



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

MODALIDAD PRESENCIAL

**Proyecto Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Informática
y Computación**

Tema:

“El video como herramienta de apoyo en la educación superior”

AUTOR: Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

TUTOR: Ing. Mg. Javier Salazar Mera

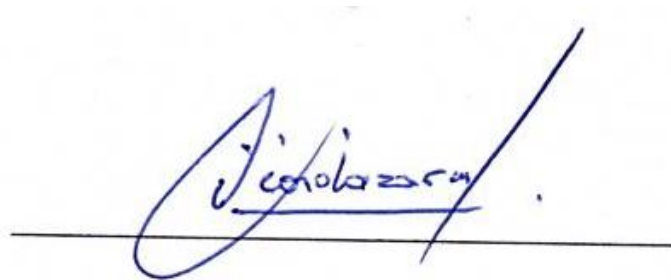
Ambato-Ecuador

2018

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera CI. 180162835-3 en calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “EL VIDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR”, desarrollado por la Srta. Sánchez Núñez Estefanía Alejandra, estudiante de Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Informática y Computación, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para ser sometido a la evaluación de la comisión calificadora designada por el H. Consejo directivo.



Ing. Mg. Javier Vinicio Salazar Mera

CI: 180162835-3

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “EL VIDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR”, los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad del autor de este trabajo de grado.



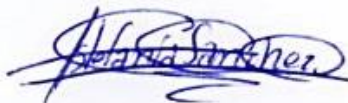
Sánchez Núñez Estefanía Alejandra

C.I.: 1804149324-4

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “**EL VIDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Sánchez Núñez Estefanía Alejandra

C.I.: 1804149324-4

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
DE LA EDUCACIÓN:**


La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“EL VIDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR”

Presentado por la Srta. Sánchez Núñez Estefanía Alejandra, estudiante de la Carrera de Docencia en Informática, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

LA COMISIÓN



Ing. Wilma Gavilanes

C.I. 1802624427



Ing. Javier Sánchez

C.I. 1803114345

DEDICATORIA

A mis padres por el apoyo incondicional, en especial a mi madre la Lcda. Silvia Núñez y mi hermana Sofía Sánchez por confiar en mí y sobre todo por la paciencia, el cariño y los valores que me inculcaron.

A mi familia, mis amigos y al futuro Ing. Andrés Acosta por la ayuda brindada y por siempre estar al pendiente en todo.

Y a mí estimado educador el Ing. Javier Salazar por su confianza, paciencia y guía durante este tiempo de nuevos aprendizajes.

Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

AGRADECIMIENTO

A Dios por la vida y las bendiciones que derrama cada día, por mi familia, amigos y todas las personas que están a mi lado, por permitirme estar donde estoy y nunca abandonar.

A las autoridades de esta digna Universidad y a mis docentes por todas las enseñanzas, valores y tiempo empleado para ayudarnos a crecer como profesionales y personas.

Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

ÍNDICE DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Probación del tutor del trabajo de graduación o titulación	ii
Autoría de investigación	iii
Al consejo directivo de facultad de ciencias humanas y de la educación:	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice de cuadros y de gráficos	xi
Resumen Ejecutivo	xiii

B. TEXTO

Introducción.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico.....	5
1.2.2.1 Análisis crítico (Árbol de problemas).....	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema	7
1.2.5 Interrogantes.....	7
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	8
1.4.1 General.....	9
1.4.2 Específicos	9

CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes investigativos.....	10
2.2 Fundamentación filosófica.....	10
2.3 Fundamentación legal.....	11
2.4 Categorías fundamentales.....	13
2.4.1 Constelación de ideas de la variable independiente: Video.....	14
2.4.2 Constelación de ideas de la variable dependiente: Educación.....	15
2.5 Hipótesis.....	42
2.6 Señalamiento de variables.....	42
CAPÍTULO III.....	43
METODOLOGÍA.....	43
3.1 Modalidad básica de la investigación.....	43
3.2 Nivel o tipo de investigación.....	43
3.3 Población y muestra.....	43
3.4 Operacionalización de variables.....	45
3.5 Plan de recolección de información.....	47
3.6 Plan de procesamiento de la información.....	47
CAPÍTULO IV... ..	48
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	48
4.1 Análisis de la encuesta realizada a los docentes.....	48
4.2 Verificación de hipótesis.....	58
CAPÍTULO V.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	62
CAPÍTULO VI... ..	64
PROPUESTA... ..	64

6.1 Datos Informativos	64
6.2 Antecedentes de la propuesta	64
6.3 Justificación	65
6.4 Objetivos	65
6.4.1 Objetivo General	65
6.4.2 Objetivos Específicos	65
6.5 Fundamentaciones	66
6.6 Modelo Operativo.....	76
6.7 Administración	77
6.8 Previsión de la evaluación	77
C.MATERIALES DE REFERENCIA	
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS.....	84
Anexo 1. Oficio de aceptación de ingreso a la unidad de titulación	84
Anexo 2. Ficha de aval del tema	85
Anexo 3. Permiso para realizar las encuestas	86
Anexo 4. Validación de encuesta	87
Anexo 5. Modelo de Encuesta	93
Anexo 6. Metodología para la producción de videos	94
Anexo 7. Rubrica de evaluación	121
Anexo 8: Artículo Técnico	122

ÍNDICE DE CUADROS Y DE GRÁFICOS

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Población y muestra	43
Cuadro 2: Operacionalización de la variable independiente.....	45
Cuadro 3: Operacionalización de la variable dependiente.....	46
Cuadro 4: Recolección de información	47
Cuadro 5: Uso de dispositivos digitales para captura de imágenes	48
Cuadro 6: Edición de videos con imágenes y sonidos capturados	49
Cuadro 7: Software de edición de videos	50
Cuadro 8: Utilización de metodología para realizar videos.....	51
Cuadro 9: Utilidad de los videos colgados en la red	52
Cuadro 10: Tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje	53
Cuadro 11: Tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	54
Cuadro 12: Videos como estrategia para la enseñanza	55
Cuadro 13: Herramienta de evaluación	56
Cuadro 14: Videos como instrumento de evaluación.....	57
Cuadro 15: Frecuencias observadas	59
Cuadro 16: Frecuencias esperadas	60
Cuadro 17: Cálculo del valor de Chi-cuadrado.....	60
Cuadro 18: Modelo Operativo	76
Cuadro 19: Previsión de la evaluación	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas	5
Gráfico 2: Categorías fundamentales	13
Gráfico 3: Constelación de ideas de la variable independiente	14
Gráfico 4: Constelación de ideas de la variable dependiente	15
Gráfico 5: Uso de dispositivos digitales para captura de imagen	48
Gráfico 6: Edición de videos con imágenes y sonidos capturados	49
Gráfico 7: Software de edición de videos.....	50
Gráfico 8 : Utilización de metodología para realizar videos	51
Gráfico 9: Utilidad de los videos colgados en la red.....	52
Gráfico 10 : Tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje	53
Gráfico 11: Tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje	54
Gráfico 12 : Videos como estrategia para la enseñanza	55
Gráfico 13 : Herramienta de evaluación.....	56
Gráfico 14 : Videos como instrumento de evaluación	57

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: El video como herramienta de apoyo en la Educación Superior

Autor: Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

Tutor: Ing. Mg. Javier Salazar Mera

El uso del video está incrementado en cada una de las áreas educativas convirtiéndose en una herramienta de apoyo para el docente y una ventaja para el aprendizaje ya que es una estrategia innovadora que se puede utilizar dentro y fuera del aula de clase, con el fin de reforzar y obtener nuevos conocimientos, mejorando el proceso de aprendizaje por medio de la multimedia motivando al estudiante a tener mejores resultados en sus estudios. El objetivo principal de la investigación es determinar el uso del video por parte del docente en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Para tener una mejor idea sobre el uso del video en la educación superior y la utilidad que se le da, se realizó una encuesta a los educadores de las distintas carreras de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con una muestra de 74 docentes. Con los resultados obtenidos pudimos observar que la gran parte de educadores editan y utilizan videos pero no utilizan metodologías para realizar los mismos por la escasa información que existe.

Palabras claves: videos, herramientas, educación superior

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
TEACHING CAREER IN COMPUTING

EXECUTIVE SUMMARY

Theme: The video as a support tool in Higher Education

Author: Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

Tutor: Ing. Mg. Javier Salazar Mera

The use of video is increased in each of the educational areas becoming a tool of support for the teacher and an advantage for learning as it is an innovative strategy that can be used inside and outside the classroom, in order to reinforce and obtain new knowledge, improving the learning process through multimedia motivating the student to have better results in their studies. The main objective of the research is to determine the use of video by the teacher in the Faculty of Human Sciences and Education of the Technical University of Ambato. In order to have a better idea about the use of video in higher education and the usefulness it is given, a survey was conducted to the educators of the different careers of the Faculty of Human Sciences and Education with a sample of 74 teachers. With the obtained results we could observe that the great part of educators edit and use videos but they do not use methodologies to realize them due to the scarce information that exists.

Keywords: videos, tools, higher education

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación designado “El video como herramienta de apoyo en la educación superior” realizado en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, consta de VI capítulos y el artículo técnico.

CAPÍTULO I.- El problema.- Establecido por el tema, el planteamiento del problema donde se contextualiza a nivel mundial, del Ecuador y de la Facultad de Ciencias humanas y de la Educación, continua con el árbol de problemas, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes, la delimitación del objeto de investigación, de la justificación y el objetivo general con los objetivos específicos.

CAPÍTULO II.- Marco teórico.- está conformado por los Antecedentes investigativos donde se expone las investigaciones realizadas a cerca de un tema similar a la de nuestro proyecto, fundamentación filosófica y legal, categorías fundamentales donde están expuestas la variables, constelación de ideas y su desarrollo, hipótesis y señalamiento de variables.

CAPÍTULO III.- Metodología.- Se incluye la modalidad básica de investigación, niveles o tipos de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables, plan de recolección de la información y plan de procesamiento de la investigación.

CAPÍTULO IV.- Análisis e interpretación de resultados.- Se presenta los análisis de los resultados, la interpretación de datos y a la verificación de la hipótesis.

CAPÍTULO V.- Conclusiones y recomendaciones.- Consta de conclusiones y recomendaciones obtenidas por medio de la investigación.

CAPÍTULO VI.- Propuesta.- Incluimos los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, modelo operativo, administración y previsión de la evaluación.

ARTÍCULO TÉCNICO (Paper).- Consta de los resultados obtenidos en el proyecto de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

El video como herramienta de apoyo en la educación superior

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

A nivel **mundial** en los diferentes métodos de enseñanza se utilizan múltiples herramientas que permiten a docentes y estudiantes alcanzar los objetivos planteados. Por ejemplo, el video se utiliza en el proceso enseñanza aprendizaje de diferentes maneras y considerando varias formas de realizarlo, implementando métodos innovadores.

En la mayoría de las universidades más eficaces de los países desarrollados existen rutas de circuitos para televisiones donde se visualiza videos didácticos y en diferentes instituciones concurren varios medios que pueden suministrar estos materiales a quienes les interese, ya que el video está muy ligado a la educación y a distintos programas de salud, política y economía (Monteagudo Pedro, Sánchez Athos, n.d.).

En el **Ecuador** los videos son muy utilizados como parte del entretenimiento de las personas y en las distintas áreas del aprendizaje tanto en la educación inicial, básica, media y superior ya que por medio de los videos se aprende de forma visual y auditiva lo que logra captar la atención total de los estudiantes.

Según datos recopilados en organismos que regulan la Educación Superior (SENESCYT - CES) se deduce que el video como método de enseñanza-aprendizaje en docentes de educación superior, aporta en forma directa en el inter-aprendizaje. En las entidades de educación superior existe diferenciación en lo que concierne a: las instalaciones, el personal docente capacitado y de manera muy relevante la metodología utilizada para realizar videos, la misma que no ha sido apropiada para el completo apoyo pedagógico.

En la **Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (FCHE)**, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) tienen un predominio cada vez mayor en la manera de comunicarse en el aprendizaje y la vida diaria. El desafío de la comunicación radica en manejar activamente las tecnologías para poner al servicio de los estudiantes y de la comunidad educativa, con el fin de lograr el acceso universal a la educación y mejorar la calidad de la misma.

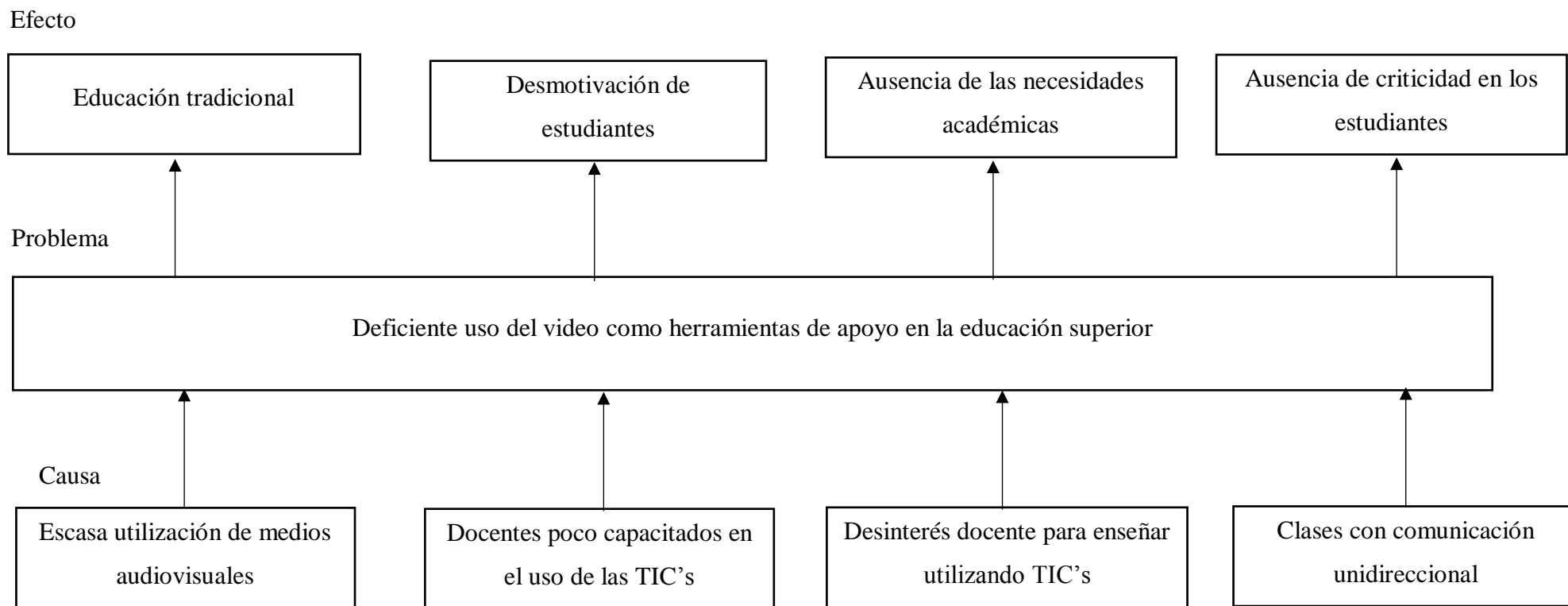
Siendo los videos herramientas de ayuda al docente y beneficio en el aprendizaje de los estudiantes, ya sea mediante documentales, tutoriales, películas o cortometrajes; las estrategias para realizar videos educativos carecen de pasos específicos lo cual causa inconvenientes para el docente al momento de realizar un video de su autoría que se ajuste a sus requerimientos.

La FCHE cuenta con recursos tecnológicos adecuados para la enseñanza-aprendizaje con la reproducción de videos científicos, educativos, culturales, deportivos y didácticos, donde estudiantes y docentes pueden hacer uso de las computadoras, proyectores de video, conexión a internet, televisión, entre otros.

Siendo Docencia en Informática, una carrera tecnológica, sus estudiantes y docentes están capacitados para la elaboración y edición de videos de carácter educativo, faltando realizar aplicaciones prácticas con profesionales de otras especialidades.

1.2.2. Análisis crítico (Árbol de problemas)

Gráfico 1: Árbol de problemas



Elaborado por: Estefanía Sánchez

1.2.2.1 Análisis crítico

Las tecnologías de información y comunicación están inmersas cada vez más en la educación siendo una influencia positiva en el aprendizaje de los estudiantes y un apoyo para el docente en la construcción y desarrollo del currículo. La escasa utilización de los medios audiovisuales en el aula de clase hace que la enseñanza continúe siendo tradicional sin oportunidad para docentes y estudiantes de mejorar la calidad del aprendizaje. El video es un medio audiovisual que ayuda a los docentes a impartir su cátedra y a estudiantes a aprender de forma diferente dejando a un lado la monotonía.

Los docentes poco capacitados en el uso de las TIC por su escasa preparación en este ámbito tienen como efecto la desmotivación de los estudiantes ya que no utilizan las estrategias adecuadas para su nivel de formación acarreado un bajo nivel de formación educativo y siendo una desventaja para la facultad.

El desinterés de los docentes para incluir las TIC's en su planificación diaria no cumple con las necesidades académicas para brindar un aprendizaje significativo en los estudiantes integrando la tecnología que hoy en día es parte indispensable en el ámbito profesional, social y personal.

Las clases impartidas por docentes donde existe comunicación unidimensional es decir donde una persona expone sus ideas u otras las reciben y no hay una retroalimentación directa no permite que los estudiantes desarrollen su propio criterio y puedan expresarse libremente de manera que expongan sus dudas y puntos de vista.

1.2.3 Prognosis

Si no se optimiza el deficiente uso del video en la educación superior se verán afectados tanto los estudiantes como la facultad. Los estudiantes porque no tendrán la posibilidad de trabajar con una herramienta que facilite la asimilación de conocimientos; la facultad porque como institución no estaría trabajando con tecnología de punta, que es utilizada en otras unidades académicas, disminuyendo su prestigio y desvalorizando a sus docentes y estudiantes; esto llevaría a que la facultad sea considerada a un nivel académico bajo y por consiguiente los estudiantes de nivel secundario no opten por ninguna carrera de esta facultad.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influye el video como herramientas de apoyo en la educación superior?

1.2.5 Interrogantes

- ¿Cómo se utiliza el video en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación?
- ¿Qué estrategias didácticas utilizan los docentes en el aula de clase?
- ¿Cuál sería la alternativa de solución al problema detectado?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

Delimitación del contenido

Campo: Educativo

Área: Enseñanza

Aspecto: Uso del video

Delimitación espacial

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Delimitación temporal

Periodo académico septiembre 2017 - febrero 2018

1.3 Justificación

El video en la educación superior juega un papel muy importante como instrumento de enseñanza donde los docentes pueden adaptarlo a sus necesidades siendo autores del mismo y optando por un recurso diferente que motive a los estudiantes y logre captar su atención, logrando así un aprendizaje significativo.

Tomando en cuenta que existen todas las herramientas tecnológicas necesarias para realizar este proyecto es menester aludir su factibilidad ya que el video es una herramienta para ser utilizada dentro y fuera del aula clase convirtiéndose en un recurso muy útil para realizar tareas y reforzar los temas impartidos por el docente.

Es importante mencionar los beneficios que el presente proyecto traerá a los docentes y estudiantes como herramienta de apoyo en la enseñanza y motivación en el aula de clase, mejorando la calidad del aprendizaje siendo un beneficio para la institución misma convirtiéndose en una educación de calidad ya q se utilizaría estrategia innovadoras de aprendizaje.

El presente proyecto tendrá un impacto en los docentes haciendo conciencia de las clases dictadas con estrategias monótonas a clases dinámicas e innovadoras donde el alumno se sienta motivado y sea el protagonista de su propio aprendizaje, dando como resultado la atención total a la información que el docente está compartiendo.

Los beneficiarios de este proyecto serán los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación que contarán con una herramienta de apoyo útil para hacer uso en el aula de clase y de la misma manera los estudiantes que serán partícipes de nuevas estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Determinar el uso del video en la Educación Superior

1.4.2 Específicos

- Analizar la utilización del video en Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
- Conocer las estrategias didácticas que el docente utiliza en el aula de clase
- Proponer una alternativa de solución al problema detectado

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Saquina (2012) en su investigación sobre el uso del video y la incidencia en el aprendizaje de los alumnos de la escuela “Manuela Cañizares” llegó a la conclusión que el uso de video educativo permite a los estudiantes aprender de manera distinta mejorando la calidad de la educación, con este propósito los estudiantes asimilan mejor los contenidos y fortalecen el ciclo de aprendizaje, cabe recalcar que el uso del video en el aula de clase deja a un lado los métodos tradicionales y monótonos.

La utilización del video es cada vez más usual en las distintas áreas y niveles de educación. El video tiene muchas ventajas tanto en cursos en línea como en el aprendizaje de los estudiantes; las mejores prácticas en la tecnología educativa y la experiencia del docente en la educación en línea conjunto con la producción del video necesitan pasos prácticos para reducir la inversión de tiempo en la producción del video y que estos puedan ser reutilizados por un tiempo considerable y sobre todo puedan ser un apoyo para los docentes para la creación de videos instructivos (Norman, 2017).

Los videos promueven el aprendizaje completando las tareas a ritmo propio ya sea en el aula de clase o virtuales. Existen gran variedad de videos educativos en línea, pero al momento de ser enseñados por los docentes es un reto ya que no saben cómo utilizarlos, si deben ser presentados videos ya existentes o producidos por ellos; la utilización del video debe ayudar a los educadores de manera efectiva a suscitar el compromiso y la preparación de los estudiantes (Dong & Goh, 2015).

2.2 Fundamentación filosófica

Desde el punto de vista **ontológico** aludimos a la realidad que vive en la Universidad Técnica de Ambato específicamente en la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación, y el uso de los videos como una estrategia de apoyo al docente, definiendo claramente el empleo de las tecnologías de información y comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el enfoque **epistemológico**, la educación actual es indispensable el manejo de tecnologías de información, sin importar el nivel de conocimiento, pudiendo ser la primaria, secundaria o nivel superior. Los profesores no solo deben seleccionar el tipo de video que desea que sus estudiantes deben visualizar, si no que están en la obligación de producir sus propios videos de acuerdo con el contexto para que la aplicación sea lo más real posible.

En cuanto al enfoque **axiológico**, el aprendizaje a través de los videos producidos por los docentes genera valores de honestidad, dedicación, responsabilidad, en los estudiantes, al observar que la producción de sus maestros esta hecha con sus propios conocimientos y basados en las necesidades que presenta en cada una de las temáticas que imparten.

2.3 Fundamentación legal

En la “CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR,” (2008) se menciona la siguiente ley Orgánica de Educación Superior.

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

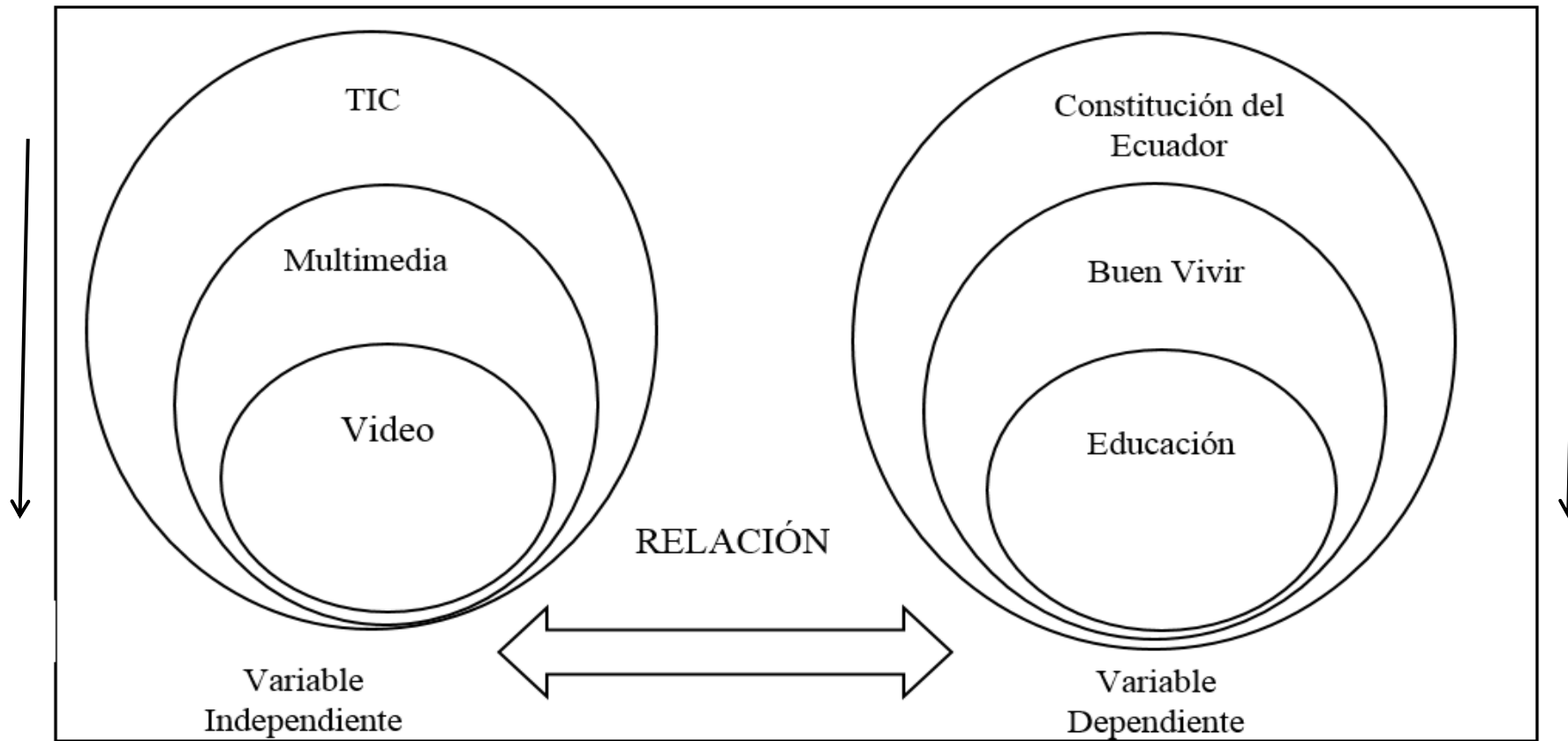
La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

En el Régimen del Buen Vivir, Sección primera, en la educación señala que:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

2.4 Categorías fundamentales

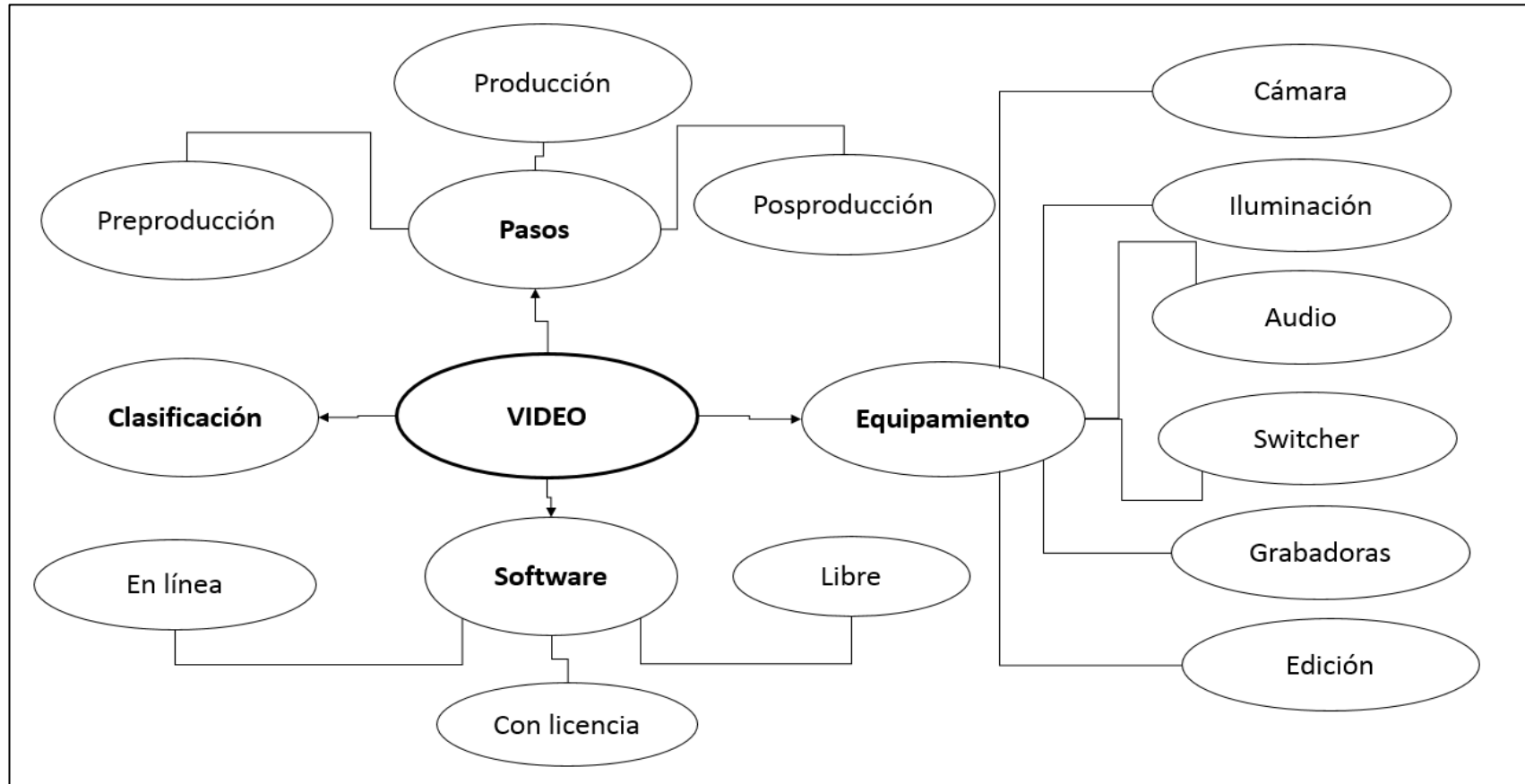
Gráfico 2: Categorías fundamentales



Elaborado por: Estefanía Sánchez

2.4.1 Constelación de ideas de la variable independiente: Video

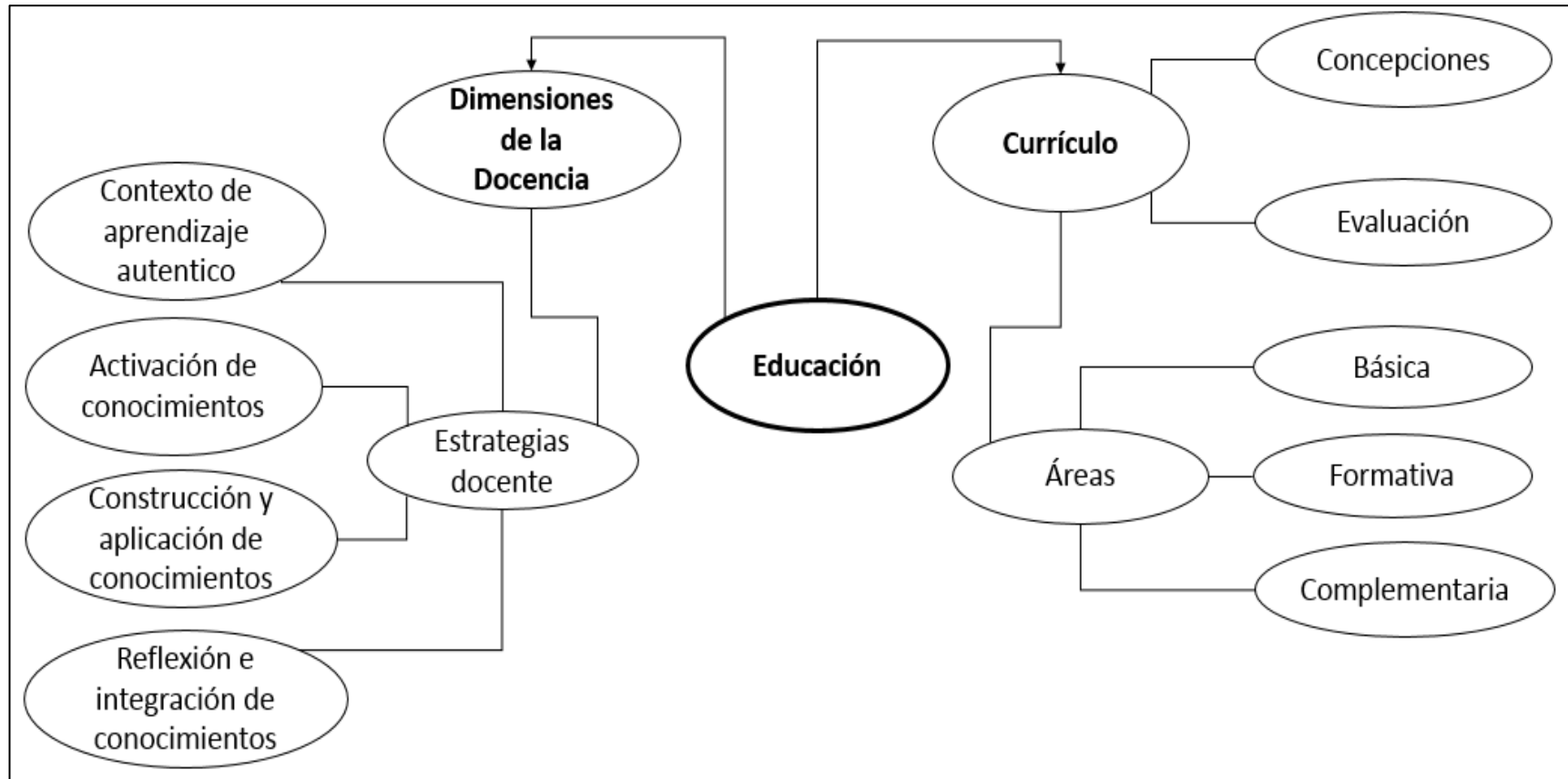
Gráfico 3: Constelación de ideas de la variable independiente



Elaborado por: Estefanía Sánchez

2.4.2 Constelación de ideas de la variable dependiente: Educación

Gráfico 4: Constelación de ideas de la variable dependiente



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Desarrollo de la variable independiente

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) son el conjunto de herramientas que permiten el acceso a la información por medio de imágenes videos, formatos de voz y texto, así mismo ayuda a compartir contenidos digitalizados. Estas herramientas abarcan los componentes y métodos que se aplican en las áreas de información, internet y las telecomunicaciones (Martín, 2016).

Las TIC's están inmersas en la cultura tecnológica de nuestra vida cotidiana, aumentando nuestras capacidades físicas y mentales para el desarrollo social, cultural, y la globalización económica, para favorecer los valores e innovar todos los aspectos de nuestra existencia (Marquès, 2000).

En los últimos años las TIC's se han introducido en la educación proyectando subir su nivel, así mismo, la utilización se ha inducido a los administrativos, docentes y alumnos aportando herramientas útiles para los distintos niveles educativos, demandando cambios en la estructura académica para lograr los objetivos deseados (López de la Madrid, 2007).

Las metodologías, modelos didácticos y las estrategias en la enseñanza universitaria llegan a ser una innovación gracias al uso de las TIC's, en el aprendizaje, la motivación cambia los métodos del plan de clase de los docentes siendo lo primordial para mejorar los procesos de la instrucción universitaria (Prendes, 2010).

(Roblizo & Cózar, 2015) concluye en su investigación que en los planes de estudio deben estar presente las TIC's para dar procedencia a la formación didáctica en los estudios de Grado y Posgrado generando una aplicación acorde a los tiempos actuales para una buena formación de docentes.

MULTIMEDIA

La multimedia es paso a la era del conocimiento siendo un resultado del avance de la informática lo que nos da paso a un ciclo de cambios, sien estos todos los medios que son capaces de integrar imágenes, sonido, texto en un único sistema. Estos sistemas contribuyen una adaptabilidad de la representación de la información se destacan por la facilidad de presentar tres medios en uno solo: los medios impresos, la tecnología de la imagen y el sonido y la tecnología informática dando como resultado una comunicación e información en tiempo real (L. J. Bravo, 2005).

La multimedia llega a ser una expresión artística completada con el uso de la tecnología que traspasa los medios de comunicación tradicional, donde se concierta videos, música, audios, y fotografías, la misma se aplica con fines creativos para llevar información a los usuarios de un manera renovadora (Ojeda, 2012).

(Zerquera et al., 2015) en la investigación realizada hacen énfasis que la multimedia debe ser funcional para docentes y estudiantes la misma que debe ser empleada por los educadores donde se utilice la computadora y esta convierta en un medio que permita enseñar y ganar calidad en el aprendizaje.

(Centeno, 2015) en los resultados de su investigación acerca de los conocimientos previos sobre el uso de la multimedia en los docentes, concluye que la mayoría de educadores de una institución tiene nociones básicas a cerca de los multimedia, ya que reconocen las funciones y la importancia de esta, como una herramienta que favorece el aprendizaje.

La multimedia para el trabajo metodológico en docentes es muy eficiente ya que brinda un acceso eficaz a la información, resulta útil en la auto-preparación de educadores en la parte de la investigación y facilita el aprendizaje perfeccionando la planificación de trabajos, ejecución y el control de los procesos de la enseñanza debido al nivel de actualización (Sancti, Ciencias, & Sancti, 2016).

VÍDEO

Bachman & Harlow (2012) el vídeo es la exposición de una cifra de imágenes por segundo, que generan en el espectador la impresión de movimiento, es considerado como una multimedia educativa ya que el alumno lleva el proceso a su ritmo y tiene la independencia para empezar un autoaprendizaje. La educación de esta época lleva a los docentes a buscar estrategias nuevas como el video para impulsar el aprendizaje de manera autónoma y colaborativa en los estudiantes (Sarmiento, May, Cadena, & Casanova, 2015).

El video también llamado videograma es uno de los medios didácticos que se pueden aplicar en la educación y la adecuada utilización de este facilita a los docentes la transferencia de conocimientos y a los estudiantes la asimilación de los mismos, el objetivo que cumple el video es llegar a las metas propuestas. Los videogramas tienen la utilidad de reforzar los contenidos de las clases impartidas por medio de distintas metodologías, en el proceso enseñanza-aprendizaje la transmisión de la información de educador a alumno es una ayuda para la comprobación del aprendizaje (L. Bravo, 1996).

El video transmite emociones y señales no verbales directas proporcionando la libertad a los estudiantes de observar los acontecimientos a su manera, los temas basados en textos no tiene esta posibilidad es por ello que los estudiantes de la generación X pueden tener dificultades para aprender de los contenidos fundamentados en texto estático (De Leng, Dolmans, Van De Wiel, Muijtjens, & Van Der Vleuten, 2007).

El uso del video en la enseñanza es estimado de manera positiva ya que es un refuerzo para el aprendizaje, teniendo muchas ventajas en el proceso de instrucción donde ayuda en los estudios a los alumnos y motiva en la asimilación de contenidos de las diferentes áreas impartidas (Sánchez & Martínez, 2014).

El vídeo es un instrumento muy útil que se acopla a las necesidades de cada individuo, los estudiantes que no pueden asimilar toda la explicación del docente pueden ayudarse por medio de varias repeticiones de un video hasta completa el conocimiento. Este se ajusta a todos los contenidos y actividades que el educador realiza en el aula de clase (Ros & Rosa, 2014).

CLASIFICACIÓN

Existen diversas herramientas que facilitan el proceso del aprendizaje uno de ellos es el video educativo, que da putas al espectador para realizar distintas tareas pedagógicas, los estudiantes pueden aprender y reforzar los conocimientos con la ventaja de visualizar un video las veces que crea necesarias y de la misma manera de adelantar, retroceder y pausar, pese a todos estos beneficios los docentes aun no toman esta herramienta como una ayuda primordial en la enseñanza, cabe mencionar que los videos que nos encontramos en el internet no cuenta con una guía adecuada y un diseño pedagógico donde los docentes sean los autores de sus videos (Velarde, Dehesa, López, & Márquez, 2017).

En su investigación Cebrián (como se cita en Bravo, 1996) clasifica a los videogramas en cuatro tipos: **curriculares** son aquellos que se especifican a la planificación de la asignatura; **divulgación cultural** el objetivo es demostrar al auditorio aspectos concernientes con designadas formas culturales; **carácter científico** se presentan contenidos a cerca de la ciencia y sus adelantos, la tecnología, y los procedimientos de fenómenos físicos, químicos o biológicos; **vídeos para la educación** son utilizados como herramientas didácticas, estos no son concretamente elaborados con el fin de enseñar. M. Schmidt (1987) en empleo a los objetivos didácticos tiene la siguiente clasificación: **instructivos** son diseñados para que los estudiantes logren aprender un explícito contenido; **cognoscitivos** aquí se puede presentan aspectos que se están estudiando; **motivadores** con fines positivos para los alumnos hacia el desarrollo de una explícita tarea; **modelizadores** los cuales exponen modelos a copiar o alcanzar; **lúdicos o expresivos** consignados para que los estudiantes aprenden a cerca de los

medios audiovisuales; todos estos tipos de vídeos llegan a un fin educativo tanto para los educadores como los escolares (L. Bravo, 1996).

En un estudio de Cabero (como se cita por García, 2014) indica que las funciones del video en la educación, específicamente para el proceso enseñanza-aprendizaje, son las siguientes.

- **Vídeo como instrumento de información.-** Está relacionado al currículo que deben instruirse los estudiantes es decir el vídeo es utilizado como una herramienta que transmite información donde los alumnos captan y asimilan los contenido.
- **El vídeo como instrumento motivador.-** Con el fin de llamar la atención al docente y al estudiante estos videos son medios de motivación en el proceso de la enseñanza aprendizaje para que los educados realicen las actividades y tareas a desarrollarse haciendo énfasis en los valores motivacionales (Cabero, 1991).
- **El video como instrumento de conocimiento por parte de los estudiantes.-** Es un elemento que ayuda a los estudiantes a captar información del real mundo que los rodea por medio de grabaciones realizadas con la experiencia de los docentes o de ellos mismo dando paso a la cooperativita donde protagonizan distintos roles y aprende la semiología del medio mediante guiones.
- **El vídeo como medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en aspectos y estrategias didácticas y metodológicas.-** Esta implícita la micro-enseñanza donde el docente adquiere nuevos conocimientos cuando graba un video de la clase y lo hace revisar por otro experto para saber las ventajas y corregir las desventajas. La supervisión clínica también está

dentro de este medio donde el docente imita un video de un experto para que los estudiantes puedan comparada y aprendan de las debilidades que presentas en los dos videos. La toma de decisiones hace referencia a los casos de estudio donde estos deben resolver problemas reales con totalidad y ser auténticos. La autoevaluación y la heterobservación tienen un papel muy importante ya que estos videos ayudan al docente a autoevaluarse donde se graba un video de su clase y él o sus colegas pueden dar puntos de vista para mejorar su desempeño.

- **El vídeo como medio de formación y perfeccionamiento de los profesores en sus contenidos en el área de conocimiento.**- esta modalidad se trata de la transferencia de conocimientos a los educadores para su actualización como puede ser conferencias o clases magistrales.
- **El vídeo como herramienta de investigación psicodidáctica.**- Esta establecida por la interacción de educadores- alumnos y los procesos cognitivos.
- **El video como recurso para investigación de procesos desarrollados en laboratorios.**- Hace referencia hacia los fenómenos que no pueden ser visualizados por el ojo humano.
- **El video como instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes.**- Estos deben ser guías para para las personas que desean grabar vídeos con fines didácticos.

PASOS

Gutiérrez y Villarreal (2008) enuncian tres etapas para la producción de un video: preproducción, producción y posproducción.

- **Preproducción.**- Es la etapa donde se prepara todo para la grabación del

video desde la idea hasta los últimos detalles de edición para ello se realiza un plan de producción con los siguientes elementos: equipo humano, equipo técnico y escaleta o guion.

- Equipo humano: Se realiza una lista de todas las personas que van a participar en el video ya sea la persona que va a grabar o los actores en caso que los haya.
- Equipo técnico: Todos los materiales que se van a ocupar en la grabación los enlistamos con el fin de que el video tenga un excelente resulta visual.
- Escaleta o guion: Con el fin de redactar todo lo que le corresponde hacer al personal se narra un guion a cerca de lo que se presenta visual mente, para ello es importante mencionar los cuatro elementos básicos para formar una historia; los personajes para que realizan las acciones, las acciones para saber el cambio y el movimiento del primer elemento, el lugar para ubicación de un contexto y el tiempo el cual se compone por tres tipos, tiempo en que transcurre la historia, tiempo total de la historia, tiempo real de la historia.
- **Producción.-** Es más que prender la cámara y grabar, hay que tener presente el lugar de grabación, la composición, la iluminación, el sonido y la escenografía.
 - Composición: El camarógrafo debe hacer pruebas de cámara para visualizar la calidad de la imagen, y ser creativo con los movimientos de las personas a quien está grabando para captar todos los detalles.
 - Iluminación: Las luces deben estar en una posición adecuada de tal

manera que la calidad de la imagen sea apropiada para la visualización de la audiencia, de tal manera que se pueda apreciar el color, forma y brillo de los objetos y de los personajes.

- **Sonido:** Es muy importante que video cuente con un buen audio, para ello los micrófonos son lo primordial y deben estar ubicados a una distancia apropiada de manera que se pueda escuchar las voces claras.
- **Escenografía:** Debe ser de agradable para la audiencia, aquí está implícito la iluminación, el aspecto del escenario en el que va hacer la grabación y vestimenta que van a llevar los personajes del video.
- **Posproducción.-** Después de haber realizado la toma de escenas para el video la siguiente etapa es la edición donde revisamos las cuestiones técnicas, el software necesario, los efectos especiales y el ritmo.
 - **Ritmo:** Para que la edición del video se adecuada debemos tomar en cuenta el tiempo que existe entre un toma y otra, la duración de los planos va de depender de qué tipo de video o información deseemos transmitir, si vamos a incluir un video una fotografía o sonido.
 - **Edición:** Es parte primordial de la posproducción ya que podemos editar independientemente las imágenes que vamos a insertar, el audio y los videos. Recortar, separar, insertar efectos, texto, sonidos e instrucción es parte de esta etapa.

EQUIPAMIENTO

Zettl (2009) expresa en su libro seis instrumentos importantes para la producción de los videos de televisión: cámara, iluminación, audio, switcher, grabadora de video y edición en posproducción.

- **Cámara.-** Es el elemento más importante, el cual se puede obtener de

distintos tamaños y formatos; pueden ser pequeñas que caben en la mano o de un tamaño considerable que necesitan un soporte para poderlo mover.

- **Iluminación.-** para que la cámara pueda percibir de una manera eficaz los objetos la iluminación debe ser adecuada y manipulada hasta llegar a una exactitud ya que la cámara no puede ver por debajo de cierto nivel e luz. Los spots de las luces deben ser apropiadas de manera que se puedan subir o bajar para nivelar el brillo.
- **Audio.-** Es muy importante que en el video exista un audio nítido para crear un ambiente con la audiencia, en la producción de sonido el micrófono es primordial porque convierte las ondas de sonido en señales de audio, para las múltiples actividades como conciertos, noticieros o juegos de deportes se necesitan distintos micrófonos para capturar mejor el sonido.
- **Switcher.-** Es el panel de control de video que permite escoger entre varias fuentes la mejor para una edición instantánea. Cumple 3 funciones importantes: escoger una fuente adecuada de video en varias entradas, ejecutar transiciones primordiales entre dos fuentes de video y crear o recobrar efectos especiales como la división de pantalla.
- **Grabadoras.-** La mayoría de los programas de televisión son grabados y almacenados para después transmitirlo para ello existen dos tipos: grabación en cinta y sistema sin cinta; la grabación en cinta aún se utiliza ya que los sistemas de videograbación antigua manipulan videocasetas; el sistema sin cinta se utilizan discos duros para almacenar los videos así como la edición y recuperación de los mismos.

- **Edición en posproducción.-** Es la apariencia simple que tienen los videos antes de ser editados. La edición no línea se hacer por medio de un software en el computador después de haber almacenado los videos en un disco duro. La edición lineal requiere de videograbadoras de donde se pude obtener el material original grabado con las cámaras.

SOFTWARE CON LICENCIA

- **Camtasia Studio.-** Son programas con licencia pagada, creados por la empresa TechSmith Corporation para edición de los diferente archivos de video (AVI, MP4, WMV, MOV, entre otros), y grabación de pantalla. Su interfaz asta diseñada con una línea de tiempo de variadas pistas donde podemos añadir imágenes, música, videos, narraciones, fotos y más. Cuenta con animaciones de textos, efectos especiales para las imágenes y con resolución en los videos hasta de 4000 píxeles (4K); también contiene una gran galería de fondos animados, pistas de canciones libres para utilizar en YouTube o Vimeo, iconos animados y gráficos en movimiento (“Video Editor & Video Editing Software | Camtasia | TechSmith,” 1995).
-
- **Wondershare Filmora.-** Es un editor de videos creado por Wondersahre Technology, tiene un diseño intuitivo y es muy fácil de utilizar, consta de funciones creativas como: texto, filtros, música, transiciones y elementos de movimientos; exporta y edita videos en 4k y GIF; podemos importar imágenes, videos, y audio desde las redes sociales; así mismo se puede editar audios por medio del mezclador (“Filmora Wondershare Video Editor(Win&Mac),” 2016).
- **VideoStudio Pro X10.5.-** En su última modificación agregaron la edición completa de videos en 360°, admite formatos multitudinarios en HD y 4K, cuenta con plantillas para editar o la línea de tiempo para combinar fotos, videos y audio en varias pistas ya sea importados o propios del programa, los efectos se pueden editar para lograr el aspecto exacto que se desee, se

puede cargar los videos directamente a las redes sociales o guardarlos en un dispositivo de almacenamiento (“Software de edición de video de Corel - VideoStudio Pro X10,” 2017).

- **Windows Movie Maker.-** Es un componen de Windows desde la versión número 7 que sirve la para la edición y producción de videos con herramientas útiles con animaciones de transiciones, asustes del eje de tiempo, inserción de títulos y notas, efectos especiales, puede añadir música, videos, imágenes y voz. En las últimas versiones está diseñado para la edición el código XLM (“Windows Movie Maker,” 2016).
- **Adobe Premiere Pro CC.-** Es un software de edición de video que permite importa archivos desde cámaras o teléfonos, recorta clips, añade títulos y perfecciona el audio. Es el único editor no línea ya que podemos colaborar en un proyecto y seguir trabajando en otro al mismo tiempo. Trabaja con material de archivos en distintos formatos, desde 8K hasta realidad virtual, podemos combinarlo con otros productos como: Creative Cloud, Dynamic Link, After Effects, Illustrator, Photoshop y Adobe Media Encoder (“Adobe Premiere Pro CC | Software de edición y producción de vídeo,” 2017).
- **PowerPoint.-** Forma parte de las herramientas de Microsoft Office que sirve para realizar presentaciones animadas, nos permite incluir imágenes, videos, audio; además podemos editar videos de forma limitada: brillo, contraste, recorte del video y la imagen (“¿Qué es PowerPoint? | PPT,” n.d.).

SOFTWARE LIBRE

- **OpenShot Video Editor.-** Es un editor de videos multiplataforma con soporte para Windows, Max, Linux. Establecido con más de 70 idiomas, diseñado con una interfaz fácil y amigable para los usuarios, cuenta con animaciones en 3D, edita audio con formas de onda, elimina fondos de videos, se puede insertar las capas que se desee para videos de fondo, pistas

de audio, filigranas, entre otros (“OpenShot Video Editor,” 2017).

- **VirtualDub.-** Es un software gratuito para la edición de videos en Windows, tiene una interfaz simple, puede procesar grandes cantidades de archivos; está diseñado primordialmente al procesamiento de archivos AVI, pero también se puede utilizar MPEG-1, con referente a las imágenes se puede trabajar con BMP, captura vides de pantalla del computador, consta con un medidor de volumen e histograma para mecanizar el video de entrada (“Funciones De,” n.d.).
- **CineFX.-** Es un software gratuito de código abierto, se puede crear mundos virtuales de una manera fácil y sencilla, se puede ejecutar en Windows, Linux y OsX, cuenta con líneas de tiempo por cada objeto, sistema de efectos de partículas, motor de física con colisiones, múltiple luces con sombras, se puede publicar en la web con Interfaz de programación de aplicaciones (API) en JadWorld (“ReInventar Hollywood,” n.d.).
-
- **Avidemux.-** Es un editor de video de código abierto con licencia gratuita, se puede ejecutar en Linux, BSD, Mac OS X y Microsoft Windows, podemos realizar tareas simples como recortar, codificar y filtrar (Jesús Antonio Fernández Olmedo, 2014a).
- **VideoPad.-** Es un programa para crear videos en Windows y MAC, consta de una versión gratuita, edición en 3D y conversión estereoscópica en 2D-3D, produce videos en pantalla verde para croma, se puede añadir videos, imágenes, audios o hacer nuestras propias pistas, cuenta con una biblioteca de sonidos gratuita, es compatible con algunos complementos para añadir variedad de herramientas y efectos, captura videos desde la cámara o de diferentes dispositivos de vídeo (“VideoPad, editor de vídeo,” n.d.)
- **Lightworks.-** Es un software de edición de video con una versión gratuita, la única restricción son los formatos de salida, cuenta con una interfaz sencilla e intuitiva, con una línea de tiempo que da paso directo a efectos

asombrosos y música de producción original, edición multicam, establece estándares para los recortes, trabaja con Boris Fx (plug-in de nivel avanzado) y efectos de texto con Graffiti, incluye paquetes de idiomas y se puede realizar trabajos colaborativos en tiempo real (“Lightworks,” 2017).

EDITORES EN LÍNEA

Para hacer uso de los editores de video en línea es importante crear una cuenta en la plataforma que deseemos ocupar, es un requisito indispensable para hacer uso de las herramientas cada uno de ellos nos presenta.

- **WeVideo.-** Es un editor de video en línea con versión gratuita y pagada, la versión sin paga inserta una marca de agua, permite subir los proyectos que realizamos en la nube, se pueden crea videos de forma colaborativa, combina más de 600 formatos de imágenes, audio y video, funciona en cualquier navegador de ordenadores incluso Mac, IOS, dispositivos Andriod y Chromebook, la resolución llega hasta 4K, permite grabar videos mientras navega en la web (“WeVideo,” 2017).
- **Youtube.-** Es un servidor de internet donde podemos compartir y visualizar videos. Desde el 2012 cuenta con la opción de edición en línea gratuita, algunas de sus características: agregar clips, en opción mejoras se puede recortar partes del producto que se está editando, ajustar el color, estabilizar movimientos, aplicación de filtros, existe la biblioteca de audio de youtube donde podemos hacer uso de ellos con sonidos gratuitos (“Editor de video de YouTube,” 2017).
- **PowToon.-** Es una herramienta muy útil donde podemos crear presentaciones y videos animados. Cuenta con plantillas pagadas y gratuitas, podemos importar imágenes, video, audio y utilizar la galería (Upcott, Rickeston, Kinving, & Sullivan Gillian, 2017).

- **Kizoa.-** Es un editor en línea de fotos y videos. Para editar vídeos es fácil su utilización y permite cortar en secuencias, aplicar efectos especiales, incluir transiciones, y agregar su propia música para resultados extraordinarios (“Editar Videos Gratis - Kizoa,” 2017).
- **Magisto.-** Es una herramienta en línea que nos permite mejorar los videos que ya tenemos editados, e 3 simples pasos: subimos el video y las fotos que vamos a necesitar, elegimos un estilo y la banda sonora de la biblioteca, y por último los fabricantes analizar y mejoraren el video (Boiman, Ravacha, Dagan, & Genauer, 2017).

Desarrollo de la variable dependiente

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

Las leyes que se cumplen en un país están inmersas en una constitución donde la Asamblea Nacional es el Órgano Legislativo de la República del Ecuador. Las funciones de este departamento unicameral son muy importantes para el país ya que son los encargados de dictar las leyes a las que todos los ecuatorianos debemos regirnos (“Consejo de Administración Legislativa (CAL),” 2008).

La nueva constitución vigente del 2008 está realizada con el fin de formar una convivencia ciudadana, respetando a la naturaleza para cumplir los objetivos que están expuestos en el Buen vivir, sumak kawsay; una humanidad que respeta la dignidad de las personas, una nación democrática en paz y solidaria con los pueblos, reconociendo nuestras raíces y la sabiduría de las culturas, las numerosas religiones y espiritualidad, la lucha de la sociedad y liberación del colonialismo, para la responsabilidad con el futuro y presente (“CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR,” 2008).

BUEN VIVIR

El Buen Vivir o Sumak Kawsay es la satisfacción de las necesidades de todos y todas en armonía con la naturaleza, obtención de una calidad de vida y una muerte condesciende (Ministerio De Educación, 2014). Brinda opciones para transformar una sociedad más justa donde la vida y la humanidad sea lo fundamental como centro de acción pública, fortalece la cohesión social, los valores con la sociedad, contribuye con las sociedades solidarias, fundamenta la equidad con la diversidad, contribuye con una visión distinta a la economía, promueve la felicidad colectiva (“El Socialismo del Buen Vivir,” 2013).

EDUCACIÓN

Bermudez (2010) toma del Diccionario de la Larousse la definición de educación como “La educación es un conjunto de las costumbres y buenos modales conforme a ciertas normas y costumbres de las sociedad” (p.3), podemos añadir que es el conjunto de actividades consignadas al desarrollo intelectual del conocimiento humano el mismo que se puede dar de diferentes procederes: sistematizada, experimental o informativa.

La educación es la acción y efecto de educar, en la actualidad la educación es definida como la transmisión de conocimientos, los mismos que integran a los niños a la sociedad y la cultura, asegurando la continuidad de la educación cívica, profesional, sexual, física, entre otras. No demos limitarnos a educar y educarnos a lo racional sino también a lo razonable. La educación debe brindar modelos que los cuales podamos guiarnos para analizar el mundo, el ser humano y su comportamiento, las capacidades y condiciones en las que se desenvuelve y la transmisión de los conocimiento a los estudiante (Moreno, 2009).

Las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores y tecnológicos forman parte del Sistema Nacional de Educación Superior, las cuales tiene el objetivo de proyectar las culturas universales y ancestrales ecuatorianas, la tecnología y la ciencia por medio de la docencia, la vinculación y la investigación. Están expuestas para todas las formas de pensamientos universales y corrientes, la formación de la persona es fundamental para la contribución al progreso de la nación con la justicia social, el fortalecimiento de la identidad nacional, la afirmación de la democracia, es decir los derechos humanos y la protección del medio ambiente. Estos centros están conformados por personal administrativo, académico, autoridades, estudiantes y empleados; son personas jurídicas sin fines de lucro y cada institución es autónoma. (Larrea, 2000).

Existe una dimensión internacional en la educación superior la misma que fomenta el sistema de acreditación para una educación sin fronteras, con el fin de promover

la autoevaluación para fomentar una cultura de calidad y el progreso de las carreras, y realizar métodos de evaluación exterior donde se podrá identificar las debilidades y carencias para formular un plan que satisfaga estas necesidades (Tunnermann, 2008).

CURRICULO

El currículo es un aspecto muy importante del proyecto educativo que la sociedad de un país realiza para suscitar el desarrollo de nuevas generaciones; en el currículo van las pautas y recursos para orientar y cumplir con las necesidades de la enseñanza aprendizaje de calidad. La función más importante es guiar y brindar a los educadores la orientación para tener una educación de calidad donde presenten la rendición de cuentas del sistema educativo y las respectivas evaluaciones (“Currículo – Ministerio de Educación,” 2016).

En la línea de investigación la palabra Currículo proviene del latín, “carrera”, “corrido”. Es todas las actividades que se debe realizar para llegar a una meta, donde está explícito las acciones neurológicas, docentes, extra docentes, productivas y la investigación educativa. Es una guía para que el educador pueda guiar y orientar a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento y la inteligencia, donde el currículo sea un puente entre sujeto y sociedad (Ortiz, 2014).

En el currículo se plantea las grandes y pequeñas propósitos educativas para el país, es decir que es el proyecto educativo que realizan personas que conforman una nación con el propósito de fomentar el desarrollo y socialización de nuevas descendencias y de toda la comunidad. Los docentes deben conocer la función que el currículo tiene como informante a cerca de las metas que se desean conseguir y las pautas para cada actividad, orientando la manera de cómo alcanzar lo propuesto para las evaluaciones de la calidad del sistema (Ministerio de Educación, 2016).

CONSEPCIONES

Ortiz (2014) en su libro define las principales concepciones curriculares según el proceso práctico de estructuración.

- **Currículo basado en disciplinas académicas.-** se basa en cuanto a lo filosófico, epistemológico y ético para formar a la persona en cuanto a la cultura.
- **Currículo basado en el dominio de destrezas.-** corresponde a las diferentes etapas de un diseño tecnológico para obtener habilidades determinadas y en serie inflexibles.
- **El currículo basado en la transformación social.-** el objetivo de esta concepción es desarrollar en los alumnos un aspecto sociopolítico donde ellos puedan tener una visión de la realidad social y su responsabilidad con la misma.
- **El currículo basado en el desarrollo humano.-** esta concepción humanista toma como primordial al estudiante su experiencia, necesidades, emociones, desarrollo integral y los aspectos sociales y psicomotores.

ÁREAS

Santiváñez (2013) describe en su libro de Diseño del Currículo cuatro áreas curriculares.

- **Básica.-** en esta área se propone los ciclos ordinales de estudio, donde están implícitos los contenidos de las temáticas formativas a cerca de la cultura científica general, matemática, filosofía, realidad nacional, historia, entre otras.
- **Formativa o profesional.-** Promete herramientas primordiales para el desarrollo de destrezas y conocimientos, conjuntamente los contenidos necesarios para la carrera que ayuden a desenvolverse profesionalmente.

- **Especializada.-** Los contenidos de la metodología y la teoría de las especialidades para la carrera en formación profesional tiene como objetivo esta área.
- **Complementaria.-** Aplica las competencias del docente en el campo laboral dentro y fuera del aula, y los contenidos adecuados para el liderazgo profesional, ético, las actividades culturales o deportivas y las practicas pre-profesionales.

EVALUACIONES

Es una herramienta que ayuda a mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes para la calidad educativa, existen instrumentos para la evolución donde se califican parámetros según las actividades que se realicen, cada uno con una valoración, todos los que están inmersos en el proceso educativo deben ser evaluados; antes de realizar la evaluación se recomienda que cada estudiantes se haga una auto-evaluación para saber los procesos de su aprendizaje, y una coevaluación que consiste en ser evaluados por sus compañeros y recibir una retro alimentación de falencias que posean (Yela, 2011).

Existen diferentes tipos de evaluación y momentos para conseguir los objetivos planteados para ello tenemos evaluación inicial, formativa y sumativa. La **evaluación inicial** esta es la etapa donde el docente hace una entrevista inicial para saber las dificultades de los alumnos, el análisis de la documentación académica, saber las capacidades y destrezas de los alumnos, y la observación del proceso de enseñanza. La **evaluación formativa** se centra en los procesos de aprendizaje, los conocimientos que han adquirido los estudiantes, la información obtenida, el análisis de las tareas, es decir la formación integra tanto en el aprendizaje como los valores y el ser de la persona. La **evaluación sumatiba** se realiza al culminar un periodo de estudio donde existe una valoración para pasar a otro nivel o grado, es indispensable saber cómo evaluar y cuando evaluar si fuera necesario varias

evaluaciones (EducaLAB, 2015).

DIMENSIONES DE LA DOCENCIA

Zabalza (2013) señala en su libro de “Competencias docentes del profesora universitario” que la enseñanza universitaria toma en cuenta la preparación, la didáctica y las tareas posteriores como las evaluaciones, los apuntes, el proceso y las tutorías: para ello existe dimensiones para una docencia de calidad que a continuación se nombra:

- **Diseño y planificación de la docencia con sentido de proyecto formativo.-** se trata a cerca de las planificaciones previas que el docente debe realizar no solo en cuanto a proyectos si no a cada una de las áreas que va a impartir, la planificación es una de las competencias básicas de la docencia universitaria.
- **Organización de las condiciones y del ambiente de trabajo.-** es importante el contexto físico y ambiental donde se desarrollan la enseñanza ya que este factor puede ayudar a desarrollar u obstaculizar las actividades formativas, el docente debe adaptar sus clases al espacio físico en el que se encuentra o modificar los elementos si así lo desea y suprimir las actividades que no se puedan desarrollar en dicho lugar. Los recursos existentes en el aula como el espacio para que el docente pueda movilizarse también son primordiales para el desarrollo de la docencia.
- **Selección de contenidos importantes y forma de presentación.-** Los contenidos que se presentan a los estudiantes es un aspecto crucial para la calidad de la docencia, por ello se recomienda incluir organizadores previos que ayuden a recordar los conocimientos previos, a comparar y diferenciar un concepto de otro, así mismo se debe incluir contenidos opcionales, combinación de teoría y práctica, una retroalimentación y actividades para reforzar lo aprendido.

- **Materiales de apoyo de los estudiantes.-** La importancia de llevar material de apoyo sobre la disciplina cuando existen demanda de alumnos en una aula ayuda al comportamiento de los mismos. Un material de apoyo de aprendizaje para los estudiantes donde se rija la información mas importante como gráficos, formulas, tablas, entre otros, para suprimir los apuntes que se realizan en el momento de la explicación para no distraer a los estudiantes, por consiguiente actividades de refuerzo, evaluaciones y la bibliografía servirán para profundiza los contenidos y facilitar el aprendizaje autónomo.

- **Metodología didáctica.-** El tema de metodología es demasiado amplio por ello se exponen orientaciones metodologías que los docentes pueden poner en práctica para un estilo de aprendizaje:
 - Aproximación a los contenidos de la materia
 - Grado de independencia y dependencia de las actividades
 - Modalidades de interacción entre los alumnos
 - Estilo de interacción profesor – alumno
 - Participación de los estudiantes
 - Implicación real de los estudiantes en las actividades
 - Calidad de los métodos
 - Aproximación extensiva o intensiva de los aspectos disciplinarios
 - Experiencias fuertes para el estudiante

- **Incorporación de nuevas tecnologías y recursos diversos.-** La incorporación de las tecnologías en la enseñanza universitaria viene con condiciones en cuanto a la orientación formativa universitaria, todo el equipo que se desee utilizar debe estar escrito en la planificación del currículo. Los diversos recursos que los estudiantes vayan a utilizar deben ser manejables de manera que todos puedan utilizar con el mismo nivel de conocimiento y abra un paso al aprendizaje autónomo para mejorar la

calidad del aprendizaje y motivar para hacia la experiencia de investigar y desafiar al docente a aprender nuevas estrategias tecnológicas y la utilización de herramienta web y softwares para profundizar y evaluar los contenidos.

- **Atención personal a los estudiantes y sistema de apoyo.-** los docentes más que impartir una ciencia y enseñar contenidos son formadores de la educación tanto en materia como en valores, entender el mundo de cada estudiante no es posible pero atenderle individualmente no solo en el ámbito de la signatura si no también los intereses y cualidades personales de los educandos. El sistema de apoyo es importe ya que se puede tener un contacto individual con los estudiantes para ayudarles con los problemas que se presentan en los contenidos, de vez en cuando los profesores deben realizar un a clase donde realice preguntas acerca de los problemas del curso y como funciona este.
- **Estrategias de coordinación con los colegas.-** En las universidades es normal escuchar que los docentes tiene libertad de catedra, pero también es importante que realicen planificaciones en conjunto, actividades de clase donde dos o más docentes puedan participar para que una aprenda de la experiencia de otro todas las habilidades y bunas actitudes hacia una clase.
- **Sistemas de evaluación utilizados.-** Las evaluaciones son una parte del currículo pero tienen repercusiones en los estudiantes ya que no distinguen entre una **evaluación de seguimiento** del aprendizaje y una **evaluación de control** la cual va a ser asignada una calificación para la aprobación de la materia, es difícil que entiendan cundo se evalúa para formarse o para evaluarlos.

Los docentes se enfocan en la cantidad de información y bibliografía que debe revisar el estudiante pero a la hora de ser evaluados el conocimiento se rige en pocas preguntas que resumen todo la temática las mismas que son preguntas memoristas y no ayudan al aprendizaje razonable por ello se

deben incorporar reactivos de análisis, práctica, relación, comparación, entre otros, para que la materia no tenga que ser aprendida de memoria.

Se debería incorporar metodologías de evaluación sin importar el tiempo que tome en realizarlas, que incluye información formativa que permita a los estudiantes tener una noción de cómo les fue en el proceso y sepan en que deben mejorar, también es muy importante la revisión de exámenes y las inquietudes que se presenten en los reclamos de la calificación esto causara una seguridad a los estudiantes.

Las nuevas tecnologías brindan herramientas para evaluar de las cuales se debería hacer uso para mejorar la calidad de la evaluación e incluir innovadoras metodologías que facilitaran tanto al docente como al estudiante en este proceso evaluativo.

- **Mecanismos de revisión del proceso.-** La revisión de la práctica docente tiene dos factores negativos la escasa **cultura de evaluación** que hace que los educadores repitan los mismo procedimientos cada semestre si analizar las debilidades del periodo q ha culminada, y la falta de **cultura de documentación** los aspectos importantes que se está haciendo o modificando es importante documentarlos para cuando deseemos valorar del proceso como fueron las cosas, se exponen los siguientes puntos importantes a tomar en cuenta:
 - Diagrama de resultados le las áreas y actividades
 - Resultados alcanzados en practicas
 - Resultados de las actividades de cooperación
 - El nivel de los recursos existentes
 - Satisfacción de los docentes sobre el curso
 - Satisfacción de los alumnos

ESTRATEGIAS DOCENTES

En el libro de Estrategias docentes (Peñalosa, 2013) detalla cuatro familias de estrategias de enseñanza y aprendizaje con tecnologías:

- **Estrategias de establecimiento del contexto de aprendizaje autentico.-**

Es el proceso de formación del aprendizaje significativo, con el aprendizaje autentico los estudiantes están en la capacidad dar soluciones a problemas reales. Para ello debe realizar actividades colaborativas que les permita tener la noción de situaciones reales.

El uso de la tecnología ayuda a desarrollar los conocimientos y habilidades para resolver circunstancias desafiantes. Para esta estrategia es recomendable la utilización de medios multimedia como las imágenes fijas o en movimiento y narrativas orales que se refiera al contexto que se va a tratar, se considera los siguientes pasos para realizar una materia multimedia que presente situaciones auténticas:

- Analizar los contenidos de la temática para saber el objetivo del aprendizaje ya sean teóricos o procedimientos.
- A partir delo analizado, buscamos un problema o situación que requiera una solución referente al aprendizaje.
- Realizar un guion sobre sobre los conocimientos para crear el producto multimedia.
- Medios necesarios para la elaboración como: fotos, videos, audios.
- Desarrollar el instrumento multimedia dirigiéndose al espacio de descargas de Microsoft y descargue el programa para su utilización.

- **Estrategia de activación o presentación de conocimientos.-** el objetivo es que los estudiantes puedan diferenciar y relacionar el conocimiento que ya poseen con el nuevo conocimiento, en caso que no presentes conocimiento previos se debe realizar organizadores expositivos donde vayan las principales y más importantes características del tema a tratarse. Cuando ya existe conocimientos previos se realiza organizadores comparativos.

Para la construcción de organizadores podemos utilizar: mapas mentales, mapas conceptuales, redes, diagramas, lluvia de ideas, resumen de ideas o preguntas básicas. Para realizar este material tenemos software de presentación como: Power Point, Story, (Windows), Keynote, iMovie (Mac), Mind manager, CMap, en línea Slide Show o Prezi.

- **Estrategias de construcción y aplicación del conocimiento.-** Ésta estrategia consta de tres etapas para con construcción profunda del conocimiento.
 - Actividades de accesos al conocimiento: en esta etapa podemos utilizar la herramienta prezi con las siguientes actividades:
 - Revisar el contenido más importante de la temática
 - Realizar un esquema de conocimiento
 - Crear un índice temático
 - Desarrollar las ideas y combinar los elementos de las mismas
 - Añadir introducción
 - Complementar con conclusiones
 - Organizar los recursos audios visuales como imágenes, videos o animaciones para la presentación.
 - Apropiación del conocimiento y uso de la estrategia de estudiante: fomentar las estrategias de aprendizaje en los estudiantes para lo

cual se utilizan tres estrategias propuestas por Weinstein (1998), el ensayo, elaboración y organización.

Para poner en práctica estas estrategias las herramientas tecnológicas son de gran ayuda como Evernote que nos permite tomar notas para fomentar la comprensión de un tema; existen tipos de notas como: conceptuales para definir términos importantes, de resumen, las que plantan cuestionamientos.

- Aplicación del conocimiento a la situación.- los estudiantes crean alternativas para resolver el reto del aprendizaje como una estrategia de presentación, escrito o exposición, las mismas que deben llevar consigo los siguientes requerimientos:
 - Identificar el problema, a donde se necesita llegar, elementos para resolver el problema, paso a realizar.
 - Estrategias para proponer soluciones
 - Realizar un producto final que contenga: diagnóstico, alternativas, propuesta de solución, conclusiones, referencias.

Estas actividades deben realizarse en grupos, revisadas por el docente y ser incluidas en una wiki para que esté presente la colaboración de todos los integrantes, una herramienta para esta actividad puede ser Moodle.

- **Estrategia de reflexión e integración del conocimiento.-** Una vez aplicado el conocimiento es necesario que los estudiantes reflexionen acerca de lo aprendido y reciban retroalimentación o busquen otras maneras de como adquirir el conocimiento.
 - Creación de un cartel en línea

- Introducción
- Diagnostico
- Soluciones
- Descripción de las soluciones
- Evaluación
- Conclusión

Después de realizar la explosión el grupo de trabajo recibe comentarios, críticas constructivas, los pros y los contras para que el docente realice la retroalimentación.

2.5 Hipótesis

El uso del video incide en la educación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

2.6 Señalamiento de variables

Variable dependiente: Educación

Variable independiente: Video

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Modalidad básica de la investigación

Se realizara dos modalidades de investigación, la de campo y bibliográfica. De campo porque el estudio se lo ejecutara en las instalaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación donde los docentes están trabajando; y bibliográfica porque se utilizará información de la base de datos de la universidad para determinar población y muestra así como también libros y paper que se encuentran disponibles en la biblioteca y en el repositorio digital de la Facultad.

3.2 Nivel o tipo de investigación

En un primer momento la investigación será de tipo exploratorio hasta determinar las características a investigar como son tipo de video, métodos de enseñanza, población, entre otros; luego, la investigación será descriptiva a medida que se vaya desarrollando las categorías fundamentales y a constelación de ideas; finalmente, se realizara una asociación de variables para determinar la relación existente entre la variable independiente video y la variable dependiente educación superior.

3.3 Población y muestra

Cuadro 1: Población y muestra

Docentes	Número
Nombramientos	36
Nombramiento provisional	3
Docentes ocasionales	45
Técnicos docentes	6
Suman	90

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Como la población de docentes varía para cada semestre electivo de acuerdo con la disponibilidad de contratos, se tiene una variabilidad tanto en número de personas como en el tipo de profesional que requiere la institución, motivo por el cual se procede a calcular una muestra representativa, utilizando la siguiente expresión.

$$n = \frac{N (pq)}{(N - 1)\left(\frac{E}{K}\right)^2 + (pq)}$$

n = tamaño de la muestra

K = constante del error

p = Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q = Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

E = Error experimental

N = tamaño de la población

$$n = \frac{N (pq)}{(N - 1)\left(\frac{E}{K}\right)^2 + (pq)}$$

$$n = \frac{90 (0.5 * 0.5)}{(90 - 1) \left(\frac{0.05}{2}\right)^2 + (0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{90 (0.25)}{(89) \left(\frac{0.05}{2}\right)^2 + (0.25)}$$

$$n = 73,6$$

Muestra = 74 docentes

3.4 Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Video

Cuadro 2: Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento / Técnica
Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en medios magnéticos que luego pueden ser editados y reproducidos por diferentes tecnologías.	Grabar imagen y sonido	Frecuencia del uso de la tecnología	¿Utiliza el celular o la cámara digital para capturar imágenes, videos o audio? Siempre () A veces () Nunca ()	Encuesta / Cuestionario
	Edición	Frecuencia del uso de software	¿Realiza videos con imágenes o sonidos que captura con celular o cámara digital? Siempre () A veces () Nunca ()	
			¿Qué software utiliza para realizar videos? Camtasia, Adobe Premiere, Windows movie maker, Open shot, VirtualDub, Youtube, WeVideo, Otros, Ninguno	
	Reproducción	No. de visitas	¿Utiliza los videos que se encuentra colgados en la red como: YouTube, Vimeo, redes sociales? Siempre () A veces () Nunca ()	

Elaborado por: Estefanía Sánchez

VARIABLE DEPENDIENTE: Educación

Cuadro 3: Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento / Técnica
Es el proceso de transferencia de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas a otras personas, utilizando diferentes estrategias.	Transferencia	Frecuencia del uso de metodologías	¿Utiliza tecnología en su proceso de E-A? Siempre () A veces () Nunca ()	Encuesta / Cuestionario
	Conocimientos	No. de evaluaciones	¿Qué tecnologías utiliza? Computador, Proyector, televisión, grabadora, celular, otros. ¿Qué herramientas utiliza para evaluar a sus estudiantes? Pruebas impresas, plataforma educativa, otros. ¿Le gustaría realizar evaluaciones empleando videos? Siempre () A veces () Nunca ()	
	Estrategias	No. de actividades	¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar? Siempre () A veces () Nunca ()	

Elaborado por: Estefanía Sánchez

3.5 Plan de recolección de información

Cuadro 4: Recolección de información

Nº	PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1	¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la investigación.
2	¿De qué personas u objetos?	De los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
3	¿Sobre qué aspecto?	La utilización del video en la educación superior
4	¿Quién? ¿Quiénes?	El investigador
5	¿A quiénes?	A los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
6	¿Cuándo?	En el periodo septiembre 2017 – marzo 2018
7	¿Dónde?	En la Universidad Técnica de Ambato
8	¿Cuántas veces?	Una vez
9	¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Mediante la observación y la encuesta a los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
10	¿Con que?	Cuestionario

Elaborado por: Estefanía Sánchez

3.6 Plan de procesamiento de la información

Los datos recogidos (datos en bruto) se transforman siguiendo ciertos procesamientos:

- Aplicación de encuestas
- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa.(Graduación, n.d.)
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Manejo de información.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Establecer conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de la encuesta realizada a los docentes

Pregunta 1.- ¿Utiliza el celular o la cámara digital para capturar imágenes, videos o audio?

Cuadro 5: Uso de dispositivos digitales para captura de imágenes

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	23	31,08
A veces	40	54,05
Nunca	11	14,67
Suman	74	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

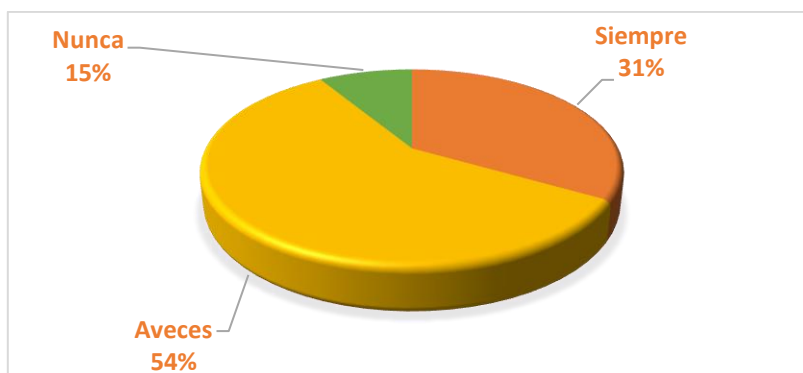


Gráfico 5: Uso de dispositivos digitales para captura de imagen

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según los datos del cuadro 5 el 31,08% de los docentes siempre utilizan un dispositivo móvil, mientras que el 54,05% lo hacen a veces y apenas un 14,67% no utilizan.

Son pocos los docentes que no utilizan dispositivos móviles para capturar imágenes y sonido ya que su edad tecnológica no les permite estar familiarizados con las actividades que se pueden realizar con las nuevas tecnologías.

Pregunta 2.- ¿Realiza edición de videos con imágenes o sonidos que capturó con el celular o la cámara digital?

Cuadro 6: Edición de videos con imágenes y sonidos capturados

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	12	16,2
A veces	40	54,1
Nunca	22	29,7
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

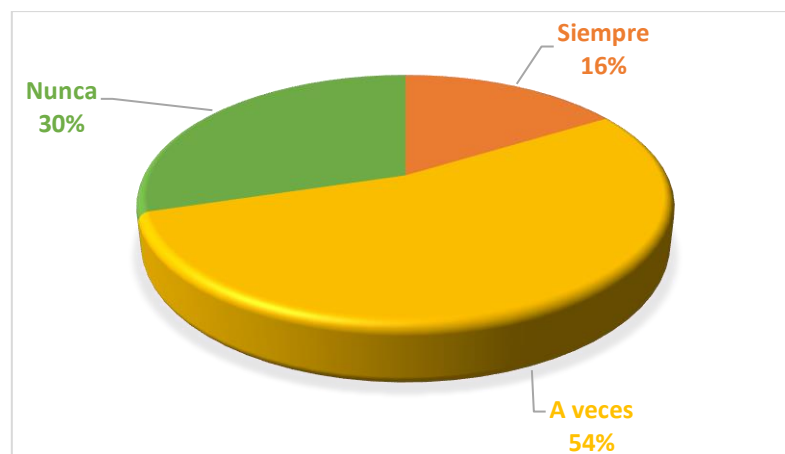


Gráfico 6: Edición de videos con imágenes y sonidos capturados

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según los datos del cuadro 6 el 54,1% de los docentes a veces realizan edición de videos con las imágenes capturadas con dispositivos digitales, pero el 29,7% nunca realizan edición de videos y un 16,2% siempre realizan la edición de videos.

Los docentes no siempre realizan la edición de videos ya que su tiempo de trabajo es prolongado, en casos los trabajos de los estudios de maestrías o doctorado ocupan

el 100% de su tiempo libre y en otros casos las tareas del hogar cubren el tiempo sobrante.

Pregunta 3.- ¿Qué software utiliza para realizar videos?

Cuadro 7: Software de edición de videos

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Adobe Premier	3	3,7
Camtasia	9	11,0
Open Shot	2	2,4
Virtual Dub	0	0,0
We Video	3	3,7
Windows Movie Maker	20	24,4
You Tube	42	51,2
Otros	3	3,7
Total	82	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

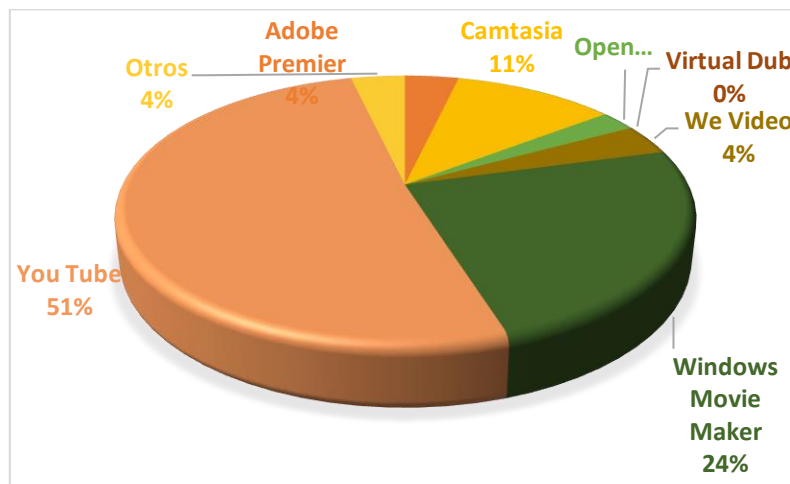


Gráfico 7: Software de edición de videos

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según el cuadro 7 los docentes utilizan un 51,2% el YouTube para la edición de videos, el 24,4% opta por el software Windows Movie Maker, el 11% prefiere editar con Camtasia Studio, apenas un 3,7% elige Adobe Premier, de la misma manera es utilizado We Video con el 3,7%, así como otros softwares de edición, así mismo un

2,4% prefiere Open Shot y por último el 0% de los encuestados no opta por Virtual Dub.

La mayoría de docentes utiliza YouTube y Movie Maker para la edición de videos ya que son softwares gratuitos quey | sencillos de utilizarlos, muy pocos optan por los softwares pagados por su costo es elevado, o porque requiere un aprendizaje extra para ser manipulados.

Pregunta 4.- ¿Utiliza alguna metodología para realizar videos?

Cuadro 8: Utilización de metodología para realizar videos

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	11	14,9
A veces	44	59,5
Nunca	19	25,7
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

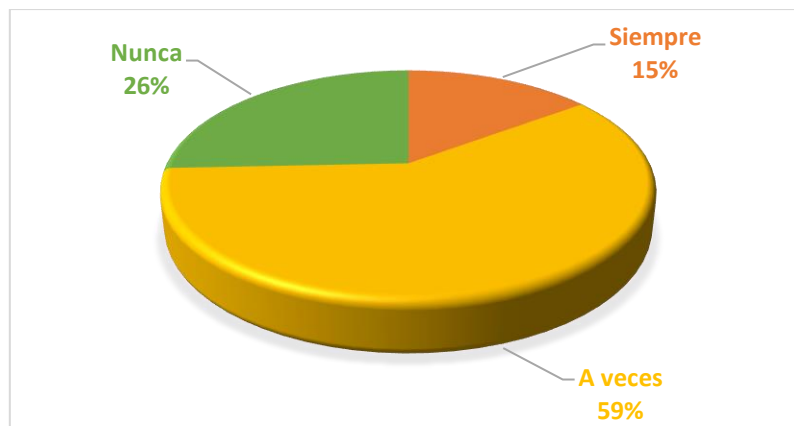


Gráfico 8 : Utilización de metodología para realizar videos

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según el cuadro 8 el 59,5% de los docentes encuestados a veces utilizan metodologías para realizar videos, mientras que el 25,7 nunca optan por metodologías y el 14,9% siempre ocupan metodologías en la edición de videos.

La cuarta parte de los encuestados no utilizan metodologías para realizar videos debido al tiempo y la escasa información de metodologías para la edición de videos.

Pregunta 5.- ¿Utiliza los videos que se encuentra colgados en la web como: YouTube, Vimeo o redes sociales?

Cuadro 9: Utilidad de los videos colgados en la red

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	29	38,7
A veces	43	57,3
Nunca	3	4,0
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

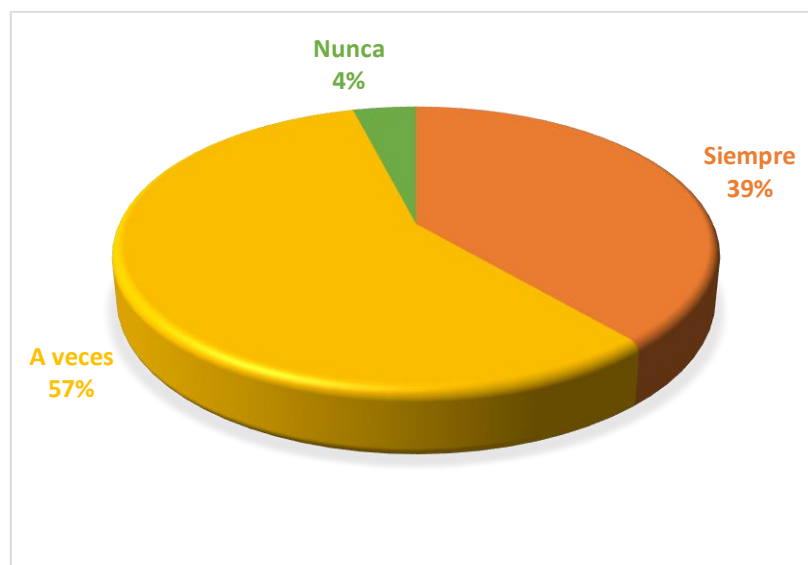


Gráfico 9: Utilidad de los videos colgados en la red

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según el cuadro 9 el 57,3% de los docentes encuestados a veces utilizan videos colgados en la red como por ejemplo YouTube y Vimeo, el38,7% lo hacen siempre, mientras que el 4% nunca opta por visualizar videos de la red.

Un pequeña parte de docentes encuestados no utilizan videos colgados en la red debido al tiempo limitado que tienen para realizar sus actividades extracurriculares.

Pregunta 6.- ¿Utiliza tecnologías de información y comunicación en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

Cuadro 10: Tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	52	70,3
A veces	22	29,7
Nunca	0	0,0
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

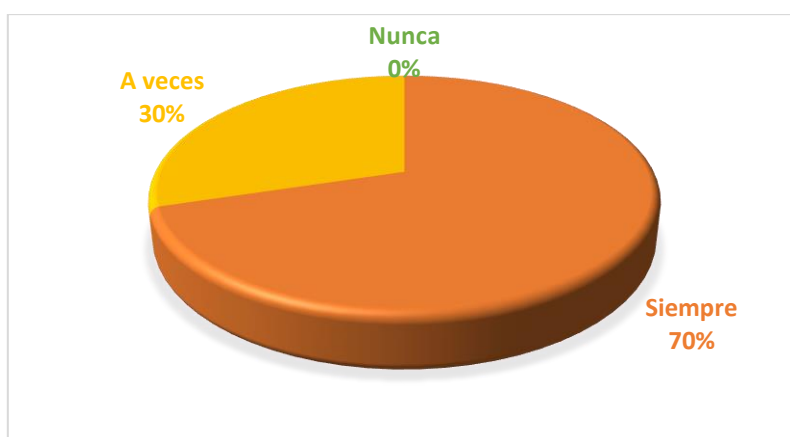


Gráfico 10 : Tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Según el cuadro 10 el 70,3% de los docentes encuestados siempre utilizan tecnologías de la información y comunicación (TIC's) en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 29,7% restante ocupan a veces las TIC's, y no existe docentes que nunca opten por las TIC's.

La mayoría de los docentes encuestados utilizan las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que son estrategias innovadoras que motivan a los estudiantes y capturan la atención de los mismos en el aula de clase.

Pregunta 7.- ¿Qué tecnologías utiliza en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

Cuadro 11: Tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Celular	32	20,5
Computadora	60	38,5
Grabadora	6	3,8
Proyector	41	26,3
Televisión	11	7,1
Otros	6	3,8
Total	156	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

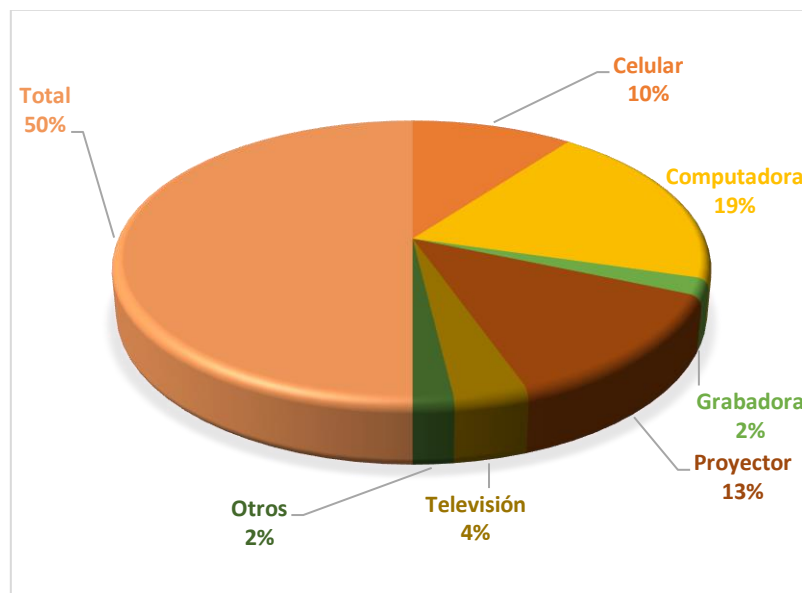


Gráfico 11: Tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

En el cuadro 11 de la encuesta realizada el 38,5% de los docentes ocupan la computadora como en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 26,3% el proyector,

el 20,5% utilizan el celular, el 7,1% usa el televisor, mientras que el 3,1 hacen uso de la grabadora y el 3,8% manipulan otras tecnologías.

El computador es la tecnología más utilizada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que tanto la facultad como los estudiantes cuentan con esta tecnología, la mayor parte las tareas son digitales, y las estrategias que se aplican con esta tecnología son innovadoras.

Pregunta 8.- ¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar?

Cuadro 12: Videos como estrategia para la enseñanza

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	39	52,7
A veces	35	47,3
Nunca	0	0,0
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

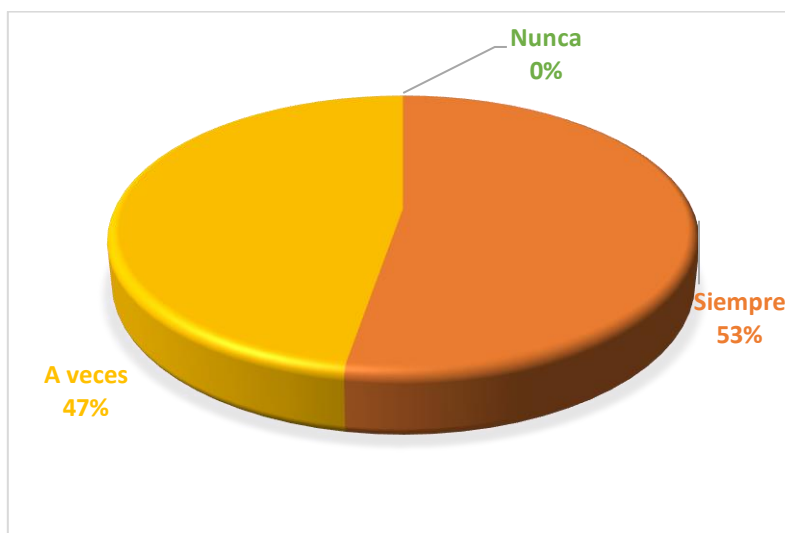


Gráfico 12 : Videos como estrategia para la enseñanza

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

El 52,7% de los docentes encuestados respondieron que siempre les gustaría utilizar los videos como estrategia de enseñanza, mientras que el 47,3% restante

manifestaron que a veces usarían y no hubo ninguna respuesta de que nunca les gustaría utilizar esta estrategia.

Los docentes encuestados no siempre utilizaron el video como herramienta de enseñanza ya no se puede utilizar esta estrategia permanentemente porque existen temas que son teóricos y se deben usar otras estrategias que vayan acorde a la temática.

Pregunta 9.- ¿Qué herramientas utiliza para evaluar a sus estudiantes?

Cuadro 13: Herramienta de evaluación

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Plataforma Educativa	45	53,6
Pruebas impresas	34	40,5
Otros	5	6,0
Total	84	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

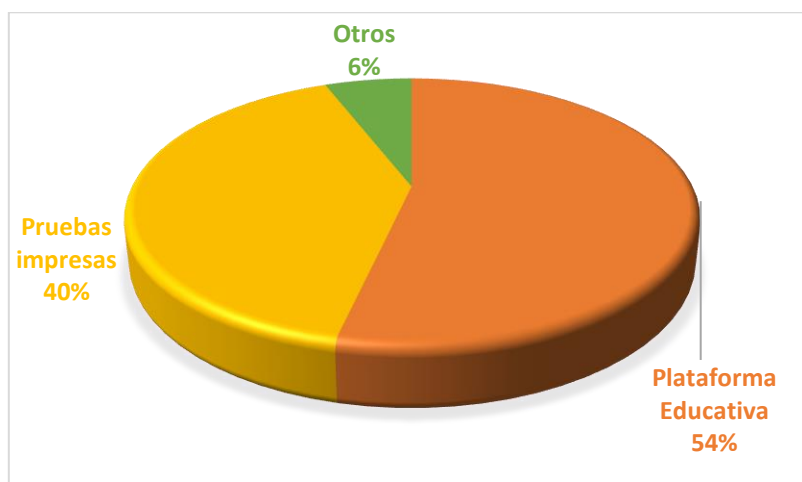


Gráfico 13 : Herramienta de evaluación

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

El 53,6% de los docentes encuestados respondieron que utilizan la plataforma educativa como instrumento de evaluación para los estudiantes, mientras que el

40,5% utilizan pruebas impresas y el 6,0% restante hacen uso de otros instrumentos de evaluación.

La mayoría de docentes encuestados respondieron que utilizan la plataforma educativa como instrumento para las evaluaciones ya que se puede utilizar tanto fuera como dentro del aula de clase, es interactiva y los estudiantes pueden saber su calificación después de culminar la evaluación.

Pregunta 10.- ¿Le gustaría utilizar videos como instrumento de evaluación?

Cuadro 14: Videos como instrumento de evaluación

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	14	18,9
A veces	59	79,7
Nunca	1	1,4
Suman	74	100,0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

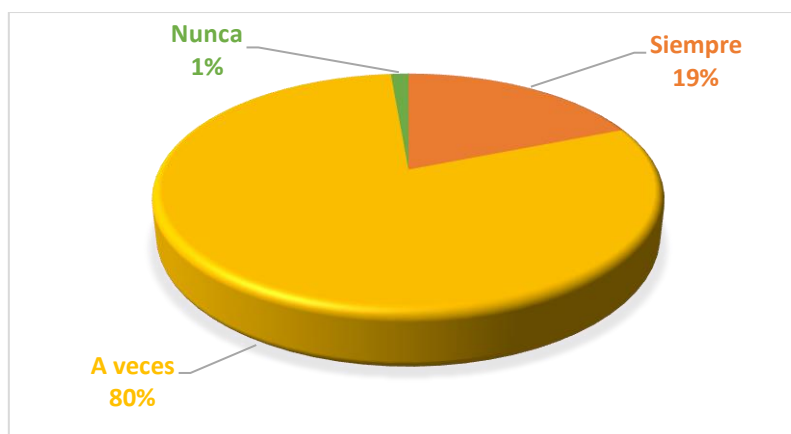


Gráfico 14 : Videos como instrumento de evaluación

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

El 79,7% de los docentes encuestados a veces les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación, el 18,9% respondieron que a veces y el 1,4% restante optaron que nunca harían uso.

Un mínimo número de docentes encuestados no les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación ya que las clases toma un sentido tradicionalista y hacen uso de estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes.

4.2 Verificación de hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis partimos del modelo lógico, planteado al inicio del estudio.

Modelo lógico

El video incide en la educación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Hipótesis nula H_0 : El uso del video no incide en la educación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Hipótesis alterna H_1 : El uso del video si incide en la educación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Modelo matemático

$$H_0 = H_1$$

$$H_0 \neq H_1$$

Chi-cuadrado de tablas

Para la comprobación de la hipótesis nula se seleccionó un nivel de significación del 95% ($\alpha = 0,05$)

Los grados de libertad utilizados en el experimento se determinan por el número de filas (preguntas) y el número de columnas (alternativas de respuestas), así:

Grados de libertad = (filas – 1) (columnas – 1)

Grados de libertad = (3-1) (2-1)

Grados de libertad = 2

Con un nivel de significación $\alpha = 0,05$ y 2 grados de libertad el chi- cuadrado en tablas corresponde a 5,99

Chi-cuadrado calculado

Se aplica el modelo estadístico del chi-cuadrado, por las características de la población investigada, al existir diversas alternativas se elabora una tabla de contingencia y se selecciona el chi-cuadrado de tablas, para la comprobación de la hipótesis, así:

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

Donde:

χ^2 = Chi-cuadrado

Fo = Frecuencia observada

Fe = Frecuencia esperada

Cuadro 15: Frecuencias observadas

Preguntas	Alternativas de respuesta		
	Siempre	A veces	Nunca
¿Utiliza alguna metodología para realizar videos?	11	44	19
¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar?	39	35	0

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Cuadro 16: Frecuencias esperadas

Preguntas	Alternativas de respuesta		
	Siempre	A veces	Nunca
¿Utiliza alguna metodología para realizar videos?	25	39,5	9,5
¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar?	25	39,5	9,5

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Cuadro 17: Cálculo del valor de Chi-cuadrado

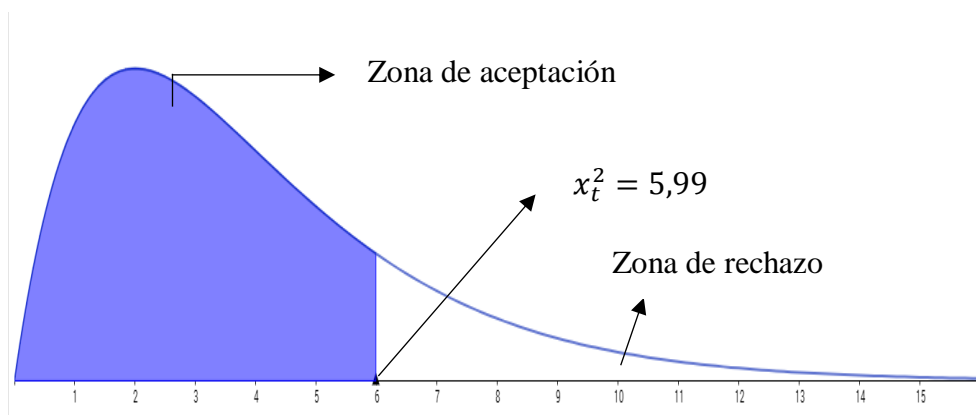
Frecuencias observadas (O)	Frecuencias esperadas (E)	(O-E)2/E
11	25	7,8
39	25	7,8
44	39,5	0,5
35	39,5	0,5
19	9,5	9,5
0	9,5	9,5
Chi-cuadrado calculado		35,7

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Regla de decisión

Si X^2 calculado $>$ X^2 tablas se rechaza la H_0



Conclusión:

Para el presente caso, el valor de X^2 calculado es 35,7 y el valor de X^2 de tablas es 5,99, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice “El uso del video si incide en la educación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La mayor parte de docentes utilizan el celular para capturar imágenes y sonidos con el celular y la cámara digital.
- La mayoría de los docentes utilizan las imágenes capturadas para realizar la edición de videos.
- El software más utilizado por los docentes para la edición de videos son aquellos que se encuentra en línea y son gratuitos como el YouTube, Open Shot, We Video y Windows Movie Maker.
- La cuarta parte de los docentes no utilizan metodologías para realizar la edición de videos ya que existe una escasa información de las mismas.
- Una pequeña parte de docentes encuestados no utilizan los videos colgados en la red como por ejemplo YouTube y Vimeo ya que no aplican metodologías innovadoras en el aula de clase.
- Algunos docentes no siempre ocupan la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que no se encuentran capacitados para trabajar con las nuevas aplicaciones que presenta la ciencia.
- La computadora es la tecnología más utilizada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La mayoría de docentes encuestado optaron porque si les gustaría utilizar el video como estrategia de enseñanza.
- La plataforma educativa es el instrumento más utilizado por los docentes para la evaluación de los estudiantes.

- A la mayoría de docentes si les gustaría utilizar el video como instrumento de evacuación.

5.2 Recomendaciones

- Elaborar una guía metodológica para realizar videos como apoyo en el aula de clase
- Subir los videos realizados a las plataformas educativas y de entretenimiento.
- Capacitar a los docentes en el uso de las nuevas tecnologías para que puedan aplicar estrategias de aprendizaje innovadoras
- Aplicar metodologías modernas que incluyan videos educativos colgados en el internet.
- Trabajar con videos como instrumento de evaluación.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

Tema: Metodología para la producción de videos

Beneficiario: Comunidad universitaria

Ubicación: Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Universidad Técnica de Ambato

Dirección: Av. Los Chasquis y Rio Guayllabamba

Responsable: Estefanía Alejandra Sánchez Núñez

6.2 Antecedentes de la propuesta

En investigación realizada a los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación sobre el uso de video como herramienta de apoyo en la educación superior se pudo observar que la mayoría de docentes utilizan videos en el proceso de enseñanza aprendizaje ya sean los que se encuentran colgados en la red o editados de las capturas de los diferentes dispositivos tecnológicos.

Mediante la encuesta realizada se determinó que los docentes no siempre utilizan metodologías para la edición de videos por la escasa información que existe a cerca de las mismas. De igual forma se pudo observar que a la mayoría de docentes les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación.

Después de haber observado y analizado el uso del video como herramienta de apoyo en la educación superior en los docentes de la Facultad de Ciencias y de la Educación, la propuesta del presente proyecto de investigación es contribuir con

una guía metodológica para la elaboración de videos, la cual ayudara a los docentes como herramienta de apoyo en el aula, los mismos que serán autores de sus propios videos y podrán compartirlos en la red.

6.3 Justificación

Cada vez son más los docentes que utilizan videos como una herramienta de apoyo en el proceso de la enseñanza aprendizaje pero no todos los videos que se encuentran colgados en la red cubren las necesidades del docente, es por ello que una guía metodológica para la realización de videos ayudara a los docentes a crear su propio contenido y cumplir con todas sus expectativas.

Es por ello que la propuesta se justifica ya que se dispone de la tecnología necesaria para realizar captura de imágenes y edición de videos mediante herramientas multimedia y dispositivos tecnológicos que están al alcance de nuestras manos y son fáciles de manipularlos.

El personal está capacitado ya que cuentan con el conocimiento necesario para manejar los dispositivos digitales,

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- Desarrollar una guía metodología para la realización de videos como aporte en el proceso enseñanza- aprendizaje.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar los paso previos para la elaboración del video
- Seleccionar el software adecuado para la edición del video
- Socializar de la guía metodología a los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

6.5 Fundamentaciones

Ilustración 1: OpenShot



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Es un editor de videos multiplataforma con soporte para Windows, Mac, Linux. Establecido con más de 70 idiomas, diseñado con una interfaz fácil y amigable para los usuarios, cuenta con animaciones en 3D, edita audio con formas de onda, elimina fondos de videos, se puede insertar las capas que se desee para videos de fondo, pistas de audio, filigranas, entre otros (“OpenShot Video Editor,” 2017).

OpenShot es un software gratuito que se puede descargar sin costo de la plataforma del mismo, la única desventaja es que en ocasiones tiende a demorarse en las instrucciones que se le da, esto sucede cuando el ordenador en el que se instaló está contaminado de virus informático; por lo demás es un excelente editor ya que cuenta con las opciones necesarias para editar videos y exportarlos en alta definición.

Ilustración 2: PowerPoint



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Forma parte de las herramientas de Microsoft Office que sirve para realizar presentaciones animadas, nos permite incluir imágenes, videos, audio; además

podemos editar videos de forma limitada: brillo, contraste, recorte del video y la imagen.

PowerPoint no solo sirve para realizar presentaciones si no también podemos realizar introducciones y finales para añadirlos a los videos que realizamos los mismos que pueden ser editados en este instrumento con la inclusión de imágenes, audio e incluso sobre poner un video; muy pocas son las personas que conocen el uso de esta herramienta es por ello que te invitamos a conocer más acerca de PowerPoint y las funciones que nos brinda.

Anexo 6. Metodología para la producción de videos

Desarrollo de la Metodología

INTRODUCCIÓN

El video es un recurso ventajoso en la educación ya que podemos utilizarlo en el aula o fuera de ella, existen muchos videos que ayudan a reforzar el aprendizaje de los estudiantes, pero cuando necesitamos un material audiovisual que abarque con todas las necesidades nos encontramos con un problema, no sabemos cómo realizar es por ello que presentamos una metodología sencilla para que el docente o estudiante pueda ser autor de sus propios videos.

La metodología es una serie de pasos que nos permite llegar a los objetivos planteados y se acopla a las necesidades del docente y de los estudiantes ya que al realizar los videos que se ajusten a los contenidos que el educador desea los videos se convierten en un refuerzo y apoyo para los estudiantes motivando la enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo innovando la educación.

Ésta metodología cuenta con tres pasos prácticos y realizables, cada uno detallado con el fin de facilitar al docente y estudiante la producción de videos con su propio

contenido. Incluye los pasos de edición de los videos en un software gratuito y ejemplos prácticos de cada etapa de la metodología para la producción de videos.

VIDEO EDUCATIVO

Es una herramienta, con un alto grado de motivación que tiene como objetivo llegar a un fin educativo mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Existe una gran variedad de videos con fines educativos, culturales, científicos, entretenimiento o para ejercitarse; por medio de la investigación se pudo destacar tres tipos de videos que abarcan las distintas áreas educativas.

Video como instrumento de información

Está relacionado a la presentación que el docente realiza para dar la bienvenida a los estudiantes, son instrucciones generales, es decir especifica la planificación del módulo o los contenidos que se van a tratar. El tiempo estimado es de treinta segundos a un minuto.

Video como instrumento de conocimiento

Este tipo de video se realiza con el fin de enseñar a la comunidad educativa a realizar actividades de las distintas áreas académicas por ejemplo: resolución de problemas matemáticos, maquetas paso a paso, rutinas de ejercicios, manejo de software, instrucciones para tratar trastornos mentales, arte culinaria, temáticas bilingües, se puede incluir grabaciones de clases impartidas, entre otros, con el fin de reforzar la temática y responder a las inquietudes o llenar vacíos de los estudiantes si así fuera el caso. El tiempo estimado es un máximo de cuatro minutos y mínimo de un minuto.

Video como instrumento Psicodidactico

Son producciones audiovisuales con enseñanza en valores como: dramatizaciones, entrevistas, libretos de cortos educativos, motivaciones, temática de ciencia y sus adelantos. Se puede incluir contenido breve de distintos videos o capturas realizadas con audio explicativo sobre el tema a tratarse. Dura un máximo de diez minutos y mínimo de tres minutos.

La metodología que se presenta permite elaborar cualquier tipo de video mencionado.

METODOLOGÍA

Se presenta esta metodología para realizar videos educativos sin la necesidad de ser un profesional. Esta metodología consta de tres pasos: preproducción, producción y posproducción.

Preproducción

Es la primera etapa donde vamos a preparar todo lo que necesitamos para la grabación del video:

- **Equipo**
 - Cámara digital o un celular que tenga buena definición.
 - Un soporte de cámara (opcional)

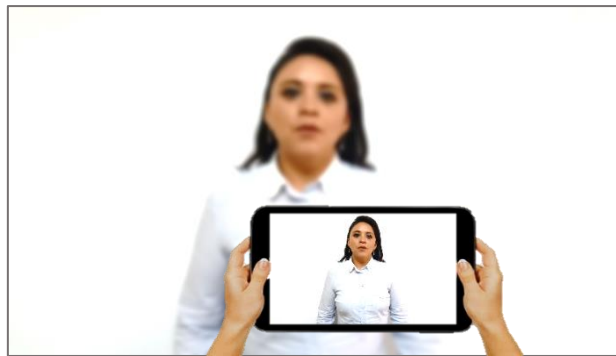
- **Guion**
 - Elaborar un Storyboard que contiene una guía para realizar la filmación.

Producción

En esta etapa se realiza la grabación del video

- Realice un aprueba de cámara para probar el audio y la calidad del video
- El espacio donde se a agravar debe tener claridad y el fondo de preferencia un solo tono.
- Grabar el video

Ilustración 3: Grabación de video



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Posproducción

Esta es la etapa donde se edita el video, se realiza la introducción y los créditos.

Puede editar en el software de su preferencia o descargar un editor gratuito:

OpenShot: <http://www.openshot.org/download/>

Introducción para videos

Las introducciones son importantes ya que atraen la atención al espectador. A continuación se presenta los pasos para realizar la introducción utilizando PowerPoint.

- ✓ **Escribir el texto**
- ✓ **Insertar las imágenes que son necesarias**

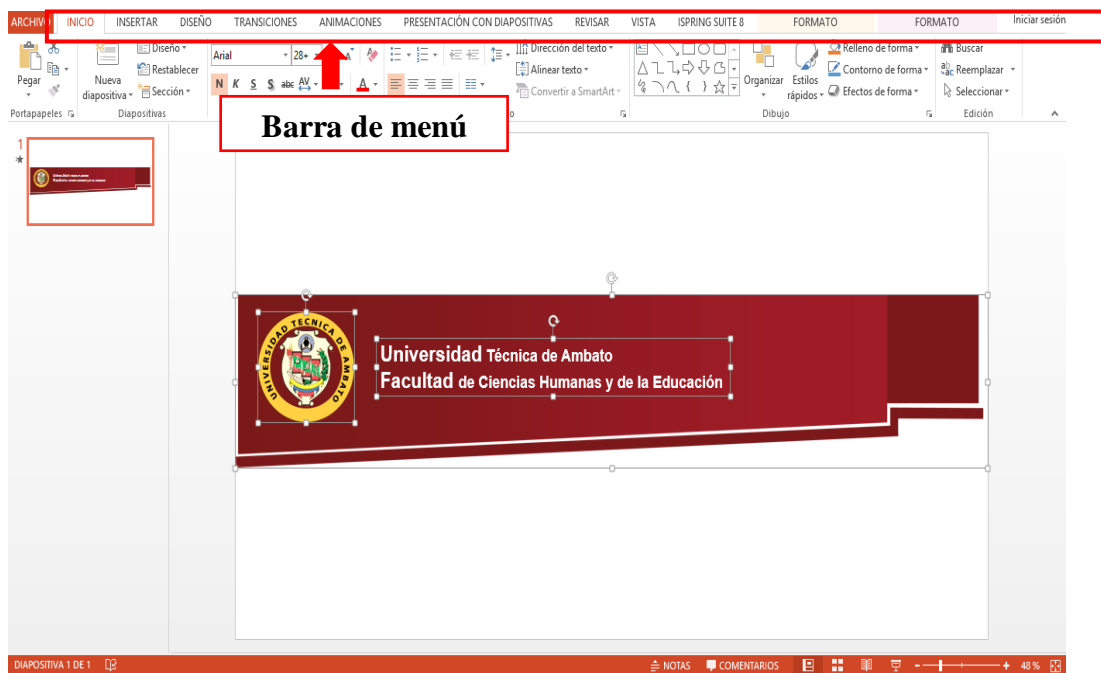
✓ **Insertar animaciones**

- Seleccionar la imagen
- Menú animaciones
- Seleccionar animación

✓ **Convertir la presentación en video**

- Menú archivo
- Opción Guardar como
- Examinar
- Tipo: Video de Windows Media (WMV) o Video MPEG-4 (.mp4)

Ilustración 4: Introducciones en PowerPoint



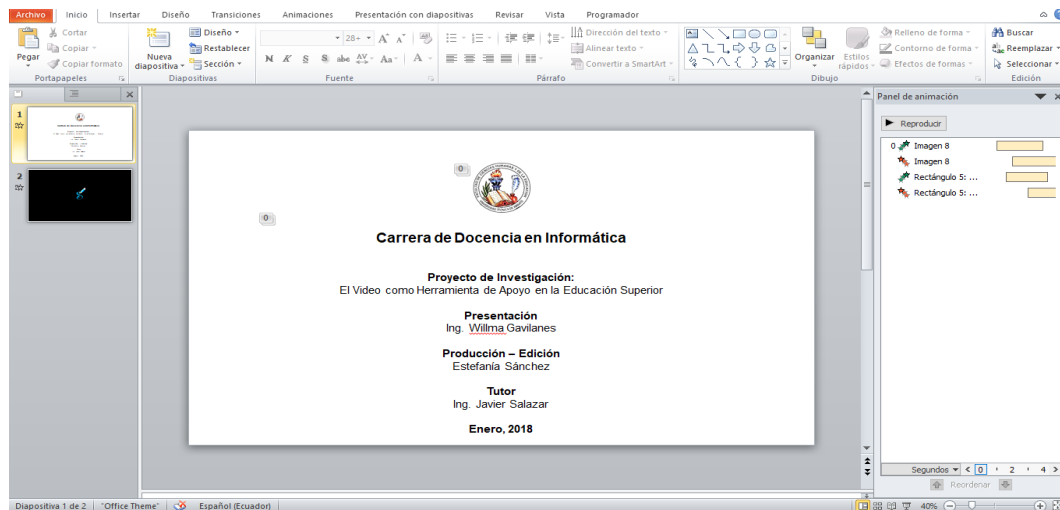
Elaborado por: Estefanía Sánchez

Créditos para videos

Es importa saber quién participo, edito y realizo la producción del video, por ello incluimos créditos al final. De la misma forma que realizamos los intros podemos seguir los pasos para realizar los créditos.

- ✓ Escribir los textos
- ✓ Insertar gráficos
- ✓ Colocar animación
- ✓ Exportar como video

Ilustración 5: Créditos en PowerPoint



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Edición de video

Una vez realizada la introducción, los créditos y las capturas del video importamos los archivos al software para editarlos.

Ilustración 6: Pantalla principal de software para la dicción de video OpenShot



Elaborado por: Estefanía Sánchez

✓ Insertar archivos multimedia



- Menú Archivo
- Importar Archivos
- Seleccionar los archivos
- Aceptar

✓ Cortar un video

- Arrastrar a la línea de tiempo
- Ubicar el marcador donde deseemos cortar
- Seleccionar la tijera
- Clic en la línea de tiempo donde está el marcador

✓ Insertar títulos

- Menú Titulo
- Escoger el prototipo y modificar el titulo
- Arrastrar a la línea de tiempo

✓ **Insertar audio**

- Menú Archivo
- Importar Archivos
- Escoger las canciones
- Aceptar
- Arrastrar a la línea de tiempo

✓ **Cortar un audio**

- Arrastrar a la línea de tiempo
- Ubicar el marcador donde deseemos cortar
- Seleccionar la tijera
- Clic en la línea de tiempo donde está el marcador

✓ **Insertar imágenes**

- Menú Archivo
- Importar Archivos
- Escoger las canciones
- Aceptar
- Arrastrar a la línea de tiempo

✓ **Modificar volumen, tono, color, brillo, contraste, ubicación**

- Clic en el archivo multimedia que desee editar
- Propiedades
- Encontraras todas las opciones de edición de los archivos

✓ **Exportar Videos**

- Menú Archivo

- Exportar
- Escoger el formato de video y la ubicación
- Aceptar

✓ **Grabar el video final**

- Importar los archivos: introducción, créditos y video
- Poner efectos de transición

Guarda en formato MP4

6.6 Modelo Operativo

Cuadro 18: Modelo Operativo

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempos
Socialización	Socializar la guía metodológica con las autoridades de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.	Socialización de los pasos de la guía metodológica para producción de videos	Humanos, computadora, proyector, institucionales	Estefanía A. Sánchez N.	1 día
Capacitación	Preparar al personal para la realización de videos educativos en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.	Capacitar al personal docente para la utilización de la metodología	Humanos, computadora, proyector, institucionales	Estefanía A. Sánchez N.	1 día
Ejecución	Proponer la ejecución de la guía metodológica en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.	Realizar la practica con la metodología para la producción de videos	Humanos, computadora, proyector, software, cámara o celular	Estefanía A. Sánchez N.	1 día
Evaluación	Valorar el uso de la guía metodología para la realización de videos educativos.	Realizar un encuesta sobre el uso de la metodología	Humanos, encuestas	Estefanía A. Sánchez N.	1 día

Elaborado por: Estefanía Sánchez

6.7 Administración

La propuesta planteada será administrada por las autoridades pertinentes de la Facultad de Ciencias humanas y de la Educación tomando en cuenta la opinión del tutor de tesis Ing. Javier Salazar Mera.

6.8 Previsión de la evaluación

Cuadro 19: Previsión de la evaluación

Preguntas básicas	Explicación
¿Quiénes solicitan la evaluación?	Las autoridades de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
¿Quiénes evalúan?	Los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
¿Qué evaluar?	La metodología para la producción de videos
¿Para qué evaluar?	Para saber el nivel de impacto y aceptación de la propuesta
¿Cuándo evaluar?	Cuando se haya aplicado la propuesta
Fuentes de información	Autoridades, docentes y estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
¿Con qué evaluar?	Por medio de una rúbrica de evaluación. Ver Anexo 7.

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Bibliografía

- Microsoft Office. ¿Qué es PowerPoint? | PPT. (n.d.). Retrieved January 15, 2018, from <https://products.office.com/es-mx/what-is-powerpoint>
- Filmora Wondershare Video Editor(Win&Mac) | Download Video Editing Software. (2016). Retrieved November 1, 2017, from <https://filmora.wondershare.com/video-editor/>
- Boiman, O., Ravacha, A., Dagan, T., & Genauer, R. (2017). Video Maker Features | Content Marketing by Magisto. Retrieved November 3, 2017, from https://www.magisto.com/video-marketing?prev_path=/&via=top_menu
- Bravo, L. (1996). ¿Qué es el vídeo educativo? *Comunicar*, 6(6). Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800620>
- Bravo, L. J. (2005). *Los sistemas multimedia en la enseñanza*. Retrieved from http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/SisteMul_05.pdf
- Cabero, J. (1991). cabero_91. Retrieved October 31, 2017, from http://www.lmi.ub.es/te/any91/cabero_santander/index.html#capitoll
- Centeno, M. (2015). Propuesta de un multimedia sobre la Webquest con fines educativos para docentes del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista de Investigación*, 39(86), 39–61.
- Comprar Adobe Premiere Pro CC | Software de edición y producción de vídeo. (2017). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.adobe.com/la/products/premiere.html>
- Consejo de Administración Legislativa (CAL). (2008). Retrieved November 8, 2017, from http://www.asambleanacional.gob.ec/es/asamblea/consejo_de_administracion_legislativa_cal
- Constitución Del Ecuador. (2008). Retrieved from http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Curriculo – Ministerio de Educación. (2016). Retrieved November 4, 2017, from <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- De Leng, B. A., Dolmans, D. H. J. M., Van De Wiel, M. W. J., Muijtjens, A. M. M., & Van Der Vleuten, C. P. M. (2007). How video cases should be used as authentic

- stimuli in problem-based medical education. *Medical Education*, 41(2), 181–188.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02671.x>
- Editar Videos Gratis - Kizoa. (2017). Retrieved November 3, 2017, from
<https://www.kizoa.es/Editar-Videos>
- Editor de video de YouTube. (2017). Retrieved from
<https://support.google.com/youtube/answer/183851?hl=es-419>
- EducaLAB. (2015). 2. Tipos y momentos de evaluación. Retrieved November 14, 2017, from
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd_09/cursofor/cap_4/cap4b.htm
- Emma Saquinga. (2012). El uso de videos educativos y su incidencia en el aprendizaje del área de ciencias naturales de los niños y niñas de 5to año de educación básica de la escuela fiscal “Manuela Cañizares” del barrio san pedro del capulí de la parroquia San Andrés del cantón, p. 111. Retrieved from
[http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5608/1/Tesisi Final.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5608/1/Tesisi%20Final.pdf)
- Funciones De. (n.d.). *Molecular Cell*. Retrieved from
<http://www.virtualdub.org/features.html>
- García, M. A. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81), 43–68. Retrieved from
http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003&lng=es&nrm=iso%5Cnhttp://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003
- Graduación, V. I. I. S. D. E. (n.d.). Microbiológica del queso fresco en el cantón.
- Jesús Antonio Fernández Olmedo. (2014a). All you need to stand out from the crowd. Retrieved from <http://avidemux.sourceforge.net/>
- Jesús Antonio Fernández Olmedo. (2014b). All you need to stand out from the crowd. Retrieved November 3, 2017, from
https://www.lwks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=98&Itemid=209
- Larrea, O. H. (2000). Sistema de educación superior del ecuador. *Sistema De Educación Superior*, 1–10.
- López de la Madrid, M. C. (2007). Uso de las TIC en la educación superior de

- México. Un estudio de caso. *Revista Apertura*, 7(7), 63–81.
- Marquès, P. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. *Universidad Autónoma de Barcelona, 2000*, 1–7. Retrieved from <http://fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/LasTicysusaportacionesalasociedad.pdf>
- Martín, S. (2016). El uso de las tics en la gestión empresarial. *Universidad de Valladolid*. Retrieved from <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/23407/1/TFG-O967.pdf>
- Mejía Supe, C. E. (2016). *Aplicaciones móviles y su relación con la difusión de información institucional de la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación de la Universidad Técnica de Ambato cantón Ambato Provincia de Tungurahua*.
- Ministerio De Educacion. (2014). ¿Qué es el Buen Vivir? – Ministerio de Educación. Retrieved November 8, 2017, from <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria. Ministerio de Educación del Ecuador*. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Monteagudo Pedro, Sánchez Athos, H. M. (n.d.). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. Retrieved October 4, 2017, from http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol21_2_07/ems06207.htm
- Ojeda, N. D. (2012). *Introduccion de la Multimedia*. México. Retrieved from http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf
- OpenShot Video Editor | ¡Editor de video gratuito, abierto y galardonado para Linux, Mac y Windows! (2017). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.openshot.org/>
- Prendes, P. (2010). Competencias Tic Para La Docencia En La Universidad Pública Española : Indicadores Y Propuestas Para La Definición De Buenas Prácticas. *Informe de Proyecto EA2009-0133 de La Secretaria de Estado de Universidades E Investigación*, 7–29. Retrieved from <http://www.um.es/competenciastic/>
- ReInventar Hollywood. (n.d.). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.jahshaka.com/about/>
- Roblizo, M., & Cózar, R. (2015). Usos Y Competencias En Tic En Los Futuros

- Maestros De Educación Infantil Y Primaria: Hacia Una Alfabetización Tecnológica Real Para Docentes. *Pixel-Bit. Revista de Medios Y Educación*, 47, 23–39. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.02>
- Ros, A., & Rosa, A. (2014). Uso del vídeo docente para la clase invertida: evaluación, ventajas e inconvenientes. *Vectores de La Pedagogía Docente Actual*, (24), 423–441.
- Sánchez, B. J., & Martínez, A. (2014). La Utilización De Videos Didácticos En La Enseñanza-Aprendizaje De Los Golpes De Pádel En Estudiantes Using Educational Videos in Teaching and Learning of Paddle Strokes in Students. *Revista DIM (Didáctica, Innovación Y Multimedia)*, (10), 1–8. Retrieved from <http://www.pangea.org/dim/revista.htm>
- Sancti, M., Ciencias, U. De, & Sancti, M. (2016). Gaceta Médica Espirituana medical sciences careers, 18(3).
- Sarmiento, M. A., May, N. K., Cadena, M., & Casanova, J. (2015). La Elaboración del Video como Recurso De Aprendizaje En la Enseñanza del Idioma Inglés en el nivel medio superior de la Universidad Autónoma De Campeche. *Revista Iberoamericana de Producción Académica Y Gestión Educativa*, 1–16. Retrieved from <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/378/416>
- SENPLADES, S. N. de P. y D. (2013). El Socialismo del Buen Vivir - Plan Nacional 2013 - 2017. *El Socialismo Del Buen Vivir - Plan Nacional 2013 - 2017*. Retrieved from <http://www.buenvivir.gob.ec/el-socialismo-del-buen-vivir>
- Software de edición de video de Corel - VideoStudio Pro X10. (2017). Retrieved November 1, 2017, from <https://www.videostudiopro.com/en/products/videostudio/pro/>
- Summary, E. (2015). Table of Contents.
- Tunnermann, C. (2008). La calidad de la educacion superior y su acreditacion: La experiencia Centroamericana. *Revista Da Avaliação Da Educação Superior*, 13, 313–336. <https://doi.org/10.1590/S1414-40772008000200005>
- Upcott, L., Rickeston, L., Kinving, K., & Sullivan Gillian. (2017). PowToon | Create Animated Videos for Work or Play. Retrieved November 3, 2017, from <https://www.powtoon.com/home/g/es/>
- Velarde, A., Dehesa, J. M., López, E., & Márquez, J. (2017). Los vídeo tutoriales

- como apoyo al proceso de enseñanza apr. *EDUCATECONCIENCIA*, 14(15).
 Video Editor & Video Editing Software | Camtasia | TechSmith. (1995).
 Retrieved November 1, 2017, from <https://www.techsmith.com/video-editor.html>
- VideoPad, editor de vídeo. (n.d.). Retrieved November 1, 2017, from
<http://www.nchsoftware.com/videopad/es/index.html#101>
- WeVideo | Editor de video en línea para web, móvil, Windows y OSX. (2017).
 Retrieved November 3, 2017, from <https://www.wevideo.com/>
- Windows Movie Maker Descargar -Para Windows 7/8/10/Xp/Vista. (2016). Retrieved
 November 1, 2017, from <http://www.windows-movie-maker.org/es/>
- Yela, S. (2011). *Herramientas de evaluación en el aula*. Retrieved from
http://www.usaidlea.org/images/Herramientas_de_Evaluacion_2011.pdf%0Awww.mineduc.gob.gt
- Zerquera, J., Hernández, S., Delgado, H., Romeu, M., Valdés, M., Hernández, P., ...
 Alemañy, J. (2015). Multimedia para profesores y estudiantes de 5to año de
 medicina. *Asignatura Salud Pública. Medisur*, 13(2), 254–274. Retrieved from
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&%5Cnpid=S1727-897X2015000200007
- Rev. G.B. (2010). *¿Qué es educar?. Que es educación* (pp. 3-4). Argentina:
 AuthorHous
- Herbert, Z. (2009). *Manual de producción de televisión*. Querétaro: Imagen
 Editorial
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La preproducción. *Producción de
 televisión* (pp. 97-111). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La producción. *Producción de
 televisión* (pp. 123-135). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La posproducción. *Producción de
 televisión* (pp. 143-151). México: Trillas
- Santiago, C.V. (2015). Capitulo 6. El proyecto. *Arte y gestión de la producción
 audio visual* (pp. 31-34). Colombia: UPC
- Paúl, P. (1976). *Diccionario de Pedagogía*. España: oikos-taus
- Vicente, S.L. (2012). *Diseño curricular a partir de competencias*. Colombia:
 Ediciones de la U

Alexander, O.O. (2014). *Currículo y Didáctica*. Colombia: Ediciones de la U

Eduardo, P.C. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías. Guía práctica*.
México: Pearson

ANEXOS

Anexo 1. Oficio de aceptación de ingreso a la unidad de titulación

Ambato, 19 de Septiembre del 2017

Doctor Mg.
Marcelo Núñez
PRESIDENTE DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.

De mi consideración:

Yo, **ESTEFANIA ALEJANDRA SANCHEZ NÚÑEZ**, con cédula de ciudadanía 1804149324 estudiante / ex estudiante (o) de la Carrera de Docencia en Informática modalidad de estudios presencial, una vez que he cumplido con todos los requisitos académicos, administrativos y financieros establecidos por la Universidad Técnica de Ambato, solicito se me acepte en la Unidad de Titulación, con la modalidad Proyecto de Investigación, con el Tema: El Video en la Educación Universitaria, para que a su vez se analice, valide y designe tutor del anteproyecto de Investigación.

Nombres y Apellidos Completos: ESTEFANIA ALEJANDRA SANCHEZ NÚÑEZ
Dirección domiciliaria: Av. Bolivariana y Av. Luis Aníbal Granja
Teléfono convencional: 2405407 Celular: 0984396783
Correo electrónico actualizado: estefysanchez@hotmail.com

INFORMACIÓN DE SECRETARIA DE CARRERA

Ingreso a carrera:

1. Folio: 0045
2. Matrícula: 0089
3. Período académico de inicio de carrera: Marzo 2013 – Agosto 2013

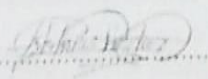
Finalización de carrera

1. Folio: 0004
2. Matrícula: 0007
3. Período académico de finalización de carrera: Marzo 2017 – Septiembre 2017

Nivel de Estudios o semestres de carrera: Décimo

Cumple extracurriculares: Idiomas, Vinculación, Cultura Física, Prácticas Pre-profesionales

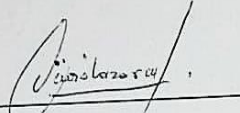
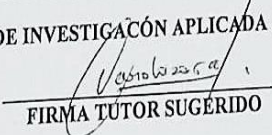
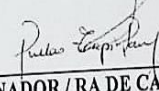
Atentamente,


Firma: 

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Teléfono(s): 032521081

Documento No. : UTA-FCHE-2017-5883-E
Fecha : 2017-09-19 10:49:04 GMT -05
Recibido por : Viviana Katherine Camino Gavilanes
Para verificar el estado de su documento ingrese a
<https://documentos.uta.edu.ec>
con el usuario: "1804149324"

Anexo 2. Ficha de aval del tema

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN UNIDAD DE TITULACIÓN	
FICHA PARA AVAL DEL TEMA MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
DATOS INFORMATIVOS:	
ESTUDIANTE: ESTEFANIA ALEJANDRA SANCHEZ NÚÑEZ	
CARRERA: Docencia en Informática	MODALIDAD: Presencial
PERÍODO ACADÉMICO: Septiembre 2017 - Marzo 2018	
FECHA DE FINALIZACIÓN DE ESTUDIOS: 14 de Agosto del 2017	
FECHA DE PRESENTACIÓN: 19 de Septiembre del 2017	
TEMA PROPUESTO: El Video en la Educación Universitaria	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN APLICADA AL PROYECTO: 3. Planes estratégicos de incorporación de tecnología de información y comunicación (TIC'S) en Instituciones Educativas	
PERÍODO (en el que se desarrollará la investigación): Septiembre 2017 - Marzo 2018	
 FIRMA MIEMBRO ESPECIALISTA	AVAL: SI <input checked="" type="checkbox"/> MODIFICAR <input type="checkbox"/> 28-09-2017 FECHA
TUTOR SUGERIDO: <u>Ino. Javier Salazar</u>	
TEMA REESTRUCTURADO: <u>El video como herramienta de apoyo en la educación superior</u>	
LINEA DE INVESTIGACIÓN APLICADA AL PROYECTO: <u>3 Planes estratégicos de incorporación de T.</u>	
 FIRMA TUTOR SUGERIDO	<u>04-07-2017</u> FECHA
 COORDINADOR / RA DE CARRERA	



Anexo 3. Permiso para realizar las encuestas

Ambato, 13 de octubre de 2017

Doctor.
Víctor Hernández
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.

De mi consideración:

Yo, Estefanía Alejandra Sánchez Núñez, con cedula de ciudadanía 1804149324 estudiante de la Carrera de Docencia en Informática me dirijo a usted para solicitar se autorice realizar las encuestas a los docentes de la facultad sobre mi trabajo de investigación titulado: "EL VIDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR".

Por la atención que se sirva dar a la presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente

Estefanía Sánchez

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
Teléfono(s): 032521081

Documento No. : UTA-FCHE-2017-6516-E
Fecha : 2017-10-13 11:46:42 GMT -05
Recibido por : Viviana Katherine Camino Gavilanes
Para verificar el estado de su documento ingrese a
<https://documentos.uta.edu.ec>
con el usuario: "1804149324"

Anexo 4. Validación de encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Ambato 14 de noviembre de 2017

Ingeniera
Rina Sánchez
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la encuesta** a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "El video como herramienta de apoyo en la educación superior", por la señorita Estefanía Sánchez.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente".
 - Evalúe la **correspondencia** entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
 - Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems (**lenguaje**).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Javier Salazar Mera
TUTOR



Insumos para validación del instrumento de investigación

Tema:

“El video como herramienta de apoyo en la educación superior.”

Objetivos:

General

- Determinar la utilización del video en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Específicos

- Analizar la utilización del video en Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
- Conocer las estrategias didácticas que el docente utiliza en el aula de clase.
- Proponer una alternativa de solución al problema detectado.

Operacionalización:

Variable independiente: Video

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en medios magnéticos que luego pueden ser editados y reproducidos por diferentes tecnologías.	Grabar imagen y sonido	Uso de tecnología
	Edición	Uso de software
	Reproducción	No. de visitas

Variable dependiente: Educación

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Es el proceso de transferencia de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas a otras personas, utilizando diferentes estrategias.	Transferencia	Metodología
	Conocimientos	Evaluaciones
	Estrategias	Actividades



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Tabla para validación de encuesta

Preguntas / ítems	Aspectos			Observaciones
	C	R	L	
1.- ¿Utiliza el celular o la cámara digital para capturar imágenes, videos o audio? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	
2.- ¿Realiza videos con imágenes o sonidos que captura con celular o cámara digital? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	
3.- ¿Qué software utiliza para realizar videos? Camtasia, Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Open shot, VirtualDub, Youtube, WeVideo, Otros, Ninguno	5	5	5	
4.- ¿Utiliza los videos que se encuentra colgados en la red como: YouTube, Vimeo, redes sociales? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	
5.- ¿Utiliza tecnología en su proceso de E-A? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	
6.- ¿Qué tecnologías utiliza? Computador, Proyector, televisión, grabadora, celular, otros.	5	5	5	
7.- ¿Qué herramientas utiliza para evaluar a sus estudiantes? Pruebas impresas, plataforma educativa, otros.	5	5	5	
8.- ¿Le gustaría realizar evaluaciones empleando videos? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	
9.- ¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar? Siempre () A veces () Nunca ()	5	5	5	

Valore los Aspectos con números de 1 a 5, siendo 1 No aceptable y 5 Aceptable	C = Correspondencia, de los objetivos con las variables y los indicadores R = Relevancia, importancia de las preguntas respecto del estudio L = Lenguaje, claridad en la redacción de las preguntas
---	---

14/11/2017
 Fecha de Validación


 Firma

Validador	Nombre: KINA SANCHEZ	Cédula: 180519717-5	Celular: 0984589415
	Título/Especialidad: INGENIERIA DE SISTEMAS		
	Institución en que labora: UTA	Función que desempeña: DOCENTE	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Ambato 15 de noviembre de 2017

Ingeniera
Javier Sánchez
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la encuesta** a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "El video como herramienta de apoyo en la educación superior", por la señorita Estefanía Sánchez.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente".
 - Evalúe la **correspondencia** entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
 - Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems (**lenguaje**).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Javier Salazar Mera
TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Insumos para validación del instrumento de investigación

Tema:

“El video como herramienta de apoyo en la educación superior.”

Objetivos:

General

- Determinar la utilización del video en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Específicos

- Analizar la utilización del video en Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
- Conocer las estrategias didácticas que el docente utiliza en el aula de clase.
- Proponer una alternativa de solución al problema detectado.

Operacionalización:

Variable independiente: Video

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en medios magnéticos que luego pueden ser editados y reproducidos por diferentes tecnologías.	Grabar imagen y sonido	Uso de tecnología
	Edición	Uso de software
	Reproducción	No. de visitas

Variable dependiente: Educación

Conceptualización	Dimensiones	Indicador
Es el proceso de transferencia de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas a otras personas, utilizando diferentes estrategias.	Transferencia	Metodología
	Conocimientos	Evaluaciones
	Estrategias	Actividades



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Ambato 15 de noviembre de 2017

Ingeniera
Javier Sánchez
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

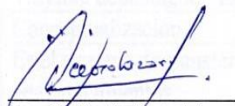
Con un saludo cordial y condecorador de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la encuesta** a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "El video como herramienta de apoyo en la educación superior", por la señorita Estefanía Sánchez.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente".
 - Evalúe la **correspondencia** entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
 - Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems (**lenguaje**).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,


Ing. Javier Salazar Mera
TUTOR

Anexo 6. Metodología para la producción de videos



METODOLOGÍA PARA LA PRODUCCIÓN DE VIDEOS

Estefanía Sánchez

Gestión Académica

Decano

Dr. Víctor Hernández

Subdecano

Dr. Marcelo Núñez

Coordinador de la carrera

Dr. Paul Pullas

Título de la obra

Metodología para la producción de videos

Autora

Estefanía Sánchez

Tutor:

Ing. Javier Salazar

Investigación

El video como herramienta de apoyo en la educación superior



Enero, 2018

Ambato - Ecuador

INTRODUCCIÓN

El video es un recurso ventajoso en la educación ya que podemos utilizarlo en el aula o fuera de ella, existen muchos videos que ayudan a reforzar el aprendizaje de los estudiantes, pero cuando necesitamos un material audiovisual que abarque con todas las necesidades nos encontramos con un problema, no sabemos cómo realizar es por ello que presentamos una metodología sencilla para que el docente o estudiante pueda ser autor de sus propios videos.

La metodología es una serie de pasos que nos permite llegar a los objetivos planteados y se acopla a las necesidades del docente y de los estudiantes ya que al realizar los videos que se ajusten a los contenidos que el educador desea los videos se convierten en un refuerzo y apoyo para los estudiantes motivando la enseñanza- aprendizaje y al mismo tiempo innovando la educación.

Ésta metodología cuenta con tres pasos prácticos y realizables, cada uno detallado con el fin de facilitar al docente y estudiante la producción de videos con su propio contenido. Incluye los pasos de edición de los videos en un software gratuito y ejemplos prácticos de cada etapa de la metodología para la producción de videos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	98
VIDEO EDUCATIVO	102
Video como instrumento de información	102
Video como instrumento de conocimiento	102
Video como instrumento psicodidáctico	102
METODOLOGÍA	103
Preproducción.....	103
Producción.....	103
Posproducción	104
Introducción para videos	104
Créditos para videos.....	105
Edición de video	105
BIBLIOGRAFÍA:	108
ANEXOS:	109
Anexo 1. Guiones	109
Descargar e instalación del software	111
Ejemplos:	112

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Storyboard para realizar un video como instrumento de información	109
Cuadro 2: Storyboard para realizar un video como instrumento de conocimiento	109
Cuadro 3: Storyboard para realizar un video como instrumento psicodidactico	110

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Grabación de video.....	103
Gráfico 2: Introducciones en PowerPoint.....	104
Gráfico 3: Créditos en PowerPoint	105
Gráfico 4: Pantalla principal de software para la dicción de video OpenShot.....	105

VIDEO EDUCATIVO

Es una herramienta, con un alto grado de motivación que tiene como objetivo llegar a un fin educativo mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Existe una gran variedad de videos con fines educativos, culturales, científicos, entretenimiento o para ejercitarse; por medio de la investigación se pudo destacar tres tipos de videos que abarcan las distintas áreas educativas.

Video como instrumento de información

Está relacionado a la presentación que el docente realiza para dar la bienvenida a los estudiantes, son instrucciones generales, es decir especifica la planificación del módulo o los contenidos que se van a tratar. El tiempo estimado es de treinta segundos a un minuto.

Video como instrumento de conocimiento

Este tipo de video se realiza con el fin de enseñar a la comunidad educativa a realizar actividades de las distintas áreas académicas por ejemplo: resolución de problemas matemáticos, maquetas paso a paso, rutinas de ejercicios, manejo de software, instrucciones para tratar trastornos mentales, arte culinaria, temáticas bilingües, se puede incluir grabaciones de clases impartidas, entre otros, con el fin de reforzar la temática y responder a las inquietudes o llenar vacíos de los estudiantes si así fuera el caso. El tiempo estimado es un máximo de cuatro minutos y mínimo de un minuto.

Video como instrumento psicodidáctico

Son producciones audiovisuales con enseñanza en valores como: dramatizaciones, entrevistas, libretos de cortos educativos, motivaciones, temática de ciencia y sus adelantos. Se puede incluir contenido breve de distintos videos o capturas realizadas con audio explicativo sobre el tema a tratarse. Dura un máximo de diez minutos y mínimo de tres minutos.

La metodología que se presenta permite elaborar cualquier tipo de video mencionado.

METODOLOGÍA

Se presenta esta metodología para realizar videos educativos sin la necesidad de ser un profesional. Esta metodología consta de tres pasos: preproducción, producción y posproducción.

Preproducción

Es la primera etapa donde vamos a preparar todo lo que necesitamos para la grabación del video:

- **Equipo**
 - Cámara digital o un celular que tenga buena definición.
 - Un soporte de cámara (opcional)
- **Guion**
 - Elaborar un Storyboard que contiene una guía para realizar la filmación.

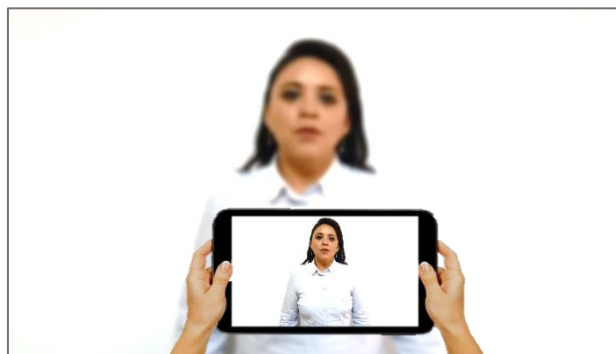
Ejemplo: Anexo 1. Guiones

Producción

En esta etapa se realiza la grabación del video

- Realice un aprueba de cámara para probar el audio y la calidad del video
- El espacio donde se a agravar debe tener claridad y el fondo de preferencia un solo tono.
- Grabar el video

Gráfico 15: Grabación de video



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Posproducción

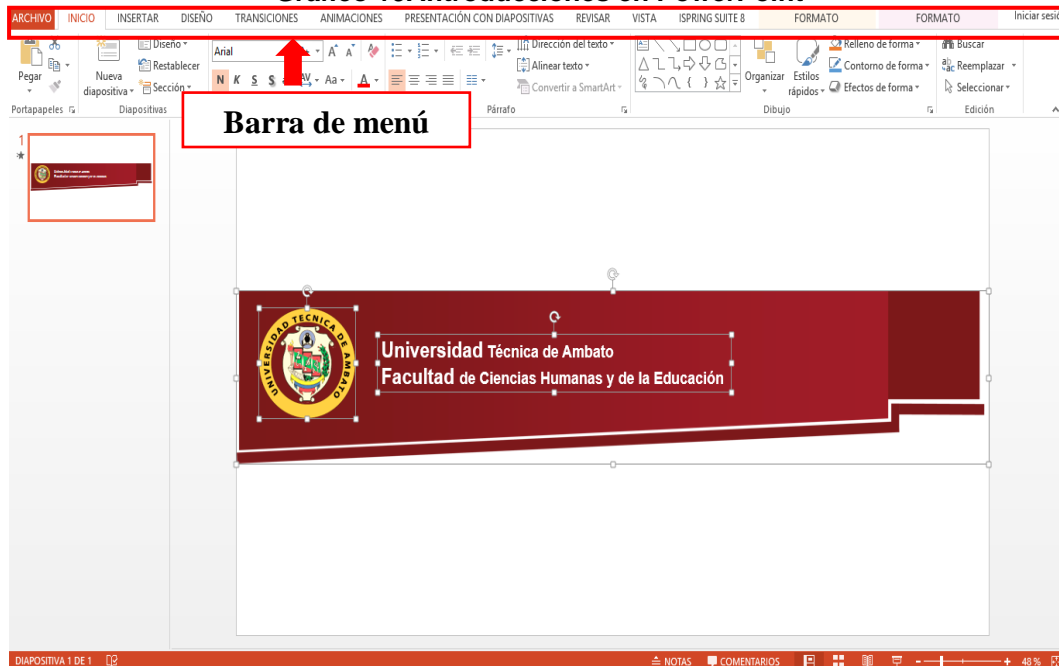
Esta es la etapa donde se edita el video, se realiza la introducción y los créditos. Puede editar en el software de su preferencia o descargar un editor gratuito: OpenShot: <http://www.openshot.org/download/>

Introducción para videos

Las introducciones son importantes ya que atraen la atención al espectador. A continuación se presenta los pasos para realizar la introducción utilizando PowerPoint.

- ✓ **Escribir el texto**
- ✓ **Insertar las imágenes que son necesarias**
- ✓ **Insertar animaciones**
 - Seleccionar la imagen
 - Menú animaciones
 - Seleccionar animación
- ✓ **Convertir la presentación en video**
 - Menú archivo
 - Opción Guardar como
 - Examinar
 - Tipo: Video de Windows Media (WMV) o Video MPEG-4 (.mp4)

Gráfico 16: Introducciones en PowerPoint



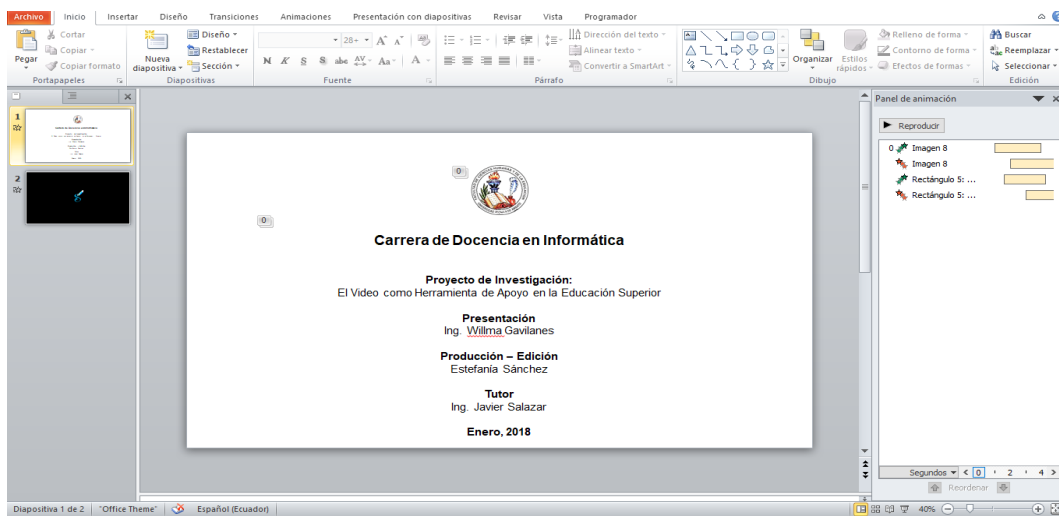
Elaborado por: Estefanía Sánchez

Créditos para videos

Es importa saber quién participo, edito y realizo la producción del video, por ello incluimos créditos al final. De la misma forma que realizamos los intros podemos seguir los pasos para realizar los créditos.

- ✓ Escribir los textos
- ✓ Insertar gráficos
- ✓ Colocar animación
- ✓ Exportar como video

Gráfico 17: Créditos en PowerPoint



Elaborado por: Estefanía Sánchez

Edición de video

Una vez realizada la introducción, los créditos y las capturas del video importamos los archivos al software para editarlos.

Gráfico 18: Pantalla principal de software para la edición de video OpenShot



Elaborado por: Estefanía Sánchez

- ✓ **Insertar archivos multimedia**
 - Menú Archivo
 - Importar Archivos
 - Seleccionar los archivos
 - Aceptar

- ✓ **Cortar un video**
 - Arrastrar a la línea de tiempo
 - Ubicar el marcador donde deseemos cortar
 - Seleccionar la tijera
 - Clic en la línea de tiempo donde está el marcador

- ✓ **Insertar títulos**
 - Menú Titulo
 - Escoger el prototipo y modificar el titulo
 - Arrastrar a la línea de tiempo

- ✓ **Insertar audio**
 - Menú Archivo
 - Importar Archivos
 - Escoger las canciones
 - Aceptar
 - Arrastrar a la línea de tiempo

- ✓ **Cortar un audio**
 - Arrastrar a la línea de tiempo
 - Ubicar el marcador donde deseemos cortar
 - Seleccionar la tijera
 - Clic en la línea de tiempo donde está el marcador

- ✓ **Insertar imágenes**
 - Menú Archivo
 - Importar Archivos
 - Escoger las canciones
 - Aceptar
 - Arrastrar a la línea de tiempo

- ✓ **Modificar volumen, tono, color, brillo, contraste, ubicación**
 - Clic en el archivo multimedia que desee editar
 - Propiedades
 - Encontraras todas las opciones de edición de los archivos

✓ **Exportar Videos**

- Menú Archivo
- Exportar
- Escoger el formato de video y la ubicación
- Aceptar

✓ **Grabar el video final**

- Importar los archivos: introducción, créditos y video
- Poner efectos de transición
- Guarda en formato MP4




BIBLIOGRAFÍA:

- Herbert, Z. (2009). *Manual de producción de televisión*. Querétaro: Imagen Editorial
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La preproducción. *Producción de televisión* (pp. 97-111). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La producción. *Producción de televisión* (pp. 123-135). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La posproducción. *Producción de televisión* (pp. 143-151). México: Trillas
- Santiago, C.V. (2015). Capitulo 6. El proyecto. *Arte y gestión de la producción audio visual* (pp. 31-34). Colombia: UPC
- OpenShot Video Editor | ¡Editor de video gratuito, abierto y galardonado para Linux, Mac y Windows! (2017). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.openshot.org/>
- ¿Qué es PowerPoint? | PPT. (n.d.). Retrieved January 15, 2018, from <https://products.office.com/es-mx/what-is-powerpoint>
- García, M. A. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81), 43–68. Retrieved from http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003&lng=es&nrm=iso%5Cnhttp://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003
- Monteagudo Pedro, Sánchez Athos, H. M. (n.d.). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. Retrieved October 4, 2017, from http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol21_2_07/ems06207.htm
- Sarmiento, M. A., May, N. K., Cadena, M., & Casanova, J. (2015). La Elaboración del Video como Recurso De Aprendizaje En la Enseñanza del Idioma Inglés en el nivel medio superior de la Universidad Autónoma De Campeche. *Revista Iberoamericana de Producción Académica Y Gestión Educativa*, 1–16. Retrieved from <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/378/416>

ANEXOS:




Anexo 1. Guiones

Cuadro 20: Storyboard para realizar un video como instrumento de información

Imagen	Texto	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Títulos
	Hola a toda la comunidad educativa mi nombre es “.....” sean bienvenidos a mi plataforma en cual trataremos el módulo de “.....”.	Mínimo 30 segundos máximo un minuto.	Puede incluir o realizar un video individual de: • Presentación • Bienvenida • Instrucciones • Planificación del módulo.
	Carrera de Docencia en Informática Presentación: Producción: Edición: Logo	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Créditos





Elaborado por: Estefanía Sánchez

Cuadro 21: Storyboard para realizar un video como instrumento de conocimiento

Imagen	Texto	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Títulos
	Queridos estudiantes en este video vamos a tratar el Tema “.....” (Contenido de la clase)	Mínimo 1 minutos y 4 máximos.	El video puede ser de: • Resolución de problemas matemáticos, • Maquetas paso a paso • Rutinas de ejercicios • Manejo de software • Instrucciones para tratar trastornos mentales • Arte culinaria • Temáticas bilingües,
	Carrera de Docencia en Informática Presentación: Producción: Edición: Logo	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Créditos

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Cuadro 22: Storyboard para realizar un video como instrumento psicodidactico

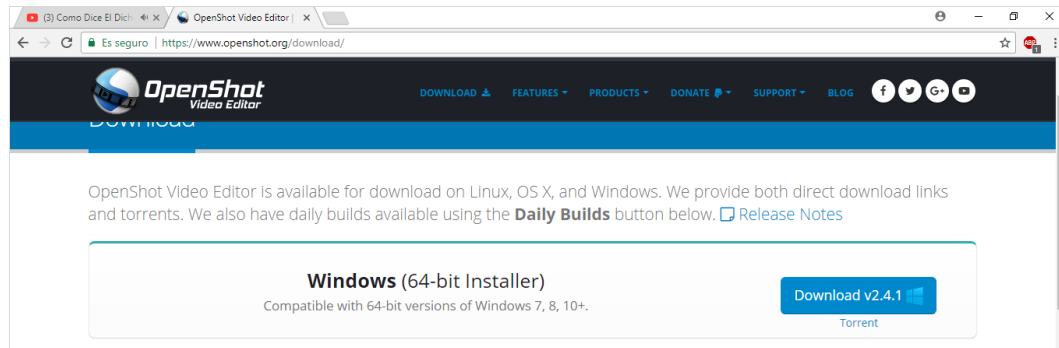
Imagen	Texto	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Títulos
	Hola en este video vamos a ver el caso “.....”	Mínimo 3 minutos y 10 máximos.	El video puede ser sobre: • Dramatizaciones, entrevistas • Libretos de cortos educativos • Motivaciones • Temática de ciencia y sus adelantos • Contenido de distintos videos • Capturas realizadas
	(Personajes, diálogos)		
	(conclusión) Este fue el video gracias y nos vemos en el próximo video		
	Carrera de Docencia en Informática Presentación: Producción: Edición: Logo	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Créditos

Elaborado por: Estefanía Sánchez

Descargar e instalación del software

- ✓ Página de descarga: <http://www.openshot.org/download/>

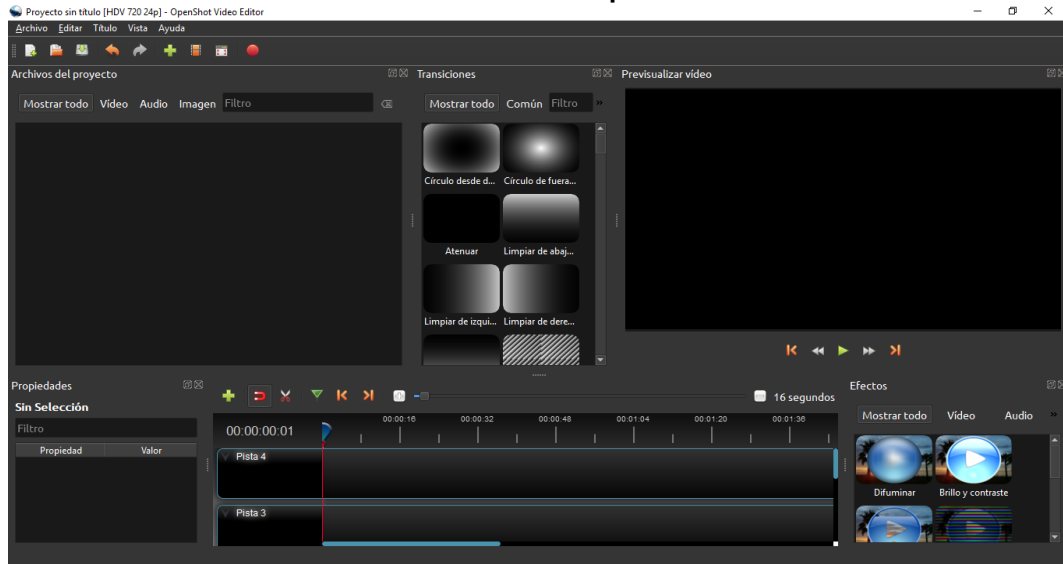
Gráfico 5: OpenShot



Elaborado por: Estefanía Sánchez

- ✓ Ejecutar el instalador dando doble clic en la descarga
- ✓ Escoger el idioma
- ✓ Clic en siguiente en las 3 ventanas sucesivas
- ✓ Clic en instalar
- ✓ OpenShot ya está instalado




Gráfico 6: Interfaz de OpenShot



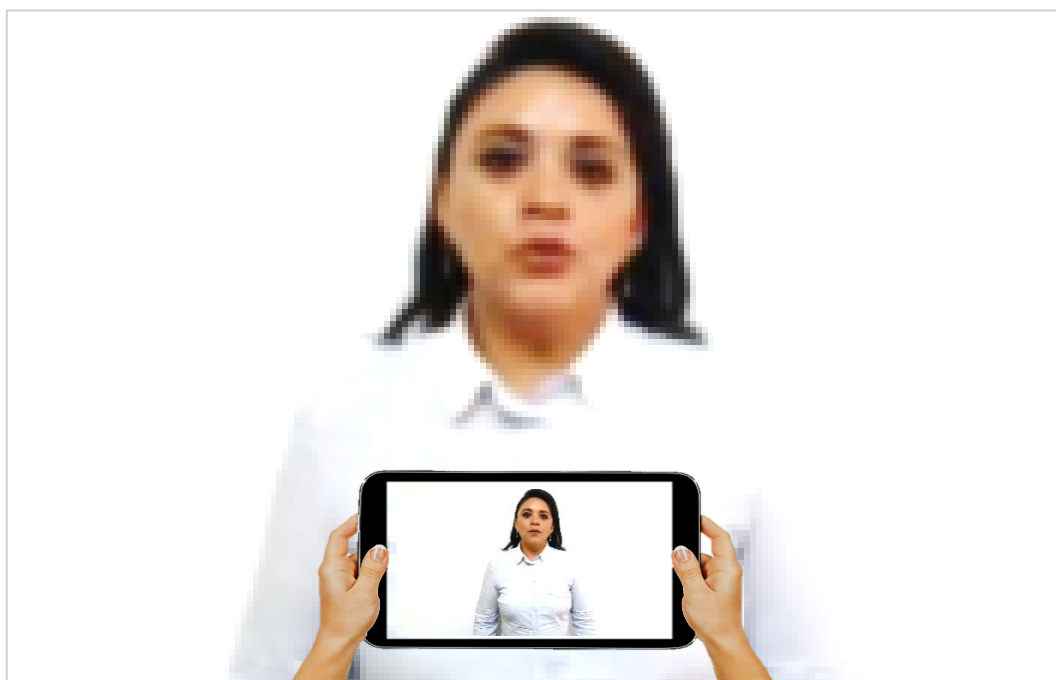
Elaborado por: Estefanía Sánchez

Ejemplos:

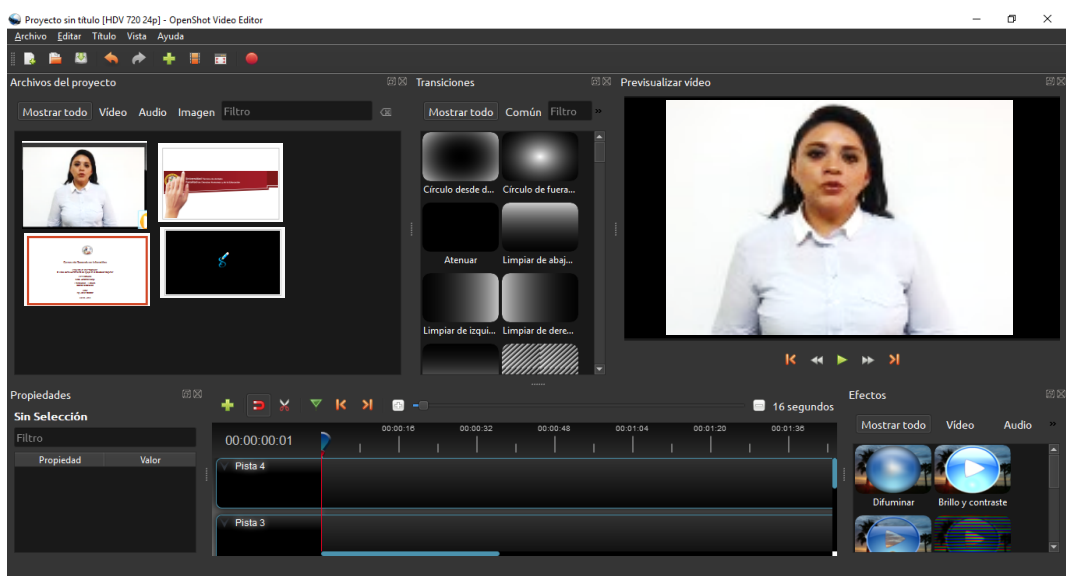
Preproducción: Video como instrumento de información

Imagen	Texto	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Imagen Títulos
	Saludos cordiales estimados estudiantes, vamos a iniciar una aventura en el espacio digital donde podremos compartir nuevas experiencias y nuevos conocimientos. Este entorno virtual de aprendizaje nos permitirá compartir nuevas experiencias y realizar trabajos colaborativos entre todos. Bienvenidos y suerte. Gracias	Mínimo 20 segundos máximo 60 segundos.	El docente da la bienvenida a sus estudiantes al módulo que imparte.
	Carrera de Docencia en Informática Proyecto de Investigación: El Video como Herramienta de Apoyo en la Educación Superior Presentación Ing. Wilma Gavilanes Producción – Edición Estefanía Sánchez Tutor Ing. Javier Salazar Enero, 2018	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Sello Fche Créditos

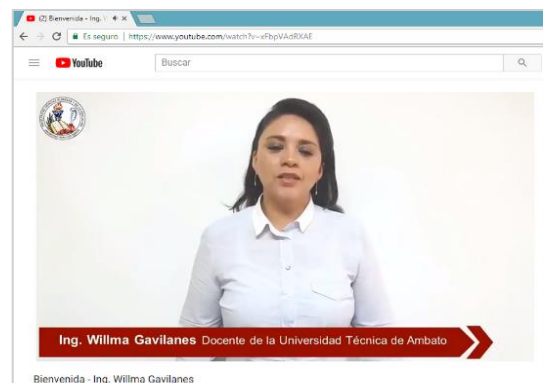
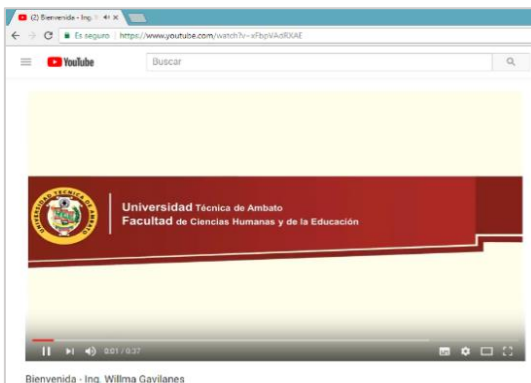
Producción:






Posproducción:



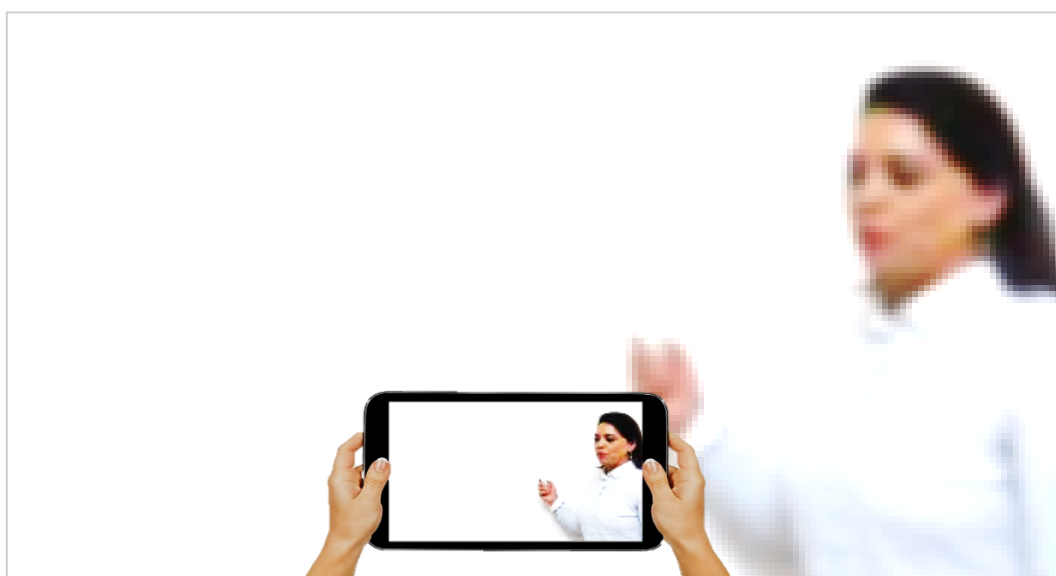
✓ **Link:** <https://www.youtube.com/watch?v=xFbpVAdRXAE>



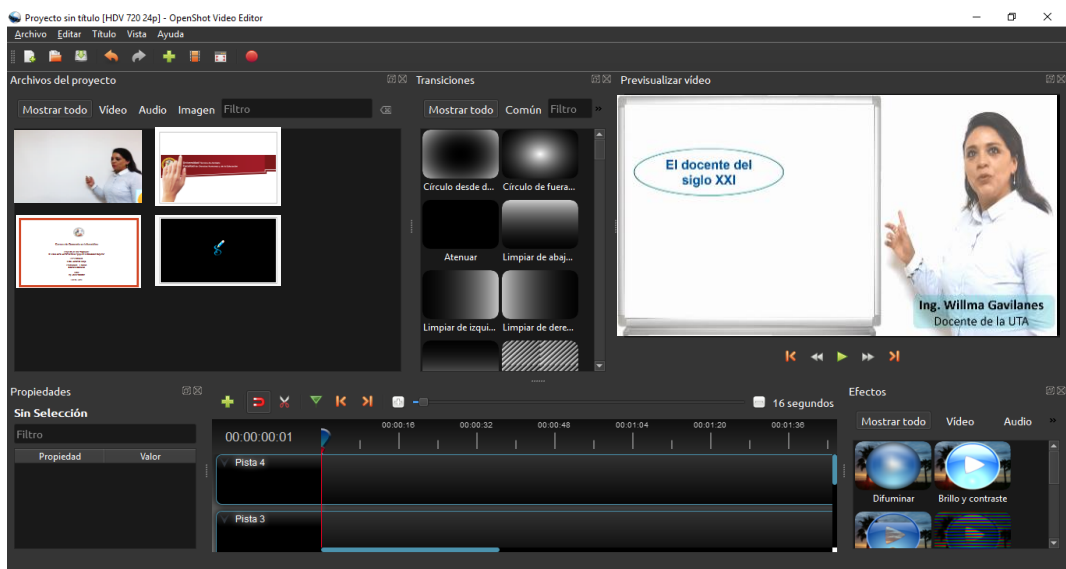
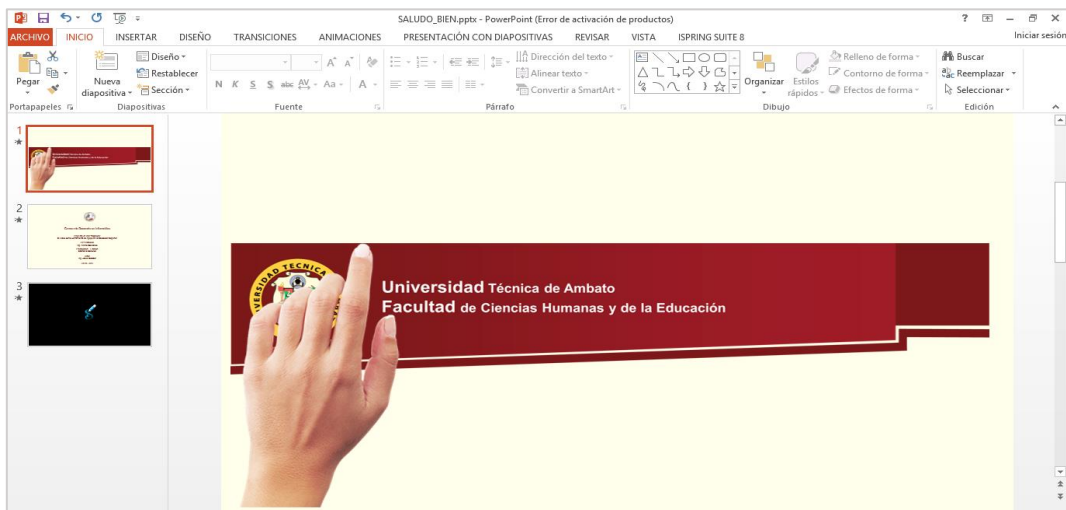
Preproducción: Video como instrumento de conocimiento

Imagen	Text	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Imagen Títulos
	El docente del siglo 21 debe poseer competencias tanto tecnológicas como pedagógicas para poder integrar o llevar al aula la tecnología con pedagogía no es simplemente conocer el uso de los recursos es poder, aplicar, los recursos tecnológicos para potenciar el desarrollo de aprendizaje en nuestros estudiantes. Esto significa recorrer, navegar dentro de la web y encontrar aquellos evaluadores o aquellos recursos que realmente me permitan desarrollar aprendizajes significativos con nuestros estudiantes.	De un minuto a 4 minutos máximo	El docente da una clase de un tema específico.
	Carrera de Docencia en Informática Proyecto de Investigación: El Video como Herramienta de Apoyo en la Educación Superior Presentación Ing. Willma Gavilanes Producción – Edición Estefanía Sánchez Tutor Ing. Javier Salazar Enero, 2018	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Sello Fche Créditos

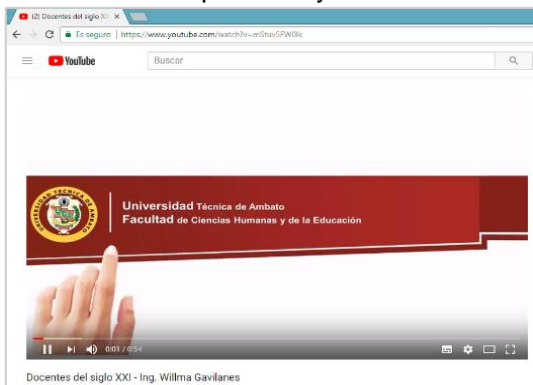
Producción:





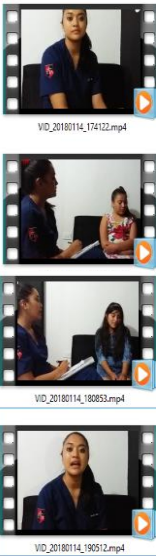
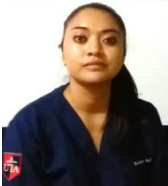

Posproducción:



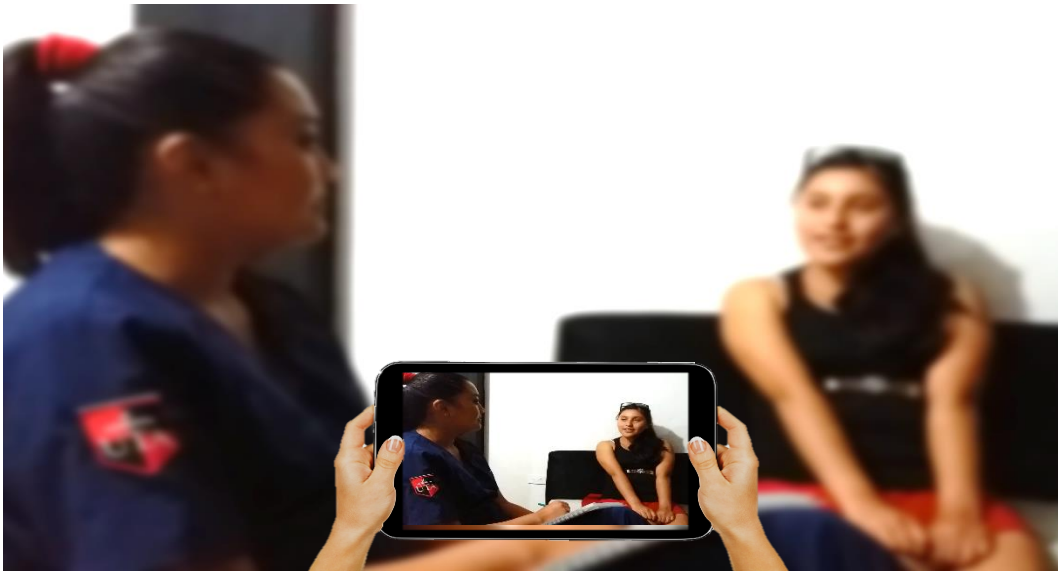
✓ **Link:** <https://www.youtube.com/watch?v=mStuv5FW0lk>



Preproducción: Video como instrumento Psicodidactico

Imagen	Texto	Tiempo	Observaciones
	Universidad Técnica de Ambato Facultades Ciencias Humanas y de la educación	Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos	Imagen Títulos
	Hola soy Evelyn Núñez en ese video vamos a realizar preguntas a dos niñas de 10 años. Las dos están en 7mo año pero una de ellas tiene Trastorno por Déficit de Atención (TDA). Puedes adivinar cuál de ellas tiene este síndrome.	Mínimo 3 minutos y 10 minutos máximo.	Saludo e introducción.
	Personajes: Evelyn Núñez (Psicóloga) = P Martina (niña 1) = N1 Eliza (niña 2) = N2 P: Hola ¿Cómo te llamas? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Cuántos años tienes? Respuesta: N1 y N2 P: ¿En qué año estas? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Te gusta ir a la escuela? ¿Por qué? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Cuánto te demoras haciendo la tarea? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Te va bien en los exámenes? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Te sientes orgullosa de la calificación? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Tienes amigos muchos? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Cómo te sientes con tus amigos (o sin amigos)? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Te hacen bulling? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Crees que eres lista? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Crees que eres bonita? Respuesta: N1 y N2 P: ¿Hay algo que no te guste de tí? Si la respuesta es "Sí": ¿Porque? Respuesta: N1 y N2		Entrevista
	Como pudimos observar en las entrevistas realizadas Karen presenta el TDA (Trastorno de Déficit de Atención), debido a que tiene dificultad para concentrarse, su foco de la atención se dispersa en cada momento, es una niña retraída y triste debido a que tiene un baja autoestima, las personas que tienen este trastorno no terminan de realizar sus actividades por lo cual en el tratamiento es colar es recomendable que realicen tareas que no tengan más de 10 o 20 minutos ya que su atención se dispersa. Gracias		Conclusiones y despedida
	Carrera de Docencia en Informática Proyecto de Investigación: El Video como Herramienta de Apoyo en la Educación Superior Presentación Evelyn Núñez Anahí Santamaría Mickaella Arias Producción – Edición Estefanía Sánchez Tutor Ing. Javier Salazar Enero, 2018		Mínimo 3 segundos máximo 6 segundos

Producción:



Postproducción:

VIDEO_EDITAR.pptx - PowerPoint (Error de activación de productos)

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO TRANSICIONES ANIMACIONES PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS REVISAR VISTA ISPRING SUITE 8

Transición a esta diapositiva

1
2
3

Vista previa

Inicio sesión

Avanzar a la dispositiva


Duración: 01,50

Al hacer clic con el mouse

Después de: 00:06,00

Aplicar a todo

Intervalos



Carrera de Docencia en Informática

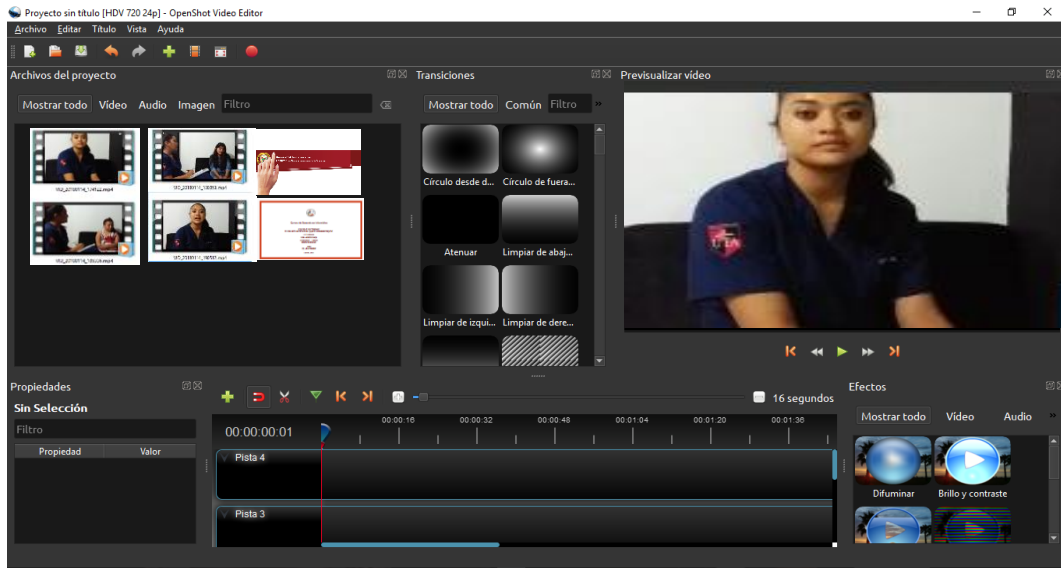
Proyecto de Investigación:
El Video como Herramienta de Apoyo en la Educación Superior

Presentación
Evelyn Núñez
Anahí Santamaría
Mickaella Arias

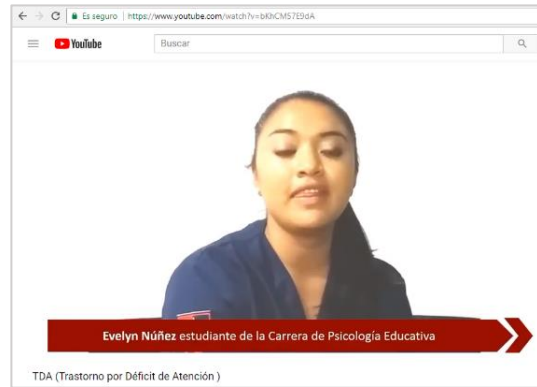
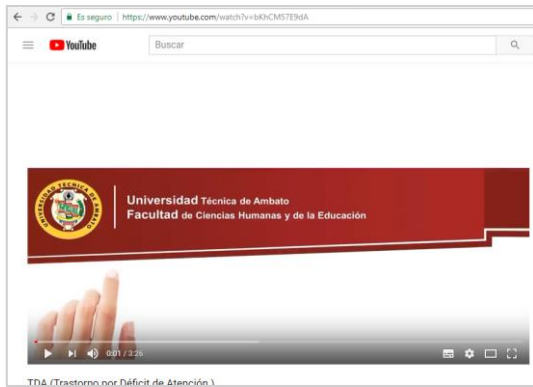
Producción – Edición
Estefanía Sánchez

Tutor
Ing. Javier Salazar

Enero, 2018



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=bKhCM57E9dA>





Anexo 7. Rubrica de evaluación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
UNIDAD DE TITULACIÓN



Tema: El video como herramienta de apoyo en la educación superior

Objetivo: Medir el nivel de satisfacción en relación al uso de la metodología para la producción de videos.

La información que se solicita a continuación permitirá realizar un mejor análisis

Género: Mujer Hombre

Edad: Menor de 25 años Entre 25 y 30 años Entre 31 y 40 años Mayor de 40 años

Experiencia docente: Menos de 5 años Entre 5 y 10 años Entre 11 y 20 años Más de 21 años

Instrucciones: Por favor, seleccione con una (x) la opción que considere más se ajusta a su realidad

Facilidad de uso percibida		Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	Aprender a manejar esta metodología será fácil para mi					
2	Encuentro la metodología fácil de utilizarla					
3	Encuentro la metodología flexible para interactuar con ella					
4	Sera fácil para mi llegar a ser un (a) experto al utilizar la metodología					
Utilidad percibida		Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
5	Usar la metodología incrementaría mi productividad					
6	Usar la metodología facilitaría la realización de mi trabajo					
7	Encontraría la metodología útil en mi trabajo					
8	Usar la metodología mejoraría el desempeño de mi trabajo					
Actitud hacia el uso		Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
9	El uso de la metodología en mi trabajo sería bueno					
10	El uso de la metodología en mi trabajo sería beneficioso					
11	El uso de la metodología en mi trabajo sería absurdo					
12	El uso de la metodología en mi trabajo sería positivo					

Gracias por su colaboración

Anexo 8: Artículo Técnico

EL VIDEO EN LA EDUCACION SUPERIOR

VIDEO IN HIGHER EDUCATION

Estefanía Sánchez¹, Javier Salazar¹

¹ Universidad Técnica de Ambato,
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador
esanchez9324@uta.edu.ec

Resumen. El uso del video está incrementado en cada una de las áreas educativas convirtiéndose en una herramienta de apoyo para el docente y una ventaja para el aprendizaje ya que es una estrategia innovadora que se puede utilizar dentro y fuera del aula de clase, con el fin de reforzar y obtener nuevos conocimientos, mejorando el proceso de aprendizaje en los estudiante. En esta investigación se basa en determinar el uso del video en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato. Para tener una mejor idea sobre el uso del video en la educación superior y la utilidad que se le da, se realizó una encuesta a los educadores de las distintas carreras de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con una muestra de 75 docentes. Con los resultados obtenidos pudimos observar que la gran parte de educadores utilizan videos.

Palabras clave: video, herramienta, educación superior

Abstract. The use of video is increased in each of the educational areas becoming a tool of support for the teacher and an advantage for learning since it is an innovative strategy that can be used inside and outside the classroom, in order to reinforce and obtain new knowledge, improving the learning process in the students. This research is based on determining the use of video in the Faculty of Human Sciences and Education of the Technical University of Ambato. In order to have a better idea about the use of video in higher education and the utility it is given, a survey was carried out to the educators of the different careers of the Faculty of Humanities and Education with a sample of 75 teachers. With the results obtained we could observe that the great part of educators use videos.

Keywords: video, tool, higher education

1 Introducción

Las tecnologías de información y comunicación están inmersas cada vez más en la educación siendo una influencia positiva en el aprendizaje de los estudiantes y un apoyo para el docente en la construcción y desarrollo del currículo. La escasa utilización de los medios audiovisuales en el aula de clase hace que la enseñanza continúe siendo tradicional sin oportunidad para docentes y estudiantes de mejorar la calidad del aprendizaje.

Bachman & Harlow (2012) expone que el vídeo es la exposición de una cifra de imágenes por segundo, que generan en el espectador la impresión de movimiento, es considerado como una multimedia educativa ya que el alumno lleva el proceso a su ritmo y tiene la independencia para empezar un autoaprendizaje. La educación de esta época lleva a los docentes a buscar estrategias nuevas como el video para impulsar el aprendizaje de manera autónoma y colaborativa en los estudiantes (Sarmiento, May, Cadena, & Casanova, 2015).

El video también llamado videograma es uno de los medios didácticos que se pueden aplicar en la educación con una adecuada utilización para facilitar a los docentes la transferencia de conocimientos y a los estudiantes la asimilación de los mismos, el objetivo

que cumple el video es llegar a las metas propuestas. Los videogramas tienen la utilidad de reforzar los contenidos de las clases impartidas por medio de distintas metodologías, en el proceso enseñanza-aprendizaje la transmisión de la información de educador a alumno es una ayuda para la comprobación del aprendizaje (L. Bravo, 1996).

El vídeo es un instrumento muy útil que se acopla a las necesidades de cada individuo, los estudiantes que no pueden asimilar toda la explicación del docente pueden ayudarse por medio de varias repeticiones de un video hasta completa el conocimiento. Este se ajusta a todos los contenidos y actividades que el educador realiza en el aula de clase (Ros & Rosa, 2014).

El video está ligado con las instituciones educativas transformando el proceso de enseñanza para lograr mejores resultados en la educación. Permite insertar contenidos que se ajusten a las necesidades de cada educar, trabando a un ritmo propio con el fin de llegar a ser una forma útil de retroalimentación, adecuado para los estudiantes que no son hablantes nativos. El video llegara a emplazar al libro de texto, transformando la entrega de contenido donde activará el aprendizaje activo de los estudiantes (Summary, 2015).

El objetivo principal de esta investigación es determinar los pasos previos para la elaboración del video y sus pasos posteriores como la búsqueda de un software adecuado para la edición de los videos, para ello se realiza encuestas, consultas en la web y en libros para buscar las mejores opciones y realizar un trabajo impecable,

2 Metodología

Se realizara dos modalidades de investigación, la de campo y bibliográfica. De campo porque el estudio se lo ejecutara en las instalaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación donde los docentes están trabajando; y bibliográfica porque se utilizará información de la base de datos de la universidad para determinar población y muestra así como también libros y paper que se encuentran disponibles en la biblioteca y en el repositorio digital de la Facultad.

En un primer momento la investigación será de tipo exploratorio hasta determinar las características a investigar como son tipo de video, métodos de enseñanza, población, entre otros; luego, la investigación será descriptiva a medida que se vaya desarrollando las categorías fundamentales y a constelación de ideas; finalmente, se realizara una asociación de variables.

Población y muestra.- Está conformada los docentes de la de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Cuadro 1: Población y muestra

Docentes	Número
Nombramientos	36
Nombramiento provisional	3
Docentes ocasionales	45
Técnicos docentes	6
Suman	90

Como la población de docentes varía para cada semestre electivo de acuerdo con la disponibilidad de contratos, se tiene una variabilidad tanto en número de personas como en el tipo de profesional que requiere la institución, motivo por el cual se procede a calcular una

muestra representativa, utilizando la siguiente expresión:

n = tamaño de la muestra

K = constante del error

p = Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q = Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

E = Error experimental

N = tamaño de la población

$$n = \frac{N(pq)}{(N-1)\left(\frac{E}{K}\right)^2 + (pq)} \quad (1)$$

$$n = \frac{90(0.5 * 0.5)}{(90-1)\left(\frac{0.05}{2}\right)^2 + (0.5 * 0.5)} \quad (2)$$

$$n = 73,6$$

Muestra = 74 docentes

La variable independiente de la investigación es video un sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en medios magnéticos que luego pueden ser editados y reproducidos por diferentes tecnologías.

La variable dependiente de la investigación es la educación que es el proceso de transferencia de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas a otras personas, utilizando diferentes estrategias.

El video en la educación transmite emociones y señales no verbales directas proporcionando la libertad a los estudiantes de observar los acontecimientos a su manera, los temas basados en textos no tiene esta posibilidad es por ello que los estudiantes de la generación X pueden tener dificultades para aprender de los contenidos fundamentados en texto estático (De Leng, Dolmans, Van De Wiel, Muijtjens, & Van Der Vleuten, 2007).

El uso del video en la enseñanza es estimado de manera positiva ya que es un refuerzo para el aprendizaje, teniendo muchas ventajas en el proceso de instrucción donde ayuda en los estudios a los alumnos y motiva en la asimilación de contenidos de las diferentes áreas impartidas (Sánchez & Martínez, 2014).

Gutiérrez y Villarreal (2008) enuncian tres etapas para la producción de un video: preproducción, producción y posproducción.

Preproducción.- Es la etapa donde se prepara todo para la grabación del video desde la idea hasta los últimos detalles de edición para ello se realiza un plan de producción con los siguientes elementos: equipo humano, equipo técnico y escaleta o guion.

Equipo humano: Se realiza una lista de todas las personas que van a participar en el video ya sea la persona que va a grabar o los actores en caso que los haya.

Equipo técnico: Todos los materiales que se van a ocupar en la grabación los enlistamos con el fin de que el video tenga un excelente resulta visual.

Escaleta o guion: Con el fin de redactar todo lo que le corresponde hacer al personal se narra un guion a cerca de lo que se presenta visual mente, para ello es importante mencionar los cuatro elementos básicos para formar una historia; los personajes para que realizan las acciones, las acciones para saber el cambio y el movimiento del primer elemento, el lugar para ubicación de un contexto y el tiempo el cual se compone por tres tipos, tiempo en que transcurre la historia, tiempo total de la historia, tiempo real de la historia.

Producción.- Es más que prender la cámara y grabar, hay que tener presente el lugar de grabación, la composición, la iluminación, el sonido y la escenografía.

Composición: El camarógrafo debe hacer pruebas de cámara para visualizar la calidad de la imagen, y ser creativo con los movimientos de las personas a quien está grabando para

captar todos los detalles.

Iluminación: Las luces deben estar en una posición adecuada de tal manera que la calidad de la imagen sea apropiada para la visualización de la audiencia, de tal manera que se pueda apreciar el color, forma y brillo de los objetos y de los personajes.

Sonido: Es muy importante que video cuente con un buen audio, para ello los micrófonos son lo primordial y deben estar ubicados a una distancia apropiada de manera que se pueda escuchar las voces claras.

Escenografía: Debe ser de agradable para la audiencia, aquí está implícito la iluminación, el aspecto del escenario en el que va hacer la grabación y vestimenta que van a llevar los personajes del video.

Posproducción.- Después de haber realizado la toma de escenas para el video la siguiente etapa es la edición donde revisamos las cuestiones técnicas, el software necesario, los efectos especiales y el ritmo.

Ritmo: Para que la edición del video se adecuada debemos tomar en cuenta el tiempo que existe entre un toma y otra, la duración de los planos va de depender de qué tipo de video o información deseemos transmitir, si vamos a incluir un video una fotografía o sonido.

Edición: Es parte primordial de la posproducción ya que podemos editar independientemente las imágenes que vamos a insertar, el audio y los videos. Recortar, separar, insertar efectos, texto, sonidos e instrucción es parte de esta etapa.

Zettl (2009) expresa en su libro seis instrumentos importantes para la producción de los videos de televisión: cámara, iluminación, audio, switcher, grabadora de video y edición en posproducción.

Cámara.- Es el elemento más importante, el cual se puede obtener de distintos tamaños y formatos; pueden ser pequeñas que caben en la mano o de un tamaño considerable que necesitan un soporte para poderlo mover.

Iluminación.- para que la cámara pueda percibir de una manera eficaz los objetos la iluminación debe ser adecuada y manipulada hasta llegar a una exactitud ya que la cámara no puede ver por debajo de cierto nivel e luz. Los spots de las luces deben ser apropiados de manera que se puedan subir o bajar para nivelar el brillo.

Audio.- Es muy importante que en el video exista un audio nítido para crear un ambiente con la audiencia, en la producción de sonido el micrófono es primordial porque convierte las ondas de sonido en señales de audio, para las múltiples actividades como conciertos, noticieros o juegos de deportes se necesitan distintos micrófonos para capturar mejor el sonido.

Switcher.- Es el panel de control de video que permite escoger entre varias fuentes la mejor para una edición instantánea. Cumple 3 funciones importantes: escoger una fuente adecuada de video en varias entradas, ejecutar transiciones primordiales entre dos fuentes de video y crear o recobrar efectos especiales como la división de pantalla.

Grabadoras.- La mayoría de los programas de televisión son grabados y almacenados para después transmitirlo para ello existen dos tipos: grabación en cinta y sistema sin cinta; la grabación en cinta aún se utiliza ya que los sistemas de videograbación antigua manipulan videocasetas; el sistema sin cinta se utilizan discos duros para almacenar los videos así como la edición y recuperación de los mismos.

Edición en posproducción.- Es la apariencia simple que tienen los videos antes de ser editados. La edición no línea se hacer por medio de un software en el computador después de haber almacenado los videos en un disco duro. La edición lineal requiere de videograbadoras de donde se puede obtener el material original grabado con las cámaras.

SOFTWARE CON LICENCIA

Camtasia Studio.- Son programas con licencia pagada, creados por la empresa TechSmith Corporation para edición de los diferente archivos de video (AVI, MP4, WMV, MOV, entre

otros), y grabación de pantalla. Su interfaz está diseñada con una línea de tiempo de variadas pistas donde podemos añadir imágenes, música, videos, narraciones, fotos y más. Cuenta con animaciones de textos, efectos especiales para las imágenes y con resolución en los videos hasta de 4000 píxeles (4K); también contiene una gran galería de fondos animados, pistas de canciones libres para utilizar en YouTube o Vimeo, iconos animados y gráficos en movimiento (“Video Editor & Video Editing Software | Camtasia | TechSmith,” 1995).

Wondershare Filmora.- Es un editor de videos creado por Wondershare Technology, tiene un diseño intuitivo y es muy fácil de utilizar, consta de funciones creativas como: texto, filtros, música, transiciones y elementos de movimientos; exporta y edita videos en 4k y GIF; podemos importar imágenes, videos, y audio desde las redes sociales; así mismo se puede editar audios por medio del mezclador (“Filmora Wondershare Video Editor(Win&Mac),” 2016).

VideoStudio Pro X10.5.- En su última modificación agregaron la edición completa de videos en 360°, admite formatos multitudinarios en HD y 4K, cuenta con plantillas para editar o la línea de tiempo para combinar fotos, videos y audio en varias pistas ya sea importados o propios del programa, los efectos se pueden editar para lograr el aspecto exacto que se desee, se puede cargar los videos directamente a las redes sociales o guardarlos en un dispositivo de almacenamiento (“Software de edición de video de Corel - VideoStudio Pro X10,” 2017).

Windows Movie Maker.- Es un componente de Windows desde la versión número 7 que sirve para la edición y producción de videos con herramientas útiles con animaciones de transiciones, asustes del eje de tiempo, inserción de títulos y notas, efectos especiales, puede añadir música, videos, imágenes y voz. En las últimas versiones está diseñado para la edición del código XLM (“Windows Movie Maker,” 2016).

Premiere Pro CC.- Es un software de edición de video que permite importar archivos desde cámaras o teléfonos, recorta clips, añade títulos y perfecciona el audio. Es el único editor no línea ya que podemos colaborar en un proyecto y seguir trabajando en otro al mismo tiempo. Trabaja con material de archivos en distintos formatos, desde 8K hasta realidad virtual, podemos combinarlo con otros productos como: Creative Cloud, Dynamic Link, After Effects, Illustrator, Photoshop y Adobe Media Encoder (“Adobe Premiere Pro CC | Software de edición y producción de video,” 2017).

PowerPoint.- Forma parte de las herramientas de Microsoft Office que sirve para realizar presentaciones animadas, nos permite incluir imágenes, videos, audio; además podemos editar videos de forma limitada: brillo, contraste, recorte del video y la imagen (“¿Qué es PowerPoint? | PPT,” n.d.).

SOFTWARE LIBRE

OpenShot Video Editor.- Es un editor de videos multiplataforma con soporte para Windows, Mac, Linux. Establecido con más de 70 idiomas, diseñado con una interfaz fácil y amigable para los usuarios, cuenta con animaciones en 3D, edita audio con formas de onda, elimina fondos de videos, se puede insertar las capas que se desee para videos de fondo, pistas de audio, filigranas, entre otros (“OpenShot Video Editor,” 2017).

VirtualDub.- Es un software gratuito para la edición de videos en Windows, tiene una interfaz simple, puede procesar grandes cantidades de archivos; está diseñado primordialmente al procesamiento de archivos AVI, pero también se puede utilizar MPEG-1, con referente a las imágenes se puede trabajar con BMP, captura videos de pantalla del computador, consta con un medidor de volumen e histograma para mecanizar el video de entrada (“Funciones De,” n.d.).

CineFX.- Es un software gratuito de código abierto, se puede crear mundos virtuales de una manera fácil y sencilla, se puede ejecutar en Windows, Linux y OSX, cuenta con líneas de tiempo por cada objeto, sistema de efectos de partículas, motor de física con colisiones, múltiples luces con sombras, se puede publicar en la web con Interfaz de programación de aplicaciones (API) en JadWorld (“ReInventar Hollywood,” n.d.).

Avidemux.- Es un editor de video de código abierto con licencia gratuita, se puede ejecutar en Linux, BSD, Mac OS X y Microsoft Windows, podemos realizar tareas simples como recortar, codificar y filtrar (Jesús Antonio Fernández Olmedo, 2014a).

VideoPad.- Es un programa para crear videos en Windows y MAC, consta de una versión gratuita, edición en 3D y conversión estereoscópica en 2D-3D, produce videos en pantalla verde para croma, se puede añadir videos, imágenes, audios o hacer nuestras propias pistas, cuenta con una biblioteca de sonidos gratuita, es compatible con algunos complementos para añadir variedad de herramientas y efectos, captura videos desde la cámara o de diferentes dispositivos de vídeo (“VideoPad, editor de vídeo,” n.d.)

Lightworks.- Es un software de edición de video con una versión gratuita, la única restricción son los formatos de salida, cuenta con una interfaz sencilla e intuitiva, con una línea de tiempo que da paso directo a efectos asombrosos y música de producción original, edición multicam, establece estándares para los recortes, trabaja con Boris Fx (plug-in de nivel avanzado) y efectos de texto con Graffiti, incluye paquetes de idiomas y se puede realizar trabajos colaborativos en tiempo real (“Lightworks,” 2017).

EDITORES EN LÍNEA

Para hacer uso de los editores de video en línea es importante crear una cuenta en la plataforma que deseemos ocupar, es un requisito indispensable para hacer uso de las herramientas cada uno de ellos nos presenta.

WeVideo.- Es un editor de video en línea con versión gratuita y pagada, la versión sin paga inserta una marca de agua, permite subir los proyectos que realizamos en la nube, se pueden crear videos de forma colaborativa, combina más de 600 formatos de imágenes, audio y video, funciona en cualquier navegador de ordenadores incluso Mac, IOS, dispositivos Android y Chromebook, la resolución llega hasta 4K, permite grabar videos mientras navega en la web (“WeVideo,” 2017).

Youtube.- Es un servidor de internet donde podemos compartir y visualizar videos. Desde el 2012 cuenta con la opción de edición en línea gratuita, algunas de sus características: agregar clips, en opción mejoras se puede recortar partes del producto que se está editando, ajustar el color, estabilizar movimientos, aplicación de filtros, existe la biblioteca de audio de youtube donde podemos hacer uso de ellos con sonidos gratuitos (“Editor de video de YouTube,” 2017).

PowToon.- Es una herramienta muy útil donde podemos crear presentaciones y videos animados. Cuenta con plantillas pagadas y gratuitas, podemos importar imágenes, video, audio y utilizar la galería (Upcott, Rickeston, Kinving, & Sullivan Gillian, 2017).

Kizoa.- Es un editor en línea de fotos y videos. Para editar videos es fácil su utilización y permite cortar en secuencias, aplicar efectos especiales, incluir transiciones, y agregar su propia música para resultados extraordinarios (“Editar Videos Gratis - Kizoa,” 2017).

Magisto.- Es una herramienta en línea que nos permite mejorar los videos que ya tenemos editados, e 3 simples pasos: subimos el video y las fotos que vamos a necesitar, elegimos un estilo y la banda sonora de la biblioteca, y por último los fabricantes analizan y mejoran el video (Boiman, Ravacha, Dagan, & Genauer, 2017).

3 Resultados

Pregunta 1.- ¿Utiliza el celular o la cámara digital para capturar imágenes, videos o audio?

Cuadro 2: Uso de dispositivos digitales para captura de imágenes

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	23	31,08
A veces	40	54,05
Nunca	11	14,67
Suman	74	100

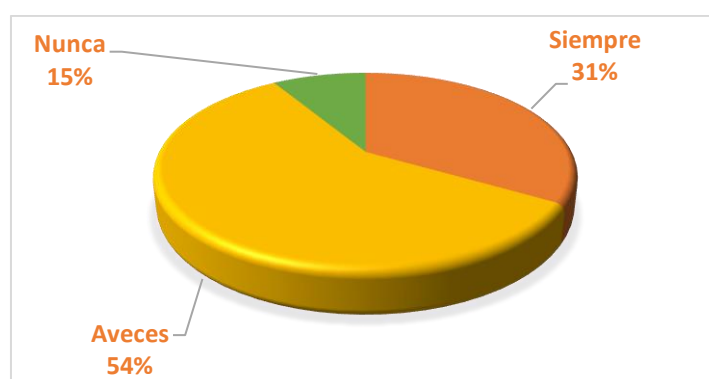


Fig.1. Uso de dispositivos digitales para captura de imagen

Pregunta 2.- ¿Realiza edición de videos con imágenes o sonidos que capturó con el celular o la cámara digital?

Cuadro 3: Edición de videos con imágenes y sonidos capturados

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	12	16,2
A veces	40	54,1
Nunca	22	29,7
Suman	74	100,0

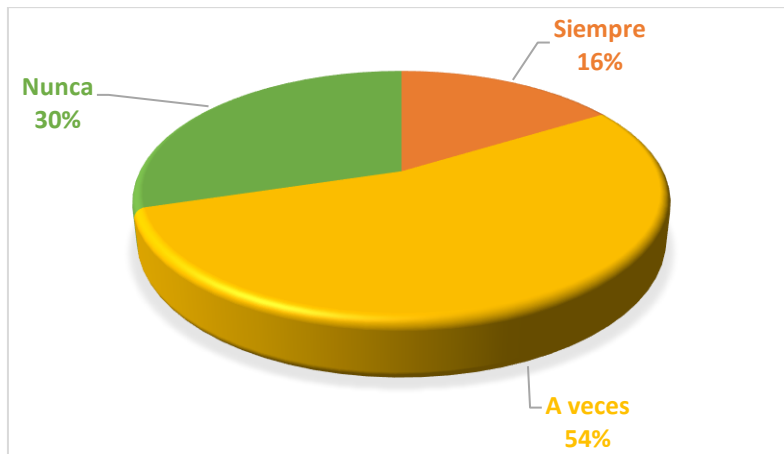


Fig. 2. Edición de videos con imágenes y sonidos capturados

Pregunta 3.- ¿Qué software utiliza para realizar videos?

Cuadro 4: Software de edición de videos

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Adobe Premier	3	3,7
Camtasia	9	11,0
Open Shot	2	2,4
Virtual Dub	0	0,0
We Video	3	3,7
Windows Movie Maker	20	24,4
You Tube	42	51,2
Otros	3	3,7
Total	82	100,0

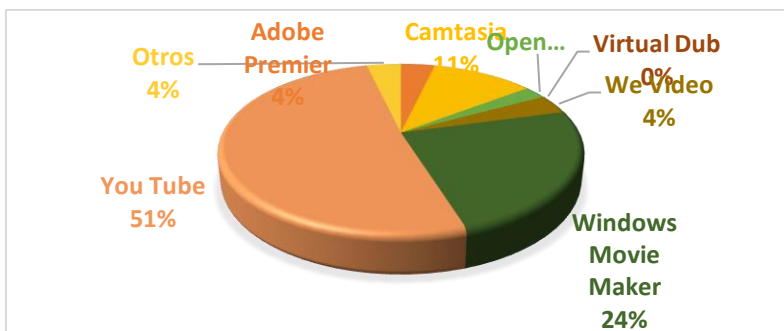


Fig. 3. Software de edición de videos

Pregunta 4.- ¿Utiliza alguna metodología para realizar videos?

Cuadro 5: Utilización de metodología para realizar videos

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	11	14,9
A veces	44	59,5
Nunca	19	25,7
Suman	74	100,0

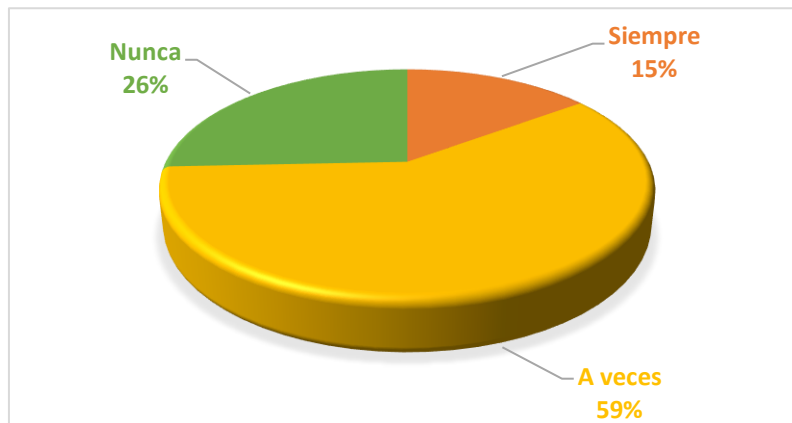


Fig. 4. Utilización de metodología para realizar videos

Pregunta 5.- ¿Utiliza los videos que se encuentra colgados en la web como: YouTube, Vimeo o redes sociales?

Cuadro 6: Utilidad de los videos colgados en la red

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	29	38,7
A veces	43	57,3
Nunca	3	4,0
Suman	74	100,0

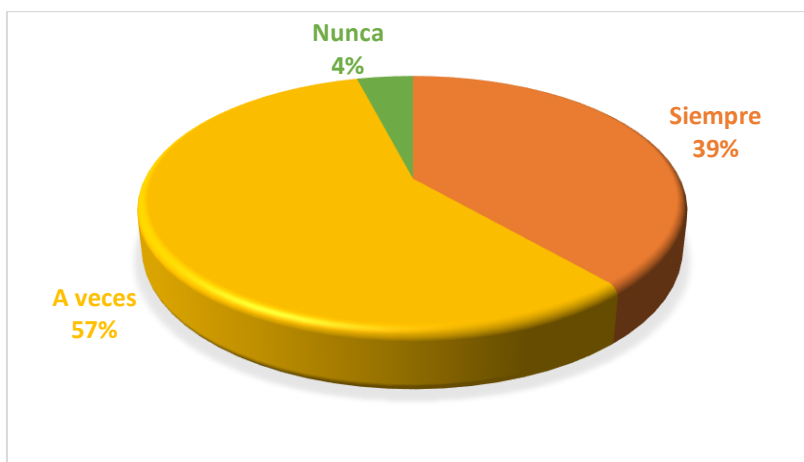


Fig. 5. Utilidad de los videos colgados en la red

Pregunta 6.- ¿Utilizaría actividades que incluyen videos como estrategias para enseñar?

Cuadro 7: Videos como estrategia para la enseñanza

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	39	52,7
A veces	35	47,3
Nunca	0	0,0
Suman	74	100,0

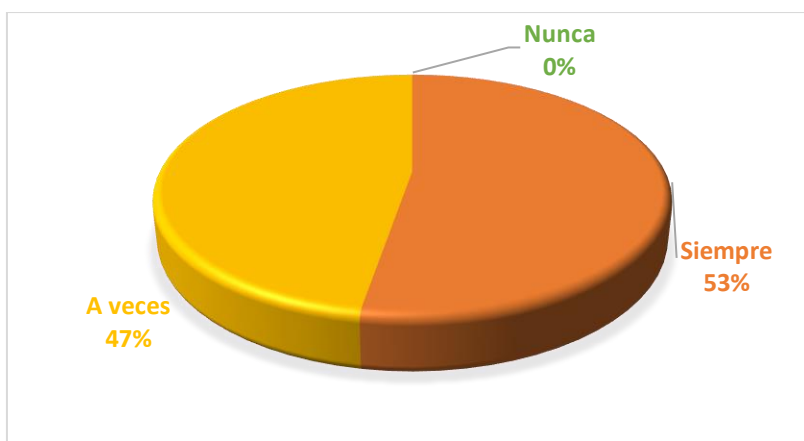


Fig. 6. Videos como estrategia para la enseñanza

Pregunta 7.- ¿Le gustaría utilizar videos como instrumento de evaluación?

Cuadro 8: Videos como instrumento de evaluación

Alternativas	Frecuencia	
	#	%
Siempre	14	18,9
A veces	59	79,7
Nunca	1	1,4
Suman	74	100,0

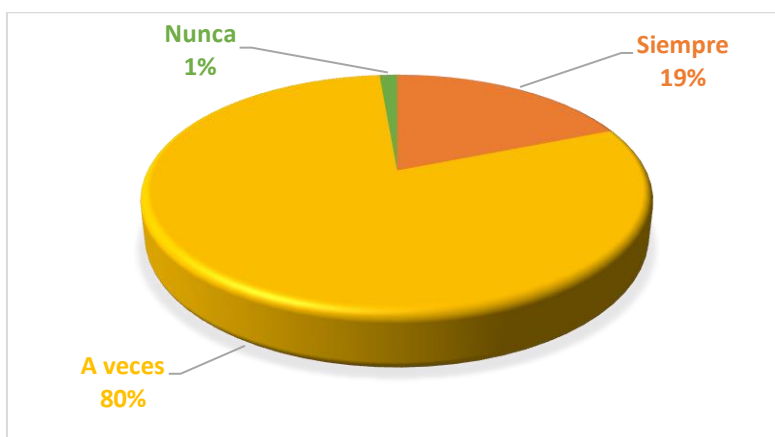


Fig. 7. Videos como instrumento de evaluación

4 Discusión

Según los datos del cuadro 2 el 31,08% de los docentes siempre utilizan un dispositivo móvil, mientras que el 54,05% lo hacen a veces y apenas un 14,67% no utilizan.

Son pocos los docentes que no utilizan dispositivos móviles para capturar imágenes y sonido ya que su edad tecnológica no les permite estar familiarizados con las actividades que se pueden realizar con las nuevas tecnologías.

Según los datos del cuadro 3 el 54,1% de los docentes a veces realizan edición de videos con las imágenes capturadas con dispositivos digitales, pero el 29,7% nunca realizan edición de videos y un 16,2% siempre realizan la edición de videos.

Los docentes no siempre realizan la edición de videos ya que su tiempo de trabajo es prolongado, en casos los trabajos de los estudios de maestrías o PH ocupan el 100% de su tiempo libre y en otros casos las tareas del hogar cubren el tiempo sobrante.

Según el cuadro 4 los docentes utilizan un 51,2% el YouTube para la edición de videos, el 24,4% opta por el software Windows Movie Maker, el 11% prefiere editar con Camtasia Studio, apenas un 3,7% elige Adobe Premier, de la misma manera es utilizado We Video con el 3,7%, así como otros softwares de edición, así mismo un 2,4% prefiere Open Shot y por último el 0% de los encuestados no opta por Virtual Dub.

La mayoría de docentes utiliza YouTube y Movie Maker para la edición de videos ya que son softwares gratuitos q sencillos de utilizarlos, muy pocos optan por los softwares pagados por su costo es elevado, o porque requiere un aprendizaje extra para ser manipulados.

Según el cuadro 5 el 59,5% de los docentes encuestados a veces utilizan metodologías para realizar videos, mientras que el 25,7 nunca optan por metodologías y el 14,9% siempre ocupan metodologías en la edición de videos.

La cuarta parte de los encuestados no utilizan metodologías para realizar videos debido al tiempo y la escasa información de metodologías para la edición de videos.

Según el cuadro 6 el 57,3% de los docentes encuestados a veces utilizan videos colgados en la red como por ejemplo YouTube y Vimeo, el38,7% lo hacen siempre, mientras que el 4% nunca opta por visualizar videos de la red.

Un pequeña parte de docentes encuestados no utilizan videos colgados en la red debido al tiempo limitado que tienen para realizar sus actividades extracurriculares.

Según el cuadro 7 el 52,7% de los docentes encuestados respondieron que siempre les gustaría utilizar los videos como estrategia de enseñanza, mientras que el 47,3% restante manifestaron que a veces usarían y no hubo ninguna respuesta de que nunca les gustaría utilizar esta estrategia.

Los docentes encuestados no siempre utilizaron el video como herramienta de enseñanza ya no se puede utilizar esta estrategia permanentemente porque existen temas que son teóricos y se deben usar otras estrategias que vayan acorde a la temática.

Según el cuadro 8 el 79,7% de los docentes encuestados a veces les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación, el 18,9% respondieron que a veces y el 1,4% restante optaron que nunca harían uso.

Un mínimo número de docentes encuestados no les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación ya que las clases toma un sentido tradicionalista y hacen uso de estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes.

5 Conclusiones

La mayor parte de docentes utilizan el celular para capturar imágenes y sonidos con el celular y la cámara digital.

La mayoría de los docentes utilizan las imágenes capturadas para realizar la edición de videos.

El software más utilizado por los docentes para la edición de videos son aquellos que se encuentra en línea y son gratuitos como el YouTube, Open Shot, We Video y Windows Movie Maker.

La cuarta parte de los docentes no utilizan una metodología para realizar la edición de videos.

Una pequeña parte de docentes encuestados no utilizan los videos colgados en la red como por ejemplo YouTube y Vimeo.

La mayoría de docentes encuestado optaron porque si les gustaría utilizar el video como estrategia de enseñanza.

A la mayoría de docentes si les gustaría utilizar el video como instrumento de evaluación.

Bibliografía

- Microsoft Office. ¿Qué es PowerPoint? | PPT. (n.d.). Retrieved January 15, 2018, from <https://products.office.com/es-mx/what-is-powerpoint>
- Filmora Wondershare Video Editor(Win&Mac) | Download Video Editing Software. (2016). Retrieved November 1, 2017, from <https://filmora.wondershare.com/video-editor/>
- Boiman, O., Ravacha, A., Dagan, T., & Genauier, R. (2017). Video Maker Features | Content Marketing by Magisto. Retrieved November 3, 2017, from https://www.magisto.com/video-marketing?prev_path=/&via=top_menu
- Bravo, L. (1996). ¿Qué es el video educativo? *Comunicar*, 6(6). Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800620>
- Bravo, L. J. (2005). Los sistemas multimedia en la enseñanza. Retrieved from http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/SisteMul_05.pdf
- Cabero, J. (1991). cabero_91. Retrieved October 31, 2017, from http://www.lmi.ub.es/te/any91/cabero_santander/index.html#capitol1
- Centeno, M. (2015). Propuesta de un multimedia sobre la Webquest con fines educativos para docentes del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista de Investigación*, 39(86), 39–61.
- Comprar Adobe Premiere Pro CC | Software de edición y producción de video. (2017). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.adobe.com/la/products/premiere.html>
- Consejo de Administración Legislativa (CAL). (2008). Retrieved November 8, 2017, from http://www.asambleanacional.gob.ec/es/asamblea/consejo_de_administracion_legislativa_cal
- Constitución Del Ecuador. (2008). Retrieved from http://www.asambleanacional.gob.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Curriculo – Ministerio de Educación. (2016). Retrieved November 4, 2017, from <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- De Leng, B. A., Dolmans, D. H. J. M., Van De Wiel, M. W. J., Muijtjens, A. M. M., & Van Der Vleuten, C. P. M. (2007). How video cases should be used as authentic stimuli in problem-based medical education. *Medical Education*, 41(2), 181–188. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02671.x>
- Editar Videos Gratis - Kizoa. (2017). Retrieved November 3, 2017, from <https://www.kizoa.es/Editar-Videos>
- Editor de video de YouTube. (2017). Retrieved from <https://support.google.com/youtube/answer/183851?hl=es-419>
- EducaLAB. (2015). 2. Tipos y momentos de evaluación. Retrieved November 14, 2017, from http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd_09/cursofor/cap_4/cap4b.htm
- Emma Saquinga. (2012). El uso de videos educativos y su incidencia en el aprendizaje del área de ciencias naturales de los niños y niñas de 5to año de educación básica de la escuela fiscal “Manuela Cañizares” del barrio san pedro del capulí de la parroquia San Andrés del cantón, p. 111. Retrieved from <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5608/1/Tesis%20Final.pdf>
- Funciones De. (n.d.). *Molecular Cell*. Retrieved from <http://www.virtualdub.org/features.html>
- García, M. A. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81), 43–68. Retrieved from [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003&lng=es&nrm=iso%5Cnhttp://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003)
- Graduación, V. I. I. S. D. E. (n.d.). *Microbiológica del queso fresco en el cantón*.
- JesAos Antonio FernA,ndez Olmedo. (2014a). All you need to stand out from the crowd. Retrieved from <http://avidemux.sourceforge.net/>
- JesAos Antonio FernA,ndez Olmedo. (2014b). All you need to stand out from the crowd. Retrieved November 3, 2017, from https://www.lwks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=98&Itemid=209
- Larrea, O. H. (2000). Sistema de educación superior del ecuador. *Sistema De Educación Superior*, 1–10.
- López de la Madrid, M. C. (2007). Uso de las TIC en la educación superior de México. Un estudio de caso. *Revista Apertura*, 7(7), 63–81.
- Marquès, P. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Universidad Autónoma de de Barcelona, 2000, 1–7. Retrieved from <http://fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecnolLasTicysusaportacionesalasesociedad.pdf>
- Martín, S. (2016). El uso de las tics en la gestión empresarial. Universidad de Valladolid. Retrieved

from http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/23407/1/TFG-O_967.pdf

Mejía Supe, C. E. (2016). Aplicaciones móviles y su relación con la difusión de información institucional de la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación de la Universidad Técnica de Ambato cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

Ministerio De Educacion. (2014). ¿Qué es el Buen Vivir? – Ministerio de Educación. Retrieved November 8, 2017, from <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria. Ministerio de Educación del Ecuador. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Monteagudo Pedro, Sánchez Athos, H. M. (n.d.). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. Retrieved October 4, 2017, from http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol21_2_07/ems06207.htm

Ojeda, N. D. (2012). Introducción de la Multimedia. México. Retrieved from http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf

OpenShot Video Editor | ¡Editor de video gratuito, abierto y galardonado para Linux, Mac y Windows! (2017). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.openshot.org/>

Prendes, P. (2010). Competencias Tic Para La Docencia En La Universidad Pública Española : Indicadores Y Propuestas Para La Definición De Buenas Prácticas. Informe de Proyecto EA2009-0133 de La Secretaria de Estado de Universidades E Investigación, 7–29. Retrieved from <http://www.um.es/competenciatic/>

ReInventar Hollywood. (n.d.). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.jahshaka.com/about/>

Roblizo, M., & Cózar, R. (2015). Usos Y Competencias En Tic En Los Futuros Maestros De Educación Infantil Y Primaria: Hacia Una Alfabetización Tecnológica Real Para Docentes. Pixel-Bit. Revista de Medios Y Educación, 47, 23–39. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.02>

Ros, A., & Rosa, A. (2014). Uso del video docente para la clase invertida: evaluación, ventajas e inconvenientes. Vectores de La Pedagogía Docente Actual, (24), 423–441.

Sánchez, B. J., & Martínez, A. (2014). La Utilización De Videos Didácticos En La Enseñanza-Aprendizaje De Los Golpes De Pádel En Estudiantes Using Educational Videos in Teaching and Learning of Paddle Strokes in Students. Revista DIM (Didáctica, Innovación Y Multimedia), (10), 1–8. Retrieved from <http://www.pangea.org/dim/revista.htm>

Sancti, M., Ciencias, U. De, & Sancti, M. (2016). Gaceta Médica Espirituana medical sciences careers, 18(3).

Sarmiento, M. A., May, N. K., Cadena, M., & Casanova, J. (2015). La Elaboración del Video como Recurso De Aprendizaje En la Enseñanza del Idioma Inglés en el nivel medio superior de la Universidad Autónoma De Campeche. Revista Iberoamericana de Producción Académica Y Gestión Educativa, 1–16. Retrieved from <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/378/416>

SENPLADES, S. N. de P. y D. (2013). El Socialismo del Buen Vivir - Plan Nacional 2013 - 2017. El Socialismo Del Buen Vivir - Plan Nacional 2013 - 2017. Retrieved from <http://www.buenvivir.gob.ec/el-socialismo-del-buen-vivir>

Software de edición de video de Corel - VideoStudio Pro X10. (2017). Retrieved November 1, 2017, from <https://www.videostudiopro.com/en/products/videostudio/pro/>

Summary, E. (2015). Table of Contents.

Tunnermann, C. (2008). La calidad de la educacion superior y su acreditacion: La experiencia Centroamericana. Revista Da AvaliaçãO Da EducaçãO Superior, 13, 313–336. <https://doi.org/10.1590/S1414-40772008000200005>

Upcott, L., Rickeston, L., Kinving, K., & Sullivan Gillian. (2017). PowToon | Create Animated Videos for Work or Play. Retrieved November 3, 2017, from <https://www.powtoon.com/home/g/es/>

Velarde, A., Dehesa, J. M., López, E., & Márquez, J. (2017). Los vídeo tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza apr. EDUCATECONCIENCIA, 14(15).

Video Editor & Video Editing Software | Camtasia | TechSmith. (1995). Retrieved November 1, 2017, from <https://www.techsmith.com/video-editor.html>

VideoPad, editor de vídeo. (n.d.). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.nchsoftware.com/videopad/es/index.html#101>

WeVideo | Editor de video en línea para web, móvil, Windows y OSX. (2017). Retrieved November 3, 2017, from <https://www.wevideo.com/>

Windows Movie Maker Descargar -Para Windows 7/8/10/Xp/Vista. (2016). Retrieved November 1, 2017, from <http://www.windows-movie-maker.org/es/>

- Yela, S. (2011). Herramientas de evaluación en el aula. Retrieved from http://www.usaidlea.org/images/Herramientas_de_Evaluacion_2011.pdf www.mineduc.gob.gt
- Zerquera, J., Hernández, S., Delgado, H., Romeu, M., Valdés, M., Hernández, P., ... Alemañy, J. (2015). Multimedia para profesores y estudiantes de 5to año de medicina. *Asignatura Salud Pública. Medisur*, 13(2), 254-274. Retrieved from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&%5Cnpid=S1727-897X2015000200007
- Rev. G.B. (2010). ¿Qué es educar?. Que es educación (pp. 3-4). Argentina: AuthorHous
- Herbert, Z. (2009). *Manual de producción de televisión*. Querétaro: Imagen Editorial
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La preproducción. *Producción de televisión* (pp. 97-111). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La producción. *Producción de televisión* (pp. 123-135). México: Trillas
- Mónica, G.G & Myrthala, V.B. (2008). La posproducción. *Producción de televisión* (pp. 143-151). México: Trillas
- Santiago, C.V. (2015). Capítulo 6. El proyecto. *Arte y gestión de la producción audio visual* (pp. 31-34). Colombia: UPC
- Paúl, P. (1976). *Diccionario de Pedagogía*. España: oikos-taus
- Vicente, S.L. (2012). *Diseño curricular a partir de competencias*. Colombia: Ediciones de la U
- Alexander, O.O. (2014). *Curriculo y Didáctica*. Colombia: Ediciones de la U
- Eduardo, P.C. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías. Guía práctica*. México: Pearson