccional cursos y estrategias de aprendizaje de acuerdo a los objetivos institucionales.

Retomo las materias de la tecnología como recurso de enseñanza, en donde se me mostro las diferentes herramientas educativas para la generación de conocimientos. La materia de diseño y creación de material multimedia la cual reforzó mis habilidades respecto al diseño correcto de audiovisuales, su pertinencia dentro de los cursos en línea.

Por último y no por ello menos importante la materia de Seminario de investigación como parte fundamental y estructural de este proyecto, ya que me permitió una actitud competitiva al desenvolvimiento de este, así como los diversos conocimientos impresos en esta investigación.

Todo esto fomentó en mi persona el sentido el espíritu de investigador, la necesidad de generar proyectos de innovación al alcance de la educación para lograr mejoras en la sociedad de la información, la actitud de servicio y sobretodo la capacidad profesional para la práctica docente.

## Glosario de términos:

**Cognitivo:** Proceso exclusivamente intelectual que precede al aprendizaje, las capacidades cognitivas solo se aprecian en la acción, es decir primero se procesa información y después se analiza, se argumenta, se comprende y se produce nuevos enfoques. El desarrollo de lo cognitivo en el alumno debe ser el centro del proceso de enseñanza por parte del docente.

**Motivación:** Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

**Lúdico:** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes, utilizando el juego.

**Síncrona:** es el intercambio de información por Internet en tiempo real. Es un concepto que se enmarca dentro de la CMC (*computer mediated communication*), que es aquel tipo de comunicación que se da entre personas y que está mediatizada por ordenadores.

**Asíncrona:** La otra gran categoría del CMC es la comunicación asincrónica, cuyo ejemplo más claro sería el correo electrónico. La comunicación asincrónica sería aquella que permite la comunicación por Internet entre personas de forma no simultánea.

**Constructivismo:** el conocimiento de todas las cosas surge a partir de la actividad intelectual del sujeto, quien alcanza su desarrollo según la interacción que entabla con su medio.

**Ambiente virtual de aprendizaje:** es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje.

**Entorno de Conocimiento:** Está basado en el elemento curricular. A través de contenidos digitales se invita al estudiante a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas y colaborativas. La construcción de este entorno es a partir de “objetos de aprendizaje” y pueden ser desde una página Web con contenidos temáticos, hasta un curso completo. Cabe señalar que las principales características de los contenidos en AVA residen en la interactividad, en el tratamiento pedagógico, en su adaptación y en su función con el medio en el que va a ser consultado y tratado por los alumnos.

**Entorno de colaboración:** Aquí se lleva a cabo la retroalimentación y la interacción entre los alumnos y el facilitador, de alumnos con alumnos e incluso de facilitadores con facilitadores. La dinámica que se genera en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. Aquí se construye el conocimiento y el facilitador modera las intervenciones de los participantes.

**Entorno de asesoría:** Está dirigido a una actividad más personalizada de alumno a facilitador y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el

facilitador puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus alumnos, su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.

**Entorno de experimentación:** Es un entorno que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye, depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ellos.

**Entorno de Gestión:** Muy importante para los alumnos y para los facilitadores, ya que los alumnos necesitan llevar a cabo trámites escolares como en cualquier curso presencial, esto es: inscripción, historial académico y certificación. Por otro lado, los facilitadores deben dar seguimiento al aprendizaje de sus alumnos, registrar sus calificaciones y extender la acreditación.

**Curso virtual:** es aquel que se desarrolla completamente a través de la Red, o que realiza un número considerable de sesiones apoyado en este medio; pueden haber algunos encuentros presenciales, pero la mayoría de la instrucción se hace a través de la Red.

## Referencias

García, Aretio L. (2007). De la Educación a Distancia a la Educación Virtual. Barcelona: Ariel.

García, Aretio L. (2001). La educación a distancia, De la teoría a la práctica. Ariel. Barcelona. Pag. 179.

De la Torre Zermeño, F. (2005). 12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica. México: Alfaomega.

Pérez Tornero, J.M. (1994): El desafío educativo de la televisión. Barcelona, Paidós.

Visser, L. (2002). Desarrollo de la motivación en apoyo a la educación a distancia (B.W. Quinn, Trad.). México: Universidad de Guadalajara.

Díaz Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (1999). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista. México: McGRAW- HILL INTERAMERICANA, S.A.

Arévalo Zamudio y Hernández Luviano G. (coords.), Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas, México, DGMMyME-SEP. Pag 33.

Ferres, J. (1997): Vídeos y educación. Barcelona. Editorial Paidós.

Gándara, M. 1997b: "¿Qué son los programas multimedia...", en Turrent, A., Coord., 1999, *Uso de nuevas tecnologías y su aplicación en la educación a distancia*, módulos IV, V y VI. ULSA. México, PP. 129-152

McLuhan M. (1968) *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*, México: Diana. Pág 41.

SEP. (2008). *Reforma Integral de la Educación Media Superior*. México: Secretaría de Educación Pública. Pág. 2

SUV. (2012). *Guía para la Elaboración de Estudios de Pertinencia de Programas Educativos del Sistema de Universidad Virtual*. Pachuca: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

López Rayón, Escalera, Ledesma, (2002) *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*, Instituto Politécnico Nacional, Presimposio Virtual SOMECE

Onrubia, J. (2005, Febrero). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. Consultado el 20 de Abril de 2012 en <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Universidad Autónoma Metropolitana. Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Recuperado 22 de abril, 2012, de: Gestión de páginas educativas: [http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/int/practica\\_entornos\\_actv\\_AVA.pdf](http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/int/practica_entornos_actv_AVA.pdf)

Chan, M. E. "Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales". Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de noviembre 2004, Vol. 5, No. 10. [Consultada: 25 de abril de 2012]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/int68.htm>> ISSN: 1607-6079.

Marques Pere, (1999). Los vídeos educativos: tipología, funciones, orientaciones para su uso. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Recuperado 21 de abril, 2012, de <http://peremarques.pangea.org/videoori.htm#inicio>

Renero Quintanar, M. (1992) "La mediación familiar en la construcción de la audiencia. Prácticas de control materno en la recepción "Televisiva Infantil". Orozco, G (comp.) Hablan los televidentes. Estudios de recepción en varios países, México: Universidad Iberoamericana, México.

Meissel, S (1998). Videotypes: considerations foreffective use of video in teaching and training. Journal of Management Development. Vol 17, Issue4.

Marx, R and Frost, J (1998). Toward optimaluse of video in management education: examiningthe evidence. Journal of Management Development,Vol 17, Issue 4.

González E. Rediseño del Bachillerato en Modalidad Virtual del sistema de Universidad Virtual - Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Revista mexicana de

bachillerato a distancia Número 10 recuperada desde:  
<http://bdistancia.ecoesad.org.mx/?articulo=rediseño-del-bachillerato-en-modalidad-virtual-del-sistema-de-universidad-virtual-universidad-autónoma-del-estado-de-hidalgo>.  
Consultado el día 8 de Mayo de 2014.