

## INVESTIGACIÓN

<http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2017.43.69-97>

**Recibido:** 04/04/2017 --- **Aceptado:** 15/06/2017

### **MODELO DE PRODUCCIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS PARA LA MODALIDAD PRESENCIAL DE LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA**

#### ***MODEL OF PRODUCTION OF DIDACTIC VIDEOS FOR THE FACE-TO-FACE MODALITY OF UNIVERSITY EDUCATION***

**Ricardo Vélez Amador<sup>1</sup>:** Universidad Autónoma del Caribe. Colombia  
[Velez.amador@hotmail.com](mailto:Velez.amador@hotmail.com)

## RESUMEN

El presente artículo describe un modelo que permite producir videos didácticos y se desprende de la tesis doctoral "Diseño y validación de un modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria". Además, constituye un aporte al proyecto "Diseño e implementación de un modelo comunicativo para fomentar la cultura de la paz en la región Caribe" (PRYINT-081-2017) desarrollado en la Universidad Autónoma del Caribe. Para su diseño se desarrolló una investigación en tres fases. La primera: Se diagnosticó, bajo enfoque cuantitativo el uso didáctico que los docentes universitarios de la ciudad de Barranquilla dan al audiovisual. La segunda: se desarrolló con enfoque cualitativo y tuvo como objetivo consultar a un grupo de especialistas en docencia y producción audiovisual sobre el diseño de un modelo de producción de videos didácticos. La tercera: validó el modelo a través de la técnica de 'juicio de expertos'. La naturaleza de este estudio está enmarcada dentro de la complejidad que representa el procesamiento del lenguaje audiovisual y requirió un tratamiento metodológico que abarcara distintas dimensiones de la realidad desde una perspectiva holística. Finalmente, se presenta un modelo original que resulta aplicable, puesto que su viabilidad quedó validada a través del juicio de expertos

**PALABRAS CLAVE:** Modelo – Video - Producción audiovisual – Didáctico – Enseñanza universitaria.

---

<sup>1</sup> **Ricardo Vélez Amador<sup>1</sup>:** Magíster en Ciencias de la Comunicación, Universidad del Zulia. Investigador Grupo Comunicación y Región. Profesor Tiempo Completo Programa Comunicación Social – Periodismo. Universidad Autónoma del Caribe  
**Correo:** [Velez.amador@hotmail.com](mailto:Velez.amador@hotmail.com)

## **ABSTRACT:**

The present article describes a model that allows to produce didactic videos and it is deduced from the doctoral thesis "Design and validation of a model of production of didactic videos for the face to face modality of the university teaching". In addition, it is a contribution to the project "Design and implementation of an edu-communicative model to promote the culture of peace in the Caribbean region" (PRYINT-081-2017) developed at the Autonomous University of the Caribbean. A three-stage research was developed for its design. The first: It was diagnosed, under a quantitative approach, the didactic use that the university teachers of the city of Barranquilla give to the audiovisual. The second one was developed with a qualitative approach and aimed to consult a group of specialists in teaching and audiovisual production on the design of a model of production of didactic videos. The third: validated the model through the technique of 'expert judgment'. The nature of this study is framed within the complexity represented by the processing of audiovisual language and required a methodological treatment that would cover different dimensions of reality from a holistic perspective. Finally, an original model is presented that is applicable, since its viability was validated through expert judgment.

**KEYWORDS:** Model - Video - Audiovisual production – Didactic - University education

## **Cómo citar el artículo**

Velez Amador, R. Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria [Model of production of didactic videos for the face-to-face modality of university education] Revista de Comunicación de la SEECI, 43, 69-97. Doi: <http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2017.43.69-97>  
Recuperado de <http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/472>

## **1. INTRODUCCIÓN**

Una de las principales preocupaciones de los actuales sistemas educativos de todo el mundo es la búsqueda por la calidad. Cada vez más, cuantiosos recursos económicos son destinados todos los años para la educación de las nuevas generaciones. La preocupación por la calidad ha de concebirse por tanto en este sentido de la necesidad de adaptarse a los nuevos retos sociales, de ser capaz de poner en praxis nuevos objetivos, métodos y procedimientos de aprendizaje que preparen a las nuevas generaciones ante esta emergente sociedad.

La producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria en modalidad presencial es escasa, caso contrario de la enseñanza a distancia donde existen más experiencias. En consecuencia, en el ámbito educativo hay una fuerte demanda de experimentación para nuevas formas expresivas y de exploración didáctica para la complementariedad de la educación presencial.

Hasta el momento el material audiovisual que utilizan las universidades en su proceso de formación, según (Salinas,1995), constituyen en su mayoría producciones cinematográficas que se distribuyen en formato de video, o de documentales y reportajes producidos para televisión, y en general que responden a programas de carácter divulgativo o cultural destinado a un público medio. Esto debido a que las producciones de televisión educativa no son muchas con respecto a las comerciales, en parte, debido a que no se ha llegado a un esquema de producción para video didáctico más participativo y dinámico. Se requiere, en consecuencia, un marco de referencia respecto a la producción de videos didácticos.

Los medios audiovisuales son, de acuerdo a (Cabero, 1992) fundamentalmente elementos curriculares y como tales van incorporados en el contexto educativo independientemente de que éste propicie una interacción "con", "sobre" o "por" los medios. Ya que no los percibimos como meros transmisores de información, sino que reconocemos las posibilidades que tienen como elementos de expresión. Por tanto, se reclama una mínima formación técnica, estética y de diseño por parte del profesor y del alumno para su utilización. Es importante, no olvidar que el valor pedagógico y educativo que se les concede no se encuentra tanto en el producto mediático que lleguen a conseguir, sino en el proceso que debe de seguirse que va desde el trabajo de investigación para la elaboración de un guion y de los contenidos que se plasmen en el mismo, hasta los aprendizajes instrumentales requeridos para el dominio técnico de los equipos, sin olvidar la capacidad necesaria en la locución, y la producción y postproducción del medio.

En este sentido, uno de los componentes para impulsar la apropiación y uso educativo de medios audiovisuales, está dado sobre la producción y gestión de los contenidos educativos digitales, el cual se constituye en un aspecto que, además de considerarse de orden estratégico, tiene mucha relevancia, ya que a través de éste, se contribuye a cerrar la brecha de acceso a la información, promover el acceso público y abierto al conocimiento; desarrollar capacidades nacionales para la producción, fortalecer los marcos de colaboración y cooperación para producción y gestión de contenidos educativos; consolidar la oferta nacional de contenidos educativos digitales y desarrollar la capacidad de acceso, uso y reutilización de los contenidos por parte de las comunidades educativas.

Estas razones plantean la necesidad de fortalecer la capacidad del uso educativo de los medios audiovisuales y en particular del video didáctico para fomentar una cultura en torno a la colaboración y cooperación para promover el intercambio, reutilización, adaptación, combinación y redistribución de recursos educativos, y a consolidar una amplia oferta nacional de recursos de acceso público que aporte al mejoramiento de la calidad en la educación.

## **2. ALGUNAS CONSIDERACIONES TEÓRICAS BÁSICAS**

A continuación se presentan una serie de conceptos que se consideran necesarios para comprender la terminología empleada en la descripción del modelo propuesto para la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial.

### **2.1 Concepto de Modelo**

El modelo, según (Aguilera, 2000, p.57), es una representación parcial de la realidad; esto se refiere a que no es posible explicar una totalidad, ni incluir todas las variables que esta pueda tener, por lo que se refiere más bien a la explicación de un fenómeno o proceso específico, visto siempre desde el punto de vista de su autor.

Otra acepción, de (Aguilera, 2000, p.57), define el modelo como un patrón a seguir o muestra para conocer algo, existe también la idea de que un modelo debe ser utilizado para probar una hipótesis o una teoría, o tan sólo para poder explicar un proceso o una abstracción. Aun cuando la explicación de un modelo parte de supuestos hipotéticos o de teorías previas ya confirmadas, ésta estaría completa si no abarca observaciones y experimentaciones posteriores que den cuenta de todos aquellos elementos, mecanismos y procesos incluidos en él. El modelo explica a la realidad y la fundamentación teórica explica al modelo.

### **2.2 Concepto de Didáctica**

Alrededor del concepto de Didáctica existe una gran riqueza y pluralidad de definiciones de autores varios, lo que nos muestra la evolución del propio término desde la evolución del conocimiento.

Muchas son las definiciones que se organizan alrededor del concepto que analizamos. Destacamos alguna de ellas:

· (Titone, 1974)

La didáctica en su sentido más amplio, en cuanto que trata de regular el proceso instructivo de formación intelectual, es una metodología de la instrucción: pero en su más estricta acepción es también una tecnología de la enseñanza. Es una ciencia práctico-normativa o sea teoría de la praxis docente.

· (Fernández Pérez, 1977)

La Didáctica es la ciencia que estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje en orden a la optimización de la formación intelectual. Ciencia práctica que desde una perspectiva de integralidad, criticidad y concreción, estudia las leyes de la instrucción formativa, sin olvidar la problemática de su aplicación, teniendo siempre a los fines que la educación en todo momento propone.

· (Escudero, 1978)

La Didáctica es la ciencia que tiene por objeto la orientación y organización de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral.

· (Pacios, 1980)

Ciencia que estudia el proceso instructivo en cuanto causa la educación intelectual.

· (Rodríguez Diéguez, 1980)

La didáctica es la ciencia y la técnica de la instrucción educativa.

· (González Soto, 1989)

Un campo científico de conocimientos teórico-prácticos y tecnológicos, cuyo eje central es la descripción -interpretación y práctica proyectiva de los procesos intencionales de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en contextos de relación y comunicación para la integración de la cultura con el fin de transformarla.

La mayoría de los autores actuales concluyen en que el objeto material de la Didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este objeto es trabajado desde el prisma o la perspectiva (llámese objeto formal) que consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado. (Ferrández, 1995, p.57), por un lado, afirma que el objeto formal de la Didáctica es el proceso comunicativo, bidireccional entre el docente y el discente que tiene lugar en cada acto didáctico. Se trata de analizar la relación que existe entre ambos, y los métodos y procedimientos utilizados para conseguir el aprendizaje del alumno, allí donde entran en juego elementos como la relación docente-discente, el método, la materia o contenido de aprendizaje, el entorno cultural, etc. (Zabalza, 1990, p. 73), en un mayor grado de concreción, añade que los problemas de estudio de esta ciencia son: la enseñanza, la planificación y el desarrollo curricular, el análisis profundo de los procesos de aprendizaje, las innovaciones, los medios educativos, el proceso de formación y desarrollo del profesorado y los programas especiales de instrucción.

## **2.4 El vídeo como herramienta educativa**

Desde sus más primigenios orígenes el vídeo ha sido reconocido como un posible instrumento pedagógico de primera magnitud en las enseñanzas técnicas. De acuerdo a (Gruber, 2011), el uso del vídeo en clase facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los diferentes estilos de aprendizaje en los alumnos. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto.

En el contexto actual sobreentendemos vídeo sobre soporte digital, ya sea nativo o digitalización de un material videográfico analógico, y que por su propia naturaleza permite adicionalmente las ventajas de: Facilidad de acceso y distribución. Ya sea sobre

soporte físico (CD, DVD, memorias flash-drive...) o a través de Internet (plataforma YouTube, repositorios y otros). • Multiplicidad de plataformas de reproducción tanto en terminales fijos (TV, ordenador personal de sobremesa) como portátiles (ordenador portátil, notebook, smartpone, disco duro multimedia, tablet PC, vídeo consola, reproductor MP4, etc.). • Facilidad de generación y edición. A partir de diferentes materiales fuente (fotografías, textos, películas, animaciones, música, voz, etc.) y sin necesidad de utilizar recursos muy costosos (simplemente un ordenador personal y el software de edición no-lineal de vídeo adecuado) se puede generar un material pedagógico de excelente calidad que pueda ser re-editado ulteriormente para acomodarlo a diferentes escenarios de utilización.

El vídeo, de acuerdo a (Bravo, 2000, p.3) es un sistema de captación y reproducción instantánea de la imagen en movimiento y del sonido por procedimientos electrónicos que como medio audiovisual tiene una serie de características que lo distinguen del resto de los medios que conforman el ecosistema audiovisual. Entre estas características destaca las siguientes:

- Da permanencia a los mensajes y permite su intercambio y conservación.
- Permite la reproducción instantánea de lo grabado.
- Tiene un soporte reutilizable un número determinado de veces.
- Permite la ordenación de los distintos planos y secuencias en un proceso de edición.
- Es un soporte de soportes, pues admite el trasvase de producciones realizadas por otros procedimientos.
- Presenta baja definición de imagen.
- Genera procesos de microcomunicación originales. La introducción del vídeo en el aula puede producir modificaciones sustanciales en el escenario donde tiene lugar la docencia. Si esta introducción es ocasional, el vídeo, se puede convertir en un elemento de distracción o de simple aligeramiento de la tarea en el aula. Si su utilización es generalizada y continua, se convierte en un elemento más de los que intervienen en el proceso educativo.

El vídeo como recurso didáctico presenta una serie de características, tales como su bajo coste o su facilidad de manejo, que le permiten estar presente en distintos momentos del proceso educativo: como Medio de Observación, como Medio de expresión, como Medio de Autoaprendizaje y como Medio de Ayuda a la Enseñanza.

## **2.5 El video didáctico**

De acuerdo a (García, 2014), durante las últimas décadas el video "es el medio técnico audiovisual de mayor proyección" (esta tendencia sigue en ascenso) y esto quizás se debe, "al interés social que éste medio ha despertado". Para (Cabero, 2002) esta tendencia responde en gran medida a la disminución del costo de los equipos y de los

materiales para su utilización, a la facilidad del uso progresivo de las videograbadora, al interés que han manifestado los directivos de los distintos niveles educativos de dotar a sus centros de dichos equipos y su introducción de manera masiva.

De igual manera, afirma (García, 2014), el uso del video con fines didácticos responde a las percepciones favorables que los alumnos y profesores muestran hacia el uso de dicho medio, a un mayor número de instituciones educativas donde se puede localizar materiales y equipos de video para utilizarlos en el desarrollo de la enseñanza, el aumento del material producido comercialmente con contenidos didácticos y/o educativos, y es posible agregar el creciente número de producciones televisivas con fines didácticos y educativos a las cuales se puede acceder a través de los canales de televisión por cable o gracias a las diferentes redes sociales en Internet.

Considerando lo expuesto, es posible señalar que el video con fines didácticos tiene un gran potencial y que su utilización en las aulas de clase constituye una excelente vía para el logro de aprendizajes significativos. Sin embargo, es necesario precisar que el video carece de ventajas didácticas si no viene acompañado con una guía que oriente al aprendiz y al docente, en las distintas fases de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivo General**

Diseñar un modelo que permita la producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria en Barranquilla- Colombia.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

Para alcanzar este objetivo general fue necesario concretar acciones que permitieron obtener informaciones claves para el diseño del modelo y que se especifican en los siguientes objetivos específicos:

1. Diagnosticar el uso didáctico que dentro del proceso enseñanza aprendizaje le dan al audiovisual los docentes presenciales de las universidades de la ciudad de Barranquilla – Colombia.
2. Diseñar una propuesta de modelo para la producción de videos didácticos que contribuya al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en la modalidad presencial de las universidades de la ciudad de Barranquilla –Colombia.
3. Validar el Modelo para producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria en su modalidad presencial a partir del juicio de expertos.

#### **4. METODOLOGÍA**

La metodología desarrollada que dio como resultado la elaboración de un modelo para la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial está enmarcada dentro de la complejidad que representa el procesamiento del lenguaje y la comunicación audiovisual con sus componentes básicos de pre-producción, producción y post-producción, por lo tanto requiere de un tratamiento metodológico que abarque distintas dimensiones de la realidad desde una perspectiva holística.

En la investigación se definieron tres fases en correspondencia con el método de investigación.

La primera fase, con un carácter diagnóstico tuvo el propósito de diagnosticar, bajo un enfoque cuantitativo y con la aplicación de la técnica de la encuesta a una muestra representativa de 349 docentes, el uso didáctico que dentro del proceso enseñanza aprendizaje le dan al audiovisual los docentes presenciales de las universidades de la ciudad de Barranquilla.

La segunda fase se desarrolló con un enfoque cualitativo, con la aplicación de la técnica de la entrevista semiestructurada; y tuvo como objetivo consultar a un grupo de especialistas en docencia y producción audiovisual para el diseño de una propuesta de un modelo para la producción de videos didácticos que contribuya al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en la modalidad presencial de las universidades de la ciudad de Barranquilla

La tercera fase, consistió en la validación del modelo propuesto a través de la técnica de juicio de expertos. Para alcanzar este fin se seleccionaron a seis (6) jueces/expertos y se les aplicó un instrumento diseñado para la validación.

Por último, se implementó el modelo validado en la producción de un video didáctico para la enseñanza universitaria presencial en el curso de Narrativas Audiovisuales de la Universidad Autónoma del Caribe.

En la presente investigación se contó con dos poblaciones: la primera estuvo constituida por los 3.821 docentes presenciales activos de las seis universidades que tienen su sede principal en la ciudad de Barranquilla. Estas universidades son: Universidad Autónoma del Caribe, Universidad del Atlántico, Universidad del Norte, Universidad de la Costa (CUC), Universidad Metropolitana y Universidad Simón Bolívar. Esta población se estudió en la primera fase de la investigación para obtener el diagnóstico del uso del audiovisual en el aula por parte de los docentes presenciales de la enseñanza universitaria en Barranquilla. De esta población se extrajo una muestra de 349 docentes a los cuales se les aplicó una encuesta.

Para el estudio de la primera población, integrada por los docentes presenciales de las universidades de Barranquilla, utilizamos la técnica de la encuesta, bajo la modalidad de cuestionario con 29 ítems, como instrumento de registro elaborado a partir de las realizadas por Hernández (2006) donde la encuesta es una técnica que encierra un



conjunto de recursos destinados a recoger, proponer y analizar informaciones que se dan en unidades y en personas de un colectivo determinado, para lo cual hace uso de un cuestionario u otro tipo de instrumento.

El muestreo para la primera población de esta investigación fue de tipo probabilístico estratificado, ya que el cuestionario fue aplicado a grupos representativos de docentes presenciales de cada una de las seis universidades de Barranquilla en un lapso de dos semanas. Chávez (2001) señala que el muestreo probabilístico estratificado es el que se efectúa sobre la base de los estratos de la población.

La segunda población, estuvo integrada por 6 docentes presenciales expertos en docencia y en el área de audiovisuales de las universidades de Barranquilla que cuentan con programas académicos afines a la producción y realización audiovisual. Para esta segunda fase de la investigación, correspondiente al diseño de una propuesta de modelo para la producción de videos didácticos que contribuya al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en la modalidad presencial de las universidades de la ciudad de Barranquilla, se escogió esta muestra por conveniencia a criterio del investigador y estuvo integrada por los especialistas en el área de docencia universitaria y audiovisuales por cada una de las cuatro universidades que cuentan con programas académicos afines a la producción audiovisual y que contribuyeron al diseño del modelo propuesto.

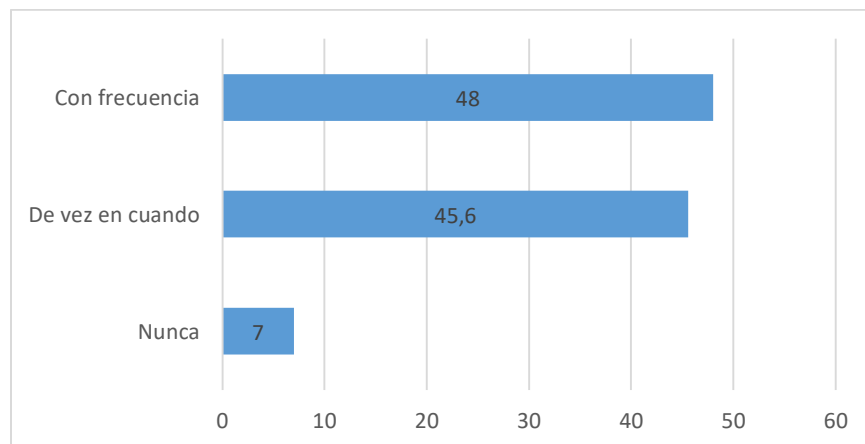
## **5. DISCUSIÓN**

### **5.1 Análisis de los datos cuantitativos**

Para caracterizar y valorar el uso del audiovisual en el aula presencial de los docentes universitarios de la ciudad de Barranquilla vamos utilizamos los resultados de la encuesta cuyo cuestionario de 29 preguntas fue aplicado a los 349 docentes que constituyeron la muestra de nuestra primera población de estudio.

En síntesis en las universidades de Barranquilla los contenidos audiovisuales se utilizan con poca frecuencia por parte de los docentes presenciales, menos de un 50% lo utiliza. El uso de contenidos audiovisuales, en su mayor parte, está relacionada con la complementación de las clases y, por tanto, con el enriquecimiento de la función expositiva del profesor. Tampoco está muy extendida la inserción de ejercicios de producción audiovisual en las prácticas educativas: Un 75% de los docentes universitarios presenciales de la ciudad de Barranquilla utiliza el audiovisual en sus clases con el fin de complementar el aprendizaje de su asignatura. Otro 15% lo utiliza para promover en los estudiantes sus habilidades personales y competencias, solo un 6% para aprender las técnicas y el lenguaje audiovisual.

### ***Gráfico 1: Frecuencia con que utilizan el audiovisual como recurso didáctico los docentes universitarios de las universidades de Barranquilla***

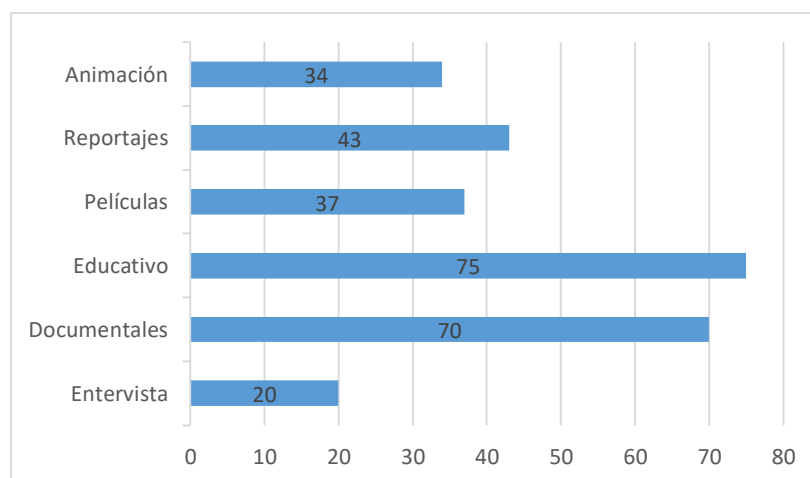


Fuente: elaboración propia (2017)

Continuando con esta síntesis diagnóstica, debemos señalar que el formato audiovisual más utilizado por los docentes universitarios presenciales de la ciudad de Barranquilla en sus clases es el formato específicamente educativo con un 75 %, lo cual demuestra que el video didáctico es el de mayor demanda por parte de los docentes universitarios en Barranquilla como recurso de apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

A continuación, el formato audiovisual más utilizado es el documental: cerca de un 70 % de los docentes universitarios presenciales de la ciudad de Barranquilla dice usarlos. Bastante distanciados quedan los formatos de reportaje con un 43%, el formato de película con un 37%, el formato de animación con un 34 % y por último el formato de entrevista con un 20%.

**Gráfico 2: Formato audiovisual más utilizado en las clases.**

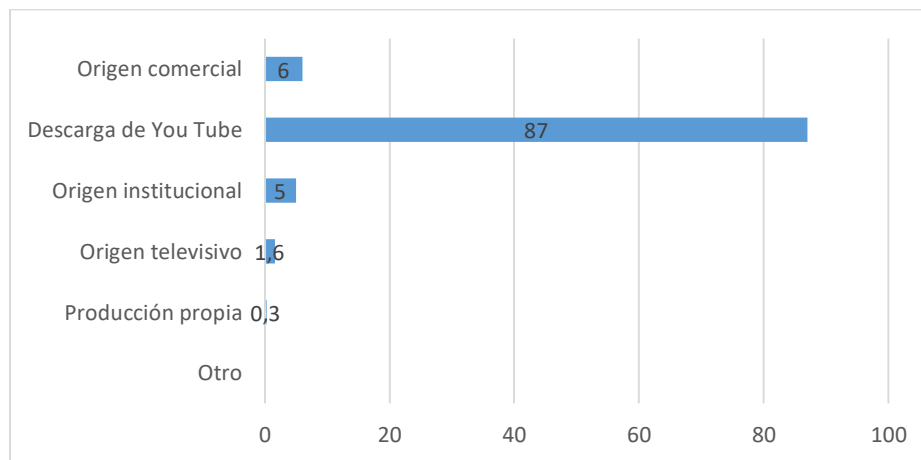


Fuente: elaboración propia (2017)

Solo el 0,3 % de los videos que usan como recurso didáctico los docentes universitarios presenciales en la ciudad de Barranquilla son de producción propia, a pesar de que un

significativo 31,6 % manifiestan contar con las herramientas de producción para la realización de sus videos didácticos.

**Gráfico 3: Origen del video que se utiliza en las clases.**



Fuente: elaboración propia (2017)

Para finalizar, es importante resaltar que para la totalidad de los encuestados -349 docentes presenciales universitarios- disponer de modelos de producción para la realización de videos didácticos para la enseñanza universitaria es altamente necesario para impulsar la producción propia de contenidos audiovisuales de carácter didáctico.

## 5.2 Análisis de los datos cualitativos

A continuación se presentan una síntesis de los resultados obtenidos de las entrevistas a los 6 docentes seleccionados, donde se buscó conocer sus opiniones, apreciaciones y consideraciones entorno al diseño de un modelo para la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial. La guía de la entrevista semi-estructurada constó de 12 preguntas. Las entrevistas fueron registradas mediante grabaciones bajo el consentimiento de los entrevistados. Luego, fueron transcritas en un formato perfectamente legible.

**Cuadro 1: Categorías de análisis consideradas en las entrevistas a los 6 docentes expertos en producción audiovisual.**

Categorías	Descriptorios
1. Tratamiento estético del video didáctico.	1. Diseño gráfico 2. Las Imágenes estáticas 3. Las imágenes en movimiento 4. El Sonido 5. Luminosidad y color 6. Planos
2. Tratamiento narrativo del video didáctico.	7. Los modos narrativos 8. El guion del Video didáctico 9. El tiempo de duración
3. Pautas para el diseño del video educativo	10. Pre-producción 11. Producción 13. Post-producción

Fuente: elaboración propia (2017)

### **5.2.1. Tratamiento estético del video didáctico.**

En esta categoría de tratamiento estético del video didáctico: el sonido, el color, los textos, el tamaño de plano, el ritmo de las imágenes y los sonidos, etc., son los distintos elementos en los que habrá que pensar, tanto individualmente como en su funcionamiento en conjunto, a la hora de diseñar la propuesta de modelo para la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial.

En cuanto al manejo de los planos en un video didáctico para la enseñanza universitaria presencial los expertos consideraron que el plano es centro neurálgico de la construcción de la imagen. Es la intersección entre tiempos, tamaños y ángulos de la imagen manejada a través de la composición, el encuadre, el movimiento y el campo.

### **5.2.2 Tratamiento narrativo del video didáctico**

En este aparte los expertos destacaron la existencia de varios modos narrativos para el video didáctico: el modo observacional como un intento por parte del productor del video de presentar el contenido con muy poca escritura permitiendo que las imágenes hablen, esto es, mediante decisiones estéticas mínimas y que nunca traicionen la realidad que se capta. El modo interactivo o participativo cuando los videos didácticos

son estructurados con entrevistas, por lo tanto, suele cobrar gran presencia la palabra y los primeros planos de las personas que comentan la información.

Por último, los expertos mencionan el modo expositivo evidenciado en un video muy estructurado, con mapas, esquemas, dibujos, infografías, ejemplos y casi siempre conducido por una "voz en off" descriptiva. El modo reflexivo, se basa en el efecto de extrañamiento, pues el realizador pretende que el estudiante no solo reflexione sobre el contenido del video sino también sobre el proceso de enunciación del contenido.

### 5.2.3 Pautas para el diseño de la producción de un video educativo

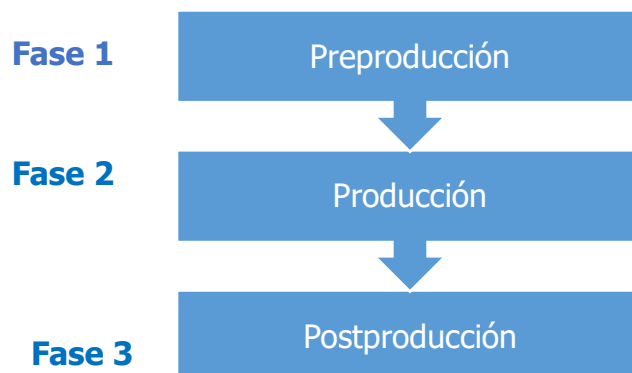
En este apartado, los expertos nos dieron su punto de vista en torno a cómo debería ser el diseño de la producción de un video didáctico: lo primero que hay que hacer es definir la intención didáctica de ese video que se desea obtener. Después se debe identificar que función quiere darle es decir para suscitar interés por un tema, Introducir un tema, Apoyar el desarrollo del tema, Aclarar un concepto, Concluir o reforzar un tema.

Los expertos coincidieron en la conveniencia de planificar las tres etapas de la producción audiovisual: Pre-producción, producción y post-producción. En la preproducción se conjugan dos aspectos importantes, el primero es el de la creación artística y corresponde a la típica labor de la preproducción de materiales audiovisuales. Aquí se define la idea, se elabora la sinopsis y los guiones necesarios (técnicos, literarios e storyboard).

### DESCRIPCIÓN DEL MODELO

Este modelo busca contribuir a la efectividad del video didáctico como recurso instructivo en la enseñanza universitaria presencial y se compone de tres fases descritas a continuación:

**Figura 1: Fases del Modelo de producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial**



Fuente: elaboración propia (2017)

## Fase de preproducción

La pre -producción comprende desde la concepción de la idea hasta el primer día de producción. Tiene la finalidad de facilitar la producción y postproducción, además de conseguir los objetivos previstos. Es la fase más compleja y con más tiempo de duración de todo el proyecto, debido a las decisiones que se toman durante su ejecución. A continuación presentamos una breve guía acerca del proceso a desarrollar en esta primera fase del modelo.

➤ Elección del tema dentro del plan de estudio que presenta una necesidad clara de ser reforzado a partir de un sistema verbo-icónico.
➤ Estructurar qué parte del tema elegido se va a llevar a vídeo.
➤ Redactar el objetivo que tendrá, es decir, qué logro conseguirá su estudiante al visualizar el material.
➤ Los objetivos del material didáctico deben ser pertinentes.
➤ La organización de los contenidos en el recurso debe facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos.
➤ La información que se presenta debe estar actualizada y ser relevante.
➤ El contenido debe estar organizado correctamente.
➤ La información se debe presentar en forma clara y precisa.
➤ El volumen de información que se proporciona debe ser adecuado al contenido abordado.
➤ El ritmo de la presentación de la información debe ser adecuado respecto al tema y a la audiencia.

La selección de contenidos en la fase de preproducción es un proceso de documentación y de recopilación de material como textos e imágenes que se va o se puede utilizar posteriormente en la producción del video didáctico. Es importante mencionar que esta revisión no debe centrarse exclusivamente en el terreno conceptual de los contenidos que se presentarán en el medio, sino que debe alcanzar otros componentes, los cuales no intervienen directamente sobre el contenido pero si le dan un toque dinámico y atractivo, como puede ser el color, efectos de sonido, imágenes, transitividad, música, carteles, etc. Se hace necesario buscar materiales existentes que puedan apoyar el desarrollo del video, como fotografías, gráficos, imágenes de archivo, caso en el cual es necesario pedir los permisos necesarios para no incurrir en infracciones al derecho de autor.

Para la organización del contenido es bueno segmentar el contenido en hitos históricos o aspectos más relevantes y realizar un borrador previo antes de iniciar el proceso de elaboración de guiones. La incorporación de facilitadores del aprendizaje, tales como esquemas, mapas conceptuales, reiteración de conceptos, incorporación de gráficos y títulos, búsqueda de ejemplos y simulaciones, planteamiento de preguntas, resúmenes, etc.

Para el desarrollo de la guía temática o de contenidos se deben definir los conceptos, informaciones y procesos cognitivos que serán la base del proceso académico desarrollados a través del video. Se debe indicar aquí las actividades que se pretenden que los usuarios-estudiantes desarrollen con lo aprendido en el producto. Finalmente el plan de producción que es un registro de vencimiento en que se anotan cada una de las tareas a realizarse y sobre todo es un registro en donde aparecen los miembros del equipo y su rol principal en el desarrollo del video didáctico. También registra la duración y fechas de cada una de las etapas de

El Presupuesto es otro aspecto que se definen en esta fase, si bien en la grabación de estos videos didácticos no se requiere de contratar actores, vestuario y efectos especiales costosos, en cambio implica importantes gastos en materiales de grabación, en desplazamientos, permisos, autorizaciones y gastos de post-producción. Estos son los elementos básicos que se deben considerar en el presupuesto de un video didáctico: equipo técnico (realizador, camarógrafo, editor, diseñador gráfico), equipos de producción, transporte, alimentación, baterías, locaciones, papelería, gastos generales e imprevistos.

### ***Cuadro 2: Ejemplo de Plan de producción***

<b>Plan de Producción</b>						
<b>Día de Grabación</b>	<b>Hora</b>	<b>Int./ext</b>	<b>Día/noche</b>	<b>escena</b>	<b>Lugar</b>	<b>personajes</b>
LUNES 8/11/16	10:00 a 18:00	Interior	Día	#1	Laborato rio	Científico

Fuente: elaboración propia (2017)

El guion del video didáctico es la parte escrita de los que se quiere producir. El guion es la parte medular del video, y a su vez la más difícil de estructurar porque intervienen distintos factores, estos factores pueden variar dependiendo de las necesidades del contenido, puede incluir el tiempo que se ocupará para desarrollar cierta función, el tiempo para la música, tiempo para un cierto sonido, el tiempo de presentación de una imagen, si existen diálogos, etc. Para la elaboración del guion didáctico se recomienda definir un título, una descripción sucinta de la temática a abordar, el objetivo de

aprendizaje que se quiere lograr, el público al que va dirigido, una propuesta creativa o metáfora relacionando la temática con una situación de la vida real y una estructura temática alcanzable en un video de corta duración.

El primer paso a la hora de desarrollar un video didáctico será organizar todo el material que poseamos, estructurándolo en función de un tema y unos objetivos y estableciendo las herramientas y los recursos que se emplearán para tal fin. Previamente, habrá que tener en cuenta una serie de factores, que a continuación se indican, de acuerdo a (Dorrego, 2006):

✓ Objetivos
✓ Estrategias instruccionales que van a ser utilizadas
✓ Características del contenido que va a ser transmitido
✓ Características del destinatario
✓ Características de los docentes (habilidades para el diseño y el desarrollo de materiales didácticos)
✓ Facilidad de producción y uso

Para la elaboración del guion definitivo es necesario realizar un plan didáctico para lo cual es indispensable elaborar tres tipos de guiones diferentes:

—El guion de contenido o escaleta, que presenta de la forma más esquemática posible aquello que queremos comunicar.

—El guion didáctico o literario, que muestra el contenido totalmente desarrollado.

### ***Cuadro 3: ejemplo de Guion literario***

<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>
Presentación (collage de imágenes) donde se presentan escenas en las que se ven estudiantes de escuelas de arte en su quehacer diario.	Música del tema "El hombrecito verde" de Kiki Corona. (Incluido en el CD "El bolsillo del duende")
Corte hacia una escuela; es el primer día de clases. Lianet y Zamir conversan sentados en un banco.	Sonido ambiente <b>Zamir:</b> Pues si, a mí me preocupa un poco como va a ser mi vida a partir de



	<p>ahora. Me pregunto ¿me adaptaré? ¿Tendré tiempo para jugar y repasar con mi instrumento?</p> <p><b>Lianet:</b> Pienso que sí, solo que hay que planificarse y tener bien claro que tanto la música como la escolaridad son importantes.</p> <p><b>Zamir:</b> ¿te has preguntado en que momento podremos jugar y ver la televisión?</p>
--	---

Fuente: (Hernández, 2008)

—El guion técnico que, además de las fases anteriores, comprende aquellas consideraciones relativas a la realización del material audiovisual y no será una competencia del docente-productor sino del realizador del video.

**Cuadro 4: ejemplo de Guion técnico**

<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Ángulo/ Movimiento</b>	<b>Acción</b>	<b>Texto</b>	<b>Audio</b>
2. Interior Sala Día	Plano general	Normal	ISA está acostada en el mueble, se levanta, hace a un lado al perro, se sienta en el piso y abre la computadora.	Claqueta: Ausencia de planificación	Canción: Goodmoodsong Sonido: Sfx claqueta Voz en off: Veamos cuales son las prioridades de ISA en este día. Diálogo: Bueno ahora sí a trabajar.

Fuente: (Carpio, 2012)

Equipo humano necesario:

<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Realizador audiovisual: se encarga de la imagen, genera ambiente en las luces, ubica objetos estratégicamente para componer planos agradables visualmente y pertinentes con los objetivos didácticos del video. Sugiere lentes o filtros para utilizar en la cámara y crear sensaciones y efectos.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Camarógrafo: es el encargado del manejo de la cámara y sobre todo debe tener un amplio conocimiento del lenguaje audiovisual. Debe ser ágil y decidido.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Editor: edita videos incorporándoles música, imagen y efectos de sonido. Locutor: adiciona la voz como componente importante del audio de un video didáctico.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseñador gráfico: comunica en forma visual, haciendo uso del trabajo artístico y de alguna tipografía.</li></ul>

Equipo técnico necesario:

- software que permita grabar la pantalla de una computadora, el software recomendado es CamStudio el cual es gratuito. CamStudio es una aplicación para Windows que permite realizar la grabación de todo lo que sucede en el escritorio de la computadora, grabando tanto la pantalla completa como zonas definidas, al mismo tiempo hace la grabación del audio que esté activado en ese momento, y también se puede hacer la grabación desde el micrófono. Una segunda opción en Software es un programa llamado Camtasia Studio, el cual tiene mayores herramientas de edición de vídeo, en comparación con CamStudio, la desventaja de Camtasia Studio es que no es un software libre, se debe comprar la licencia.
- En cuanto a la producción del audio, el docente puede crear sus propias locuciones con Audacity (Software de distribución gratuita disponible en la red), con el cual por medio de un micrófono de escritorio o diadema, puede grabar su voz en off o locución en buena calidad y utilizarla como base para su video. De igual manera podría descargar música gratuita de repositorios amparados con Creative Commons y que sólo exigen un crédito de autoría en el material.
- También se puede utilizar imágenes de programas de televisión o videos disponibles en la red. Con este recurso hay que tener especial cuidado, pues algunas están protegidas con derechos de autor. Sin embargo, concentrándonos en el fin educativo de estos materiales, y la apertura que han aportado las redes sociales, los docentes podrían contactar a los autores originales de dicho material y solicitar una autorización de uso, obviamente con el crédito respectivo e incluir videos o testimonios grabados por terceros en sus videos didácticos.

## **La Producción**

Mientras que la fase de pre-producción constituye una toma de decisiones que determinan el contenido, aspecto y metodología del material, la fase de desarrollo es la fase en la que dichas decisiones son puestas en práctica y cuyo resultado es ya un producto. La fase de producción consiste en llevar a cabo la ejecución de las decisiones tomadas en las fases anteriores, para ello se parte de los guiones elaborados previamente y se lleva a su concreción con los elementos técnicos que se tengan a disposición. Esta fase que es parte de la finalización del material, se apoya en su producción.

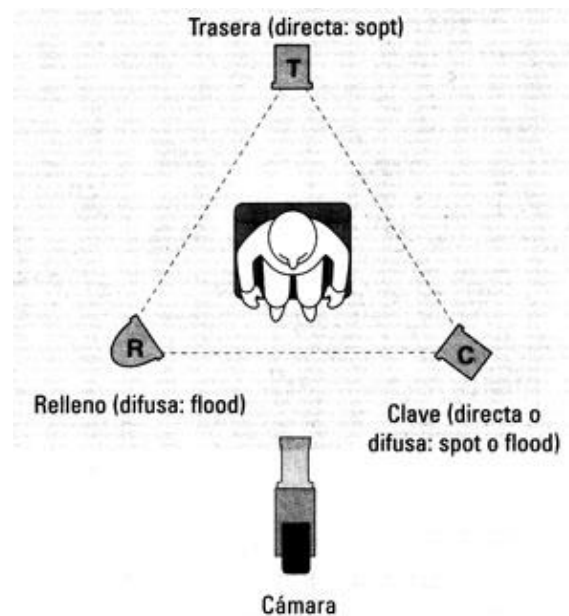
Recomendaciones para la grabación:

Es importante resaltar que aunque, la producción didáctica supedita el tratamiento estético a la consecución de unos objetivos instructivos, no por ello debemos renunciar a un tratamiento artístico del tema, que sin lugar a dudas lo hará más atractivo a los ojos de los estudiantes. En este sentido se debe procurar captar imágenes evocadoras que adecuadamente musicalizadas logren captar la atención del espectador-estudiante-.

Es importante buscar un espacio adecuado para grabar y así evitar errores que luego son muy difíciles de corregir en la post-producción. Por ello se debe considerar:

**La Luz.** Buscar un lugar con la mejor iluminación posible, ya que ello determinará la calidad de imagen en el video. La luz debe estar dirigida de frente a la persona y no estar detrás de ella. Usted podría grabar sin ninguna luz adicional si cuenta con una iluminación adecuada, pero si tiene la posibilidad de colocar más luces que mejoren la iluminación, éstas deben tratar de orientarse de la siguiente manera:

*Imagen 1:* triángulo básico de iluminación



Fuente: Internet (2017)

La idea principal a considerar es que el fondo y la persona frente a la cámara no tengan sombras. También de preferencia que la luz no sea ni muy amarilla ni blanca, sino cálida. Además si se usan lámparas, ver que éstas no se calienten demasiado o incomoden a quien esté frente a la cámara.

**Locación.** Un lugar que permita comodidad y privacidad. Es muy importante considerar dónde irá la cámara y por lo tanto el fondo que aparecerá en el video. En lo posible que sea un lugar fresco que permita que el calor de las luces no eleve demasiado la temperatura dentro de la sala. De esta manera el docente y el personal técnico que grabe se sentirán más cómodos.

**Fondo.** No debe tener nada que distraiga la atención del alumno o se vea mal en el producto final. Una pared blanca sin imperfecciones es correcto, también podría ser un librero, un cuadro, o algo que le gustaría que sus alumnos aprecien sin distraer mucho su atención. Otra alternativa que funciona muy bien es colocar una tela de fotografía sobre la pared, de tal manera que genera un fondo parejo, y una propiedad importante de este tipo de tela es que no se ven arrugas. Hay muchos tipos de telas, lo más importante es encontrar una que sea mate, que evite el rebote de la luz en ella, ya que ello genera un punto de brillo que se ve mal en la grabación.

**Audio.** Necesitas el mayor silencio posible, por ello debe ser en un espacio cerrado. Que puedas grabar sin ruido también dependerá de la posibilidad de grabar con un micrófono. Las posibilidades que tienes para grabar son: micrófono ambiental (viene incorporado en la laptop y en algunos casos en la webcam), o micrófono externo (que puede ser alámbrico o inalámbrico). La recomendación es un micrófono externo, hay muchos modelos y la elección dependerá del tipo de grabación que se requiera.

Recuerde que es muy importante que para una clase presencial debe producirse un video que sea dinámico y bien explicado, mas no hacer exactamente la misma clase. Usted es libre de usar su imaginación para elaborar los videos como mejor sea posible.

**Grabación de video.** Tenemos principalmente 2 métodos para grabar un video:

1. **Grabación sin computadora:** Esto puede realizarse utilizando una cámara fotográfica que tenga la opción de grabar video, o usando un Smartphone con opción de video. En ambos casos es importante seguir las recomendaciones indicadas anteriormente.

2. **Grabación usando una PC:** se necesita una computadora, una Webcam, un micrófono (externo o incorporado) y un software adecuado para la captura de lo que estamos realizando en el computador.

### **Software para grabación de video en PC**

El software que vamos a recomendar se llama Screencast-O-Matic. El cual es gratuito y pueden descargarlo desde esta dirección Web:

<http://screencast-o-matic.com/download>

Enlace directo:

[http://download.cnet.com/Screencast-O-Matic/3001-13633\\_475734109.html?hlndr=1&part=dl-](http://download.cnet.com/Screencast-O-Matic/3001-13633_475734109.html?hlndr=1&part=dl-)

El software nos permite capturar en video todo lo que hacemos en la PC y al mismo tiempo realiza la captura de la Webcam (audio + video). Es importante tener requerimientos mínimos de grabación como son: una PC o laptop, un micrófono y una webcam.

### **La Post-producción**

Una vez conseguido o grabado el material según las necesidades del guion específico se entra en la tercera y última fase de este modelo, la Postproducción. Al igual que las dos anteriores fases, preproducción cuando se planea lo que se hará y la producción en la que se ejecuta el plan y se toma ventaja de las circunstancias de último momento y que fueron imposibles de prever o planear. En la postproducción se concreta el montaje audiovisual, es en esta fase que lo grabado comienza tomar forma.

La postproducción es reconocida por la función más importante, la edición de las imágenes y de los audios o sonidos. La edición es el proceso técnico-conceptual de expresar un mensaje a partir de imágenes y sonidos estratégicamente secuenciados. La postproducción se convierte en un gran punto de apoyo, pues con software especializado para la edición de video como el Avid Studio, Premiere o After Effects para la inserción de gráficas, animaciones y apoyo gráfico, el material grabado puede reforzarse y enriquecerse, sacando el mayor provecho de la comunicación visual de los mensajes educativos que se quieren compartir. Nuevamente los sistemas operativos ofrecen opciones gratuitas y de uso sencillo que sirven para este fin, como son el Windows Movie Maker para Windows o el iMovie para Mac. En ambos casos se obtendrá un video básico en formato WMV, AVI, MPG o MP4.

Para compartir los recursos audiovisuales en la red, el docente podrá optimizarlos y convertirlos al formato que requiera utilizando otro software gratuito llamado Any Video Converter, según las disposiciones técnicas propuestas por cada repositorio institucional (Códec, tamaño - peso - y formato).

### **Etapas de la Post-producción**

Es necesario y muy importante hacer un inventario de todas las imágenes grabadas para el video didáctico, para luego hacer una selección, organización y ensamble de todos los elementos, con esta clasificación se da inicio a edición final.

#### ➤ **Pre- visualización.**

Antes de la edición es importante destinar para la visualización el material que se grabó con el fin de seleccionar las imágenes que definitivamente irán en el video. En esta labor se recomienda hacer un inventario completo y sistemático de todo lo que se ha grabado.

Organizar las diferentes partes del video, reagrupando los planos que se relacionan con los temas desarrollados. Esta organización deberá tener un inicio, un desarrollo y un final, además de una duración determinada.

La última parte de la post-producción consiste en ensamblar físicamente todos los elementos sonoros y visuales que componen el video. Una operación que puede ser definitiva, si se trata de una edición final del video didáctico o preliminar si se trata de una pre-edición sujeta a cambios conceptuales o rítmicos.

#### ➤ **Edición o montaje**

En la edición digital moderna se trabaja con señales digitales que no dependen de un soporte lineal y secuencial como en la cinta magnética. El montaje se puede realizar en cualquier orden y lugar del espacio y del tiempo del soporte, denominándose en este sentido como edición no-lineal.

El montaje es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos del relato, Es el proceso de escoger, ordenar y juntar todos los planos rodados según la idea previa y un ritmo adecuado a esa idea. Para el montaje del video didáctico se recomienda una secuencia pedagógica que explique los distintos momentos que se tendrán en el video, se sugiere que este tenga tres partes: Inicio (motivación y clarificación de objetivos), el desarrollo de la temática a tratar y un cierre en el que puede mencionar el punto más importante a recordar y concluir con una pregunta abierta para invitarlos a una acción.

A continuación te recomendamos algunas herramientas de video-edición que le ofrecen diversas opciones según tus necesidades.

1. Windows Movie Maker para Windows, o iMovie para iOS. Buenas opciones de editores de video sencillos para que manipules tus grabaciones, cortes, pegues y suprimas partes, añadas audio, crees transiciones, superpongas títulos y texto... Puedes utilizar videos grabados con una cámara o creados con otras herramientas.

2. WeVideo. Una herramienta muy interesante para editar video en la nube y online a través del propio navegador y en cualquier soporte: ordenador, tableta o móvil. La versión gratuita tiene algunas limitaciones pero es perfectamente operativa, la Premium permite además el trabajo colaborativo de varias personas invitadas a un mismo proyecto.

3. PowToon. Una opción más creativa y divertida, si quieres dar un componente dinámico y animado a tu video, a través de monigotes, bocadillos o dibujos, textos en movimiento, etc.

4. CamStudio, BB FlashBack Express o HyperCam. Programas para capturar la pantalla del ordenador. Resultan muy útiles, por ejemplo, para elaborar videotutoriales, grabar instrucciones de uso de aplicaciones y programas o mostrar páginas web recomendadas sobre un tema.

5. Flixtime, Animoto o PopcornMaker. Perfectos para que crees presentaciones sencillas o para que tus alumnos se inicien en la creación de videos. Permiten incluir imágenes, videos cortos, audios y textos. Popcorn es gratis, mientras que Flixtime y Animoto tienen versiones gratuitas con algunas limitaciones y versiones completas de pago.

### ➤ **Textos de Narración**

El texto narrativo es un monólogo, incluso si es leído por dos personas (voces masculina y femenina de preferencia). El contenido de narración debe enriquecer siempre a las imágenes, así el estudiante podrá sacar la información necesaria para poder comprender, descodificar o interpretar un sentido que no sea evidente en las imágenes. Un verdadero texto puede ser un comentario, una generalización, una síntesis o también una analogía a partir de las imágenes presentadas, pero jamás describir textualmente lo que se ve en la pantalla. Esto

puede causar una división en la atención del estudiante, quien no sabría que le aprovecharía más, mirar o escuchar. Hay que dejar pausas entre los textos, porque se arriesga a incomodar al estudiante y por consiguiente a perder el interés.

### ➤ **Música y efectos sonoros**

La música es un elemento esencial en cualquier producción audiovisual. Los hilos narrativos que mantienen la atención del estudiante ante contenido del video pueden encontrar su equivalente en la sonorización. La información clave del video didáctico puede resaltarse con unos adecuados efectos de sonido.

La música ayuda a sumergir al estudiante en un ambiente particular, y a crear en él expectativas vinculadas a su forma de asociar ideas y sentimientos, de ahí la necesidad de seleccionar correctamente la música. Esta puede contribuir a relacionar unos planos con otros y a dar la impresión de continuidad de las imágenes.

## **VALIDACIÓN DEL MODELO**

Para la validación del modelo se diseñó un instrumento de validación cuya construcción derivó de siguiente proceso:

1. Determinación de los criterios de validación.
2. Construcción del instrumento de validación.
3. Elaboración de documentación explicativa para los jueces
4. Análisis e integración de los resultados de las respuestas obtenidas.

Luego de seleccionar a los profesionales que conformaron el grupo de expertos para la validación del Modelo de producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial, se procedió a definir y conceptualizar los criterios que sirven de parámetros de valoración para los expertos responsables de dicha tarea. A continuación, en el siguiente cuadro, se especifican estos criterios de evaluación:

***Cuadro 5: criterios para la validación***

CRITERIO	CONCEPTO
Impacto	Representa la trascendencia y alcance del modelo de producción de videos didácticos en ámbito de la educación universitaria.
Aplicabilidad	Se refiere a la capacidad que tiene el modelo de producción de videos didácticos para ser



	implementado por los docentes en la enseñanza universitaria.
Conceptualización	Se define en la forma como se analizan y aplican los conceptos y teorías utilizadas para el desarrollo del modelo para la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial.
Didáctica	Se refiere a si este modelo de producción de videos didácticos ayuda a que los estudiantes tengan más y mejores interacciones con el conocimiento y que estas sean efectivamente significativas para el aprendizaje.
Innovación	Representa el valor agregado del modelo de producción de videos didácticos con respecto al uso de nuevos métodos y tendencias, originándose así la obtención de mejores resultados en los docentes que lo apliquen.

Fuente: elaboración propia (2017)

Después de aplicar estos criterios de evaluación los expertos consideraron que la implantación del modelo para la producción de videos didácticos para la enseñanza superior presencial, como propuesta para mejorar y actualizar los recursos es de gran impacto tanto para el sector de la educación como para el de la enseñanza universitaria presencial; respaldándose esta afirmación con los valores presentados, en donde un 67 por ciento de los expertos lo considera de muy alto impacto, mientras que para otro 33 por ciento de los expertos representa un alto impacto esta nueva propuesta.

La mayoría de los expertos que realizaron la validación descrita concuerdan en que el modelo propuesto podrá ser utilizado efectivamente como mecanismo de ayuda para la mejora de la enseñanza universitaria presencial donde se aplique, demostrándose este hecho por un 34 por ciento de muy alto impacto, otro 33 por ciento de alto impacto y por último un moderado impacto que logró la atención de un 33 por ciento restante. La totalidad de los expertos validadores concordaron en confirmar que la secuencia de pasos seguida dentro de la metodología utilizada en el modelo para la producción de videos didácticos propuesto es completamente acorde y adecuado para el fin que quiere alcanzar en la práctica de la enseñanza universitaria.

Los expertos consideraron el modelo propuesto para la producción de videos didácticos para la enseñanza superior presencial de alta ayuda didáctica para que las mejores interacciones con el conocimiento sean efectivamente significativas para el aprendizaje en un 67% y un 33% consideró que el modelo sería de ayuda moderada para resultados significativos en el aprendizaje. El efecto innovador de la metodología aplicada al modelo propuesto basado en la producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial de las universidades de Barranquilla, lo tiene presente todo el grupo de expertos que realizó la validación, ya que todos concordaron con esa respuesta, aunque un grupo se parcializó por considerar de alto nivel la metodología con un 33 por ciento, el resto del grupo la consideró de muy alto nivel innovador con un 67 por ciento.

Los resultados, además, reflejaron que la totalidad de los expertos consideraron que el modelo de producción de videos didácticos para la enseñanza universitaria presencial de las universidades de Barranquilla, es una nueva herramienta; que además ofrece la mejora en la enseñanza superior.

## **6. APLICACIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Uno de los logros más importantes de esta investigación radica en el compendio terminológico. La puesta en conocimiento de todos aquellos conceptos que rodean la nueva producción de videos didácticos. Aspectos que ayudan a entender el ahora y que pueden extrapolarse a nuevas diversificaciones de formatos audiovisuales. Se consiguió aglutinar conceptos y refrescar teorías para que futuros investigadores del audiovisual puedan tomar como referencia en sus trabajos acerca del audiovisual de uso educativo, de la cultura visual que nos rodea y del video didáctico en sí mismo. Un modelo para producir videos didácticos que debe ser tratado en todas sus variantes y que debería servir de base para futuras investigaciones.

Por otra parte, el modelo de producción para videos didácticos es un campo que nunca acaba de cerrarse. En esta tesis se ha tratado de proponer unas pautas para su producción, sin embargo el trabajo más interesante se encuentra en avanzar sobre los nuevos pasos del video didáctico en manos de Internet y como forma audiovisual de objetivos cambiantes, tal y como afirmábamos. Nos encontramos en la era en la que el smartphone domina el consumo de contenidos en Internet siendo el soporte predominante en la nueva sociedad hipermoderna. El video didáctico debe seguir transformándose hasta convertirse en un recurso idóneo para el audiovisual educativo móvil con clara tendencia a la interactividad.

Actualmente, hay una evidente tendencia hacia la visualización que encaja con las particularidades de visionado en dispositivos pequeños. El estudio de las peculiaridades estéticas y narrativas de este nuevo video didáctico se ha empezado a vislumbrar en

esta investigación, pero sin duda un análisis en profundidad de la nueva situación demanda aportaciones continuadas en los próximos años.

Finalmente, espero que esta investigación que aquí empieza pueda servir de paso teórico a nuevos investigadores del uso del audiovisual en la educación, en cualquiera de sus ramas: narrativa, estética, semiótica, sociológica o tecnológica.

## 7. REFERENCIAS

- Aguilera, J. (2000). *Modelo Querétaro*: CIIDET, Maestría en Ciencias en Enseñanza de las Ciencias.
- Borrás, J. y Colomer, A. (1987). *Guion del vídeo didáctico*. Fundación Serveis de Cultura Popular. Barcelona: Editorial Alta Fulla.
- Cabrero, J. (1992). Dimensiones generales para la evaluación de los medios de enseñanza. En J. Sancho, (Coord). *Para una tecnología educativa* (pp. 247-249). Barcelona: Horsori
- Cabrero, J. (2002). *Propuestas para la utilización del vídeo en los centros educativos*. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/Revistaslibros/Ballesta.html>.
- Carmona, R. (1996). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Cebrián, M. (1987) *El vídeo Educativo*. Actas del II Congreso de Tecnología Educativa (pp. 55-74). Sociedad Española de Pedagogía.
- Dorrego, E. (1991). Modelos para la producción y evaluación formativa de medios instruccionales aplicados al vídeo y al software. *Revista de Tecnología*, 12(3)
- Escudero, J.M. (1978) *Modelos didácticos. Planificación sistemática y autogestión educativa*. Barcelona: Oikos-tau
- Espinosa, S. y Abbate, E. (2005). *La producción de vídeo en el aula [Video production inside the classroom]*. Buenos Aires, Argentina: Colihue.
- Fernández, M. (1977): Programación en M. Fernández Pérez, J. Gimeno Sacristán y M. Zabalza Beraz. *Didáctica II: Programación, Métodos y Evaluación*. Madrid: UNED.
- Ferrández, A. (1995). *Didáctica General*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- García, M. A. (2014). Uso instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38 (81), 43-68  
Recuperado de:

Vélez Amador, R. *Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria*

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S101029142014000100003](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101029142014000100003)

Gruber, C. (2011): *El vídeo como recurso didáctico*. Aula del Pedagogo. Recuperado de <http://www.auladelpedagogo.com>

Hernández (2008). *Mundo audiovisual: el secreto de sus palabras*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Millerson, G. (1988). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Osplina, D. (2015) Recuperado de [http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/informacionyconocimiento/imagen\\_movimiento.html](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/informacionyconocimiento/imagen_movimiento.html)

Pacios, A. (1980). *Introducción a la Didáctica*. Madrid: Cincel-Kapelusz

Pérez Tornero, J.M. (1994). *El desafío educativo de la televisión. Para comprender y usar el medio*. Barcelona, Paidós.

Pérez, J.M y Pi, M. (2015) *El uso del audiovisual en el aula*. Editorial Planeta S.A.U

Rodríguez-Diéguez, J.L. (1980) *Didáctica General*. Madrid: Cincel.

Rodríguez- Diéguez, J. L. (1985). *Curriculum, acto didáctico y teoría del texto*. Madrid; San José – Costa Rica: Anaya.

Salinas, J. (1995). *Televisión y vídeo educativo en el ámbito universitario: producción, coproducción, cooperación*. En J.L. Aguaded, y J. CABERO, J. (Dir.) Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano. (pp. 103-120). Huelva: Universidad Internacional Iberoamericana. Recuperado de: <http://www.tecnologiaedu.us.es/cursos/29/html/bibliovir/pdf/gte15.pdf>

Smith, J. (1976). Una pedagogía Crítica de la práctica en el aula. *Revista de Educación*, 294, 275 – 300

Tennyson, R. (1993). The impact of the cognitive science. Movement on instructional design fundamentals. En B. Seels: *Instructional design, educational tecnology*. New Jersey: Inc. Publications, Englewood Cliffs.

Titone, R. (1974) *Psicodidáctica*. Madrid: Narcea

Vilches, L. (1999). *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós

Vélez Amador, R. *Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria*

Zabalza, M. (1990). [Prologo]. En S. de la Torre. *Didáctica y currículo. Bases y componentes del proceso formativo*. Madrid: Dykinson.

Zunzunegui, S. (1984). Imagen, documental, ficción. *Revista de Ciencias de la Información*, 2, 53-62.

Zunzunegui, S. (1998), *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

## **AUTOR**

### **Ricardo Vélez Amador**

Magister en Ciencias de la Comunicación y candidato a Doctor en Ciencias de la Educación. Investigador del grupo Comunicación y Región. Profesor Tiempo completo del programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Autónoma del Caribe. Experto en docencia universitaria, productor y asesor de contenidos de series documentales. Director de Programación de Canales de televisión universitaria en Colombia. Áreas de actuación: Ciencias Sociales, Periodismo y Comunicaciones, Medios y Comunicación Social, Educación. Líneas de investigación: TIC e investigación Social, Mediaciones para el Desarrollo Social, Educación y Desarrollo e Innovación Educativa.