



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO
DEL SOCIODRAMA”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.

Autores:

Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana

Tigse Tandayama Mayra Maricruz

Tutor:

Logroño Herrera Lorena del Roció. MgC

Latacunga – Ecuador

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA Y TIGSE TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ**, declaramos ser autores del proyecto de investigación; **“RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO DEL SOCIODRAMA”**, siendo la Mg.C. Logroño Herrera Lorena del Rocío tutora del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana
C.I. 0503820813

Tigse Tandayama Mayra Maricruz
C.I. 0503616138

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO DEL SOCIODRAMA”,
las postulantes **CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA Y TIGSE
TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ** de la carrera de Educación Básica, considero que
dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-
técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación del Proyecto
que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la
Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero, 2021



Mg.C. Logroño Herrera Lorena del Rocío

C.I. 0501976120

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, las postulantes: **CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA Y TIGSE TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ** con el título de Proyecto de Investigación: “**RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO DEL SOCIODRAMA**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Latacunga, marzo, 2021

Para constancia firman:



Lic. MSc. Carlos Alfonso Peralvo López

C.I. 0501449508

Lector 1



PhD. Carlos Washington Mantilla Parra

C.I. 0501553291

Lector 2



Lic. Mg.C Ángel Rodrigo Viera Zambrano.

C.I. 0501154660

Lector 3

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento para la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas para mi formación profesional en esta carrera, a mis maestros que con sus conocimientos han logrado guiarme a lo largo de este camino, y de manera muy especial agradezco a mi esposo, hijos, padres y hermanos por ser el pilar fundamental y haberme apoyado este gran logro, gracias por formar parte de mí en los momentos más difíciles de mi vida. Y también agradecer a mi amiga Mayra Tigse que gracias a su apoyo y conocimiento hemos formado un gran equipo de trabajo, logrando así llegar al final de esta meta.

CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA

El éxito se alcanza con la educación y en ese gran camino por recorrer, están los que son y serán nuestros grandes pilares. Es por eso que agradezco a nuestros grandes formadores, docentes que guiaron nuestra vida universitaria, dándonos su tiempo, sabiduría y paciencia.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente, a nuestros compañeros y amigos quienes sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías y tristezas.

De forma muy especial agradecer a nuestra tutora por su gran paciencia, guía y exigencia en la elaboración de este proyecto.

A quienes forman parte de nuestra familia por el apoyo incondicional para poder alcanzar el éxito profesional.

TIGSE TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi cariño y humildad principalmente a Dios, después con todo mi amor a mis hijos Mayli y Yarik, a mi esposo David por ser la persona que me ha brindado todo el apoyo y fuerza para llegar a este momento de mi vida con la satisfacción de haber cumplido esta meta con esmero, responsabilidad y dedicación.

CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA

El presente proyecto de investigación lo dedico a mis padres por su cariño y motivación, sus palabras de aliento siempre fueron oportunas y sabias. A mi esposo e hijo quienes son mi motor y aliento para poder seguir adelante y no decaer en ningún momento de mi vida, el bienestar y la superación de mi familia me mueve a superarme, también lo dedico a Dios por darme la vida y permitirme cumplir una de las muchas metas que deseo alcanzar.

TIGSE TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

TEMA: “RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO DEL SOCIODRAMA”

Autoras: Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana

Tigse Tandayama Mayra Maricruz

RESUMEN

Educar en la sociedad de la información y la comunicación requiere de cambios en la forma de enseñar y aprender, con el propósito de realizar procesos de construcción del conocimiento. Es así que los recursos audiovisuales son instrumentos muy utilizados actualmente en el aula especialmente en este tiempo de educación virtual. Dichos elementos adquieren un papel importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje al transmitir información por diversos canales. Los docentes necesitan incrementar los recursos didácticos que utilizan para impartir sus clases. No solo utilizar la pizarra, libros de texto, solo recursos que conllevan a que los estudiantes se sientan aburridos y no se concentren de manera adecuada, sintiéndose desmotivados. Este estudio busca elaborar un recurso audiovisual mediante el uso de relatos para el desarrollo del sociodrama en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La metodología corresponde a la investigación cualitativa apoyada también en la investigación descriptiva y documental, enfoque cualitativo, método inductivo porque se busca comprender los puntos de vista de los sujetos investigados sobre los hechos investigados, cómo perciben la realidad los docentes a partir de profundizar en sus experiencias y opiniones. Las técnicas utilizadas fueron la observación y la entrevista, las cuales permitieron recoger datos sobre los recursos didácticos, su instrumento fue la guía de observación que se aplicó en el proceso didáctico y la guía de entrevista que permitió también recabar información de los docentes para la construcción de un video como recurso audiovisual para el sociodrama. Pues al detectar el problema de investigación se estableció como propuesta elaborar un video con contenido educativo usando relatos acerca del respeto para mejorar la enseñanza en la Unidad Educativa “Jatari Unancha”. Para lo cual se planifico tres etapas que sirven para la producción audiovisual: Pre-producción, producción y post-producción. Puesto que la utilización de los recursos didácticos audiovisuales ayudará en la labor del docente a motivar y orientar el aprendizaje de los estudiantes con el propósito de que ellos se sientan seguros y dispuestos a aprender bajo la conducción del docente como facilitador. De la misma manera, el sociodrama motiva a la participación activa del estudiante y a la reflexión sobre el valor del respeto que se ve vivenciando y contrastando desde diferentes aspectos.

Palabras Claves: Recurso audiovisuales, sociodrama, video.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

TOPIC: "AUDIOVISUAL RESOURCES FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIODRAMA".

Authors: Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana

Tigse Tandayama Mayra Maricruz

ABSTRACT

Educating in the information and communication society requires changes in the way of teaching and learning, with the purpose of carrying out knowledge construction processes. Thus, audiovisual resources are currently widely used instruments in the classroom, especially in this time of virtual education. These elements acquire an important role in the development of the teaching-learning process by transmitting information through different channels. Teachers need to increase the didactic resources they use to teach their classes. Not only use the blackboard, textbooks, only resources that lead to students feel bored and do not concentrate properly, feeling unmotivated. This study seeks to elaborate an audiovisual resource through the use of stories for the development of sociodrama in the teaching and learning process. The methodology corresponds to qualitative research also supported by descriptive and documentary research, qualitative approach, inductive method because it seeks to understand the points of view of the subjects investigated on the facts investigated, how teachers perceive reality from delving into their experiences and opinions. The techniques used were observation and interview, which allowed to collect data on the didactic resources, its instrument was the observation guide that was applied in the didactic process and the interview guide that also allowed to collect information from teachers for the construction of a video as an audiovisual resource for the sociodrama. After detecting the research problem, it was established as a proposal to elaborate a video with educational content using stories about respect to improve teaching in "Jatari Unancha" Educational Unit. For which three stages were planned for the audiovisual production: Pre-production, production and post-production. Since the use of audiovisual teaching resources will help the teacher's work to motivate and guide the learning of students so that they feel confident and willing to learn under the guidance of the teacher as a facilitator. In the same way, the sociodrama motivates the active participation of the student and the reflection on the value of respect that is experienced and contrasted from different aspects.

KEYWORDS: Resources, Audiovisual, Sociodrama, Video.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del tema del proyecto de titulación al Idioma Inglés presentado por las señoritas egresadas de la CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN: **CHILUISA MARCALLA LOURDES VIVIANA** y **TIGSE TANDAYAMA MAYRA MARICRUZ**, cuyo título versa **“RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL DESARROLLO DEL SOCIODRAMA**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, febrero del 2021

Atentamente,

MSc. Alison Mena Barthelotty
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 0501801252

www.utc.edu.ec

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205



CENTRO
DE IDIOMAS

INDICE

PORTADA.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	1
INFORMACIÓN GENERAL.....	1
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	8
OBJETIVOS:	8
General	8
Específicos	9
PREGUNTAS	9
ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	9
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	10
MARCO TEÓRICO.....	10
ANTECEDENTES	10
ENFOQUE.....	13
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	13
RECURSOS EDUCATIVOS	13

Funcionalidad de los recursos para la enseñanza y el aprendizaje.....	15
Tipos o clasificación.....	16
Recursos educativos tecnológicos.....	17
Ventajas de los recursos educativos digitales	17
Recursos educativos audiovisuales	18
Video	19
Aplicaciones para realizar videos.....	20
Función educativa del vídeo.....	21
Ventajas y desventajas del uso del video	21
Aspectos que se deben considerar en el uso del Video con fines didácticos	22
Fases para elaboración de un video como medio para la enseñanza y el aprendizaje	22
Equipos esenciales para grabar videos	23
SOCIODRAMA.....	23
Importancia del sociodrama	24
Beneficios del Sociodrama.....	24
Ventajas y desventajas del sociodrama	24
Características del sociodrama	25
Uso del sociodrama	25
Etapas del sociodrama.....	26
MARCO METODOLÓGICO.....	26
Enfoque	26
Tipo de investigación	27
Investigación cualitativa.....	27
Fases o etapas de la investigación cualitativa	27
Investigación descriptiva.....	28
Investigación documental.....	28
Método teórico	28
Método empírico	29
Técnicas e instrumentos	29
Muestra.....	29
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
De la Guía de entrevista	30
De La Guía de observación	34
IMPACTO.....	37

Impacto social	37
PROPUESTA.....	38
TÍTULO: VIDEO CON CONTENIDO EDUCATIVO, UTILIZANDO RELATOS ACERCA DEL RESPETO	38
INTRODUCCIÓN	38
OBJETIVOS	40
Objetivo General:	40
Objetivos específicos:	40
JUSTIFICACIÓN	41
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	42
Software educativo.....	42
Movie Maker.....	42
Origen del programa	43
Características de la herramienta	43
Uso de las historias digitales en contextos educativos.....	43
Windows Movie Maker	44
Preparación de material.....	45
El video educativo.....	47
Definición del video educativo	48
Función del video educativo	49
Fases para elaboración de un video como medio para la enseñanza y el aprendizaje	50
Creación de un video educativo.....	50
Fases para crear un video educativo	50
Fase de preproducción para crear videos educativos según (E-learning master, 2016).....	50
Fase de producción para crear videos educativos	51
Fase de postproducción para crear videos educativos.....	52
Aspectos a considera en el uso del video educativo	52
DESARROLLO DEL VIDEO CON CONTENIDO EDUCATIVO, UTILIZANDO RELATOS ACERCA DEL RESPETO	54

Etapa de pre-producción.....	55
Etapa de producción	65
Etapa de post-producción	66
Reproducción del video con contenido educativo.....	66
VALIDACIÓN DEL RECURSO AUDIOVISUAL.....	67
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS.....	69
ANEXOS	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Beneficiarios Directos</i>	4
Tabla 2. <i>Beneficiarios Indirectos</i>	4
Tabla 3. <i>Aplicaciones para realizar videos educativos</i>	20
Tabla 4. <i>Ventajas y desventajas del uso del video</i>	21
Tabla 5. <i>Aspectos del uso del Video con fines didácticos</i>	22
Tabla 6. <i>Ventajas y desventajas del uso del sociodrama</i>	25
Tabla 7. <i>Fases para elabora un video.</i>	44
Tabla 8. <i>Pasos para elaborar un video</i>	45
Tabla 9. <i>Trabajemos con Movie Maker</i>	45
Tabla 10. <i>Como colocar efectos a tu video</i>	46
Tabla 11. <i>Llego la hora de grabar</i>	47

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: Recursos audiovisuales para el desarrollo del sociodrama.

Fecha de inicio: octubre 2020

Fecha de finalización: marzo 2021

Lugar de ejecución:

El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizará en la Unidad Educativa “Jatari Unancha” de la parroquia Zumbahua, del cantón Pujilí, de la provincia de Cotopaxi.

Facultad que auspicia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Ciencias de la Educación mención Educación Básica

Tutora: Logroño Herrera Lorena del Rocío. MgC

Investigadoras:

Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana

C.I. 0503820813

Teléfono: 0978643214

Correo: lourdes.chiluisa3@utc.edu.ec

Tigse Tandayama Mayra Maricruz

C.I. 0503616138

Teléfono: 0983155972

Correo: mayra.tigse6138@utc.edu.ec

Área de Conocimiento:

Educación

Línea de investigación:

Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Educación y sociedad

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En el aula es importante la utilización de varios recursos didácticos para captar la atención del estudiante, dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez explotar el potencial del estudiante. Se debe dar el paso al cambio, dejar el aprendizaje memorista y pasivo con el fin de desarrollar en el estudiante destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales. Se necesita desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender orientando para que los estudiantes construyan su propio conocimiento.

La acción del docente es orientar el proceso pedagógico al desarrollo de destrezas para procesar, sistematizar la información y adquirir valores. Su objetivo es generar predisposición en el estudiante para aprender al adoptar una actitud reflexiva, cooperativa y participativa.

Barros y Barros (2015) señalaron que los medios audiovisuales “prometen un papel didáctico significativo en la enseñanza del futuro, al transmitir información por canales diversos” (p. 27), ya que son la integración de imagen fija o en movimiento, sonido y texto.

Hay que generar un ambiente comunicativo entre docente-estudiantes y estudiante-estudiante para que se genere un intercambio de ideas. Desarrollar habilidades sociales al entablar conversaciones fomentando un entorno de respeto por el criterio de los demás, contribuir al desarrollo del trabajo colaborativo enfocado en la fomentación de valores permitiendo generar personas críticas y reflexivas. Romper la rutina en el aula y proporciona al estudiante la oportunidad de explotar sus diferentes destrezas. Y la utilización de los recursos didácticos ayudará en la labor del docente a motivar y orientar el aprendizaje de los estudiantes con el propósito de que ellos se sientan seguros y dispuestos a aprender bajo la conducción del docente como facilitador.

Manrique y Gallego (2013) afirman que los recursos didácticos “es una alternativa para el aprendizaje práctico-significativo” (p.105), pues el contacto directo con estos activa los sentidos, estimula la concentración y genera acercamiento con la realidad pues son materiales reales, llamativos que ayudan a comprender el conocimiento

La presente investigación, gracias a la obtención de los resultados y de ello la derivación de recomendaciones y sugerencias, contribuirá a una mejora en la aplicación de los recursos audiovisuales en los estudiantes como estrategias del sociodrama, logrando así una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación a ejecutar aportará nuevos

conocimientos sobre la influencia del uso sociodrama literario de los estudiantes mediante el uso de recursos audiovisuales. Así como también fomentar valores en los estudiantes en la sociedad en la que se desenvuelven, valores tales como el respeto, la honestidad, entre otros.

El presente trabajo investigativo es viable de ejecutar porque se cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes de la Unidad Educativa “Jatari Unancha”, para ejecutar la aplicación del recurso audiovisual para el desarrollo del sociodrama dentro de las aulas de la institución educativa. Y servirá de información base para futuras investigaciones.

Aplicar diversos recursos didácticos aporta al desarrollo de destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales, el docente actual debe innovar para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en esta era tecnológica. Por lo expuesto, el presente proyecto plantea el siguiente problema: ¿Cuál es el recurso audiovisual que se puede aplicar para el desarrollo del sociodrama?

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1. *Beneficiarios Directos*

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Estudiantes de Décimo Año de Educación Básica	14
Total	14

Nota. Los datos fueron tomados del *Registro de matrículas* de la Unidad Educativa “Jatari Unancha”

Tabla 2. *Beneficiarios Indirectos*

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Directivos	1
Docentes	4
Padres de familia	14
Total	19

Nota. Los datos fueron tomados del *Registro de docentes y padres de familia* de la Unidad Educativa “Jatari Unancha”

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Los recursos audiovisuales son instrumentos muy utilizados actualmente en el aula de educación; prácticamente, no se concibe un aula en la que no se encuentre un ordenador o una pizarra digital. Es por ello, por lo que dichos elementos adquieren un papel importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

A nivel de Latinoamérica la inserción de los recursos audiovisuales del siglo XXI es fundamental en el ámbito educativo y una necesidad para la inclusión en la sociedad del conocimiento. Existe un importante déficit digital tanto en el acceso como en el tipo de uso que se les da por parte de los estudiantes.

En cuanto al acceso a las TIC el panorama es en general negativo. La disposición de software educativo e internet en el hogar el año 2000 llegaba solo al 15% de los hogares de la región, indicador que sube a 19,1% en 2006 según (Sunkel, Trucco, & Möller, 2011). La ausencia total de TIC en el hogar baja de 66% a 52,5% en el mismo periodo, no obstante, sigue siendo mayoritaria. Además, los países presentan una heterogeneidad interna: el acceso a tecnologías en el hogar está fuertemente determinado por el nivel socioeconómico de los sujetos. Así, la incorporación más dinámica a la sociedad de la información queda limitada a ciertos sectores sociales en ciertos países.

Cuba y Chile tienen más de un 90% de escuelas equipadas con tecnologías de información y comunicación para los jóvenes de 15 años, Perú solo dispone de TIC en el 19% de sus establecimientos (Espejo y Trucco, 2011). Solo Cuba, Chile y Uruguay contaban con un cuerpo docente que utiliza habitualmente en su vida cotidiana las TIC y, por tanto, está en condiciones óptimas para su aprovechamiento intensivo en el aula (UNESCO, 2013)

Latinoamérica tiene todavía el desafío de incorporar las TIC a la enseñanza, esto implica elevar sus indicadores de acceso y capacitar mejor a sus docentes, elaborando programas y diseños curriculares que utilicen intensivamente las nuevas tecnologías en las escuelas.

Es fundamental que los docentes preparen sus clases utilizando recursos audiovisuales, tomando en cuenta que estén debidamente capacitados y actualizándose constantemente, para no retrasar el proceso educativo por falta de conocimientos ante los nuevos sistemas tecnológicos. Esto se evidenció en el Recinto Universitario de Nueva Guinea, que del 100% de los docentes, solamente el 25% pudieron valerse de sus propios conocimientos sin ayuda de

otra persona o informático, en el manejo de los medios audiovisuales. (Consuelo y Claribel, 2011). Según las entrevistas realizadas en la misma Universidad, el 100% de los docentes usan los medios audiovisuales en el proceso de enseñanza, porque los alumnos perciben y retienen mejor cuando dichos medios son usados. Uno de los docentes dijo que al utilizar un determinado tipo de medio audiovisual le facilitaba porque de esa manera, les voy explicando, porque según dicen que, si nosotros les explicamos al estudiante, algo así teóricamente aprende un 10% y si le explicamos y lo está viendo aprende un 30% porque al mirar y escuchar se relaciona la teoría.

El sociodrama se muestra especialmente eficaz para el logro de determinados objetivos educativos. Entre los principales: desarrollar relaciones interpersonales (habilidades sociales, conflictos, mediación, acoso escolar, etc.); comprender problemas sociales (conflictos de grupo, delincuencia juvenil, comportamientos políticos, enfrentamientos generacionales, etc.); proporcionar práctica para la toma de decisiones; adiestrar para ser conscientes y sensibles a los problemas de los demás (inteligencia social); desarrollar una más amplia apreciación del importante papel de los sentimientos en la determinación de las conductas (inteligencia emocional); ayudar a las personas a descubrir sus energías personales, valores, deficiencias, etc.; proporcionar entrenamiento para el gobierno de los sentimientos y las emociones y comprender el papel de estos en la toma de decisiones; proporcionar a la gente oportunidades de ponerse en lugar de otras personas, ver cómo piensan y experimentar nuevas formas de comportamiento y comprender la conducta de los otros; aclarar y modificar actitudes, entrenar para papeles de liderazgo, participación, prestar ayuda, etc.; desarrollar habilidades en la solución de problemas y toma de decisiones profesionales; adiestrar en la solución de problemas sociales.

El Ministerio de Educación afirma que “Apenas el 5% de las instituciones públicas tienen infraestructura computacional para la enseñanza-aprendizaje de los niños/as en educación, a comienzos del año 2009 se inició el proceso de implementación del proyecto Mas Tecnología con el manejo de Internet” (Ministerio de Educación, 2012), este intento de implementación de tecnología en las instituciones educativas no solamente implica Internet y computadores sino la implementación de proyectores de imágenes para complementar estas tecnologías y poder mostrar al estudiante muchos recursos existentes en la internet.

En la actualidad el sistema educativo ecuatoriano se enfrenta al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus estudiantes con las

herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y al alumnado cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Las TIC, están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (MINEDUC), como se citó en el Diario Los Andes (2014), realizó una encuesta en el 2013 registrando que el 27% de los docentes no utilizan medios digitales, al 58% no les concierne dedicar tiempo a este tipo de recursos y el 37,7% no tienen tiempo para utilizar estos mencionados recursos. Ya para el 2017, el MINEDUC, publica que los docentes entre el 65% y 85% ya utilizan recursos audiovisuales.

Actualmente se están desarrollando programas de uso de TIC en Ecuador, orientados al fortalecimiento del aprendizaje Peñaherrera, (2011). El país se encuentra inmerso en el proceso que lleva a la consolidación de la llamada "sociedad mediática", donde muchas veces las personas son valoradas "por su capacidad, habilidad o posibilidad de acceso a los medios de comunicación" (Bellón, 2010).

En respuesta a tal tendencia, y en concordancia con ella, en Ecuador se está dotando a las escuelas públicas de equipamientos en sus aulas de informática con acceso a Internet. La primera iniciativa estatal, cuyo fin era incorporar las TIC en el sistema educativo, tuvo lugar en 2002, cuando se entregó ordenadores a los maestros, a través de un programa de capacitación destinado al uso pedagógico de los mismos (Peñaherrera, 2012). Posteriormente hubo un estancamiento, por la situación política. En el año 2006 se afianzó la incorporación de las TIC a través del Libro Blanco de la Sociedad de la Información, que constituyó el marco de la política sobre TIC en Ecuador (Comisión Nacional de Telecomunicaciones CONATEL, 2012).

En el Ecuador en vista de que cada año se va perdiendo la práctica de valores es necesario tomar acciones pronto, como empezar a aplicar técnicas para el aprendizaje como el sociodrama, para que de esta manera los estudiantes sepan su importancia y lo practiquen, de no hacerlo estarían condenados a vivir dentro de una sociedad caótica donde la falta de expresión oral sea un impedimento para el desarrollo de la persona.

En la Unidad Educativa "Jatari Unancha" se pudo evidenciar por la observación realizada en las prácticas pre profesionales que los recursos más usados son la pizarra, los módulos de la institución y el libro del gobierno adicional existe el uso de carteles, audios y

videos seleccionados para indicar información y el estudiante aún sigue siendo solo el emisor que repite todo lo que el docente le dice.

Los docentes necesitan incrementar los recursos didácticos que utilizan para impartir sus clases. No solo utilizar la pizarra, libros de texto, en fin, solo recursos que conllevan a que los estudiantes se sientan aburridos y no se concentren de manera adecuada, sintiéndose desmotivados y de esta manera que los niños no se concentren y el aprendizaje sea inadecuado.

El desconocimiento de los docentes en cuanto a cómo funcionan los recursos audiovisuales es evidente, porque no los utilizan como medio didácticos, deberían utilizar diapositivas, videos, imágenes y audios como recurso didáctico en la enseñanza de los estudiantes.

Los recursos audiovisuales que se utilizan no son creados por los docentes pues desconocen de la utilización de programas que les ayude a generar uno propio, así como el desconocimiento del técnico, lingüístico y estético que estos necesitan para su producción. Por tal razón la aplicación y generación de recursos audiovisuales constituyen un reto para los docentes quienes conocen sus beneficios y la necesidad de enseñar por todos los canales de aprendizaje para así lograr un aprendizaje integral.

La aplicación del sociodrama, permitirá incursionar en el campo pedagógico, convirtiéndose en una alternativa de mediación en el aula, ayudando al modelamiento de la conducta y a la superación de las dificultades que se presentan en las relaciones interpersonales.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Recursos audiovisuales para el desarrollo del sociodrama en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Jatari Unancha, parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi, periodo 2020.

OBJETIVOS:

General

Elaborar un recurso audiovisual mediante el uso de relatos para el desarrollo del sociodrama en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Unidad Educativa Jatari Unancha, parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, periodo 2020.

Específicos

- Describir las características de los recursos educativos y el sociodrama.
- Identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha
- Diseñar el video con relatos acerca del respeto como contenido educativo del recurso audiovisual.

PREGUNTAS

- ¿Cuáles son las características de los recursos educativos y el sociodrama?
- ¿Qué recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha?
- ¿Cómo diseñar el video con relatos acerca del respeto como contenido educativo del recurso audiovisual?

ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS

PLANTEADOS

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)
ETAPA PREPARATORIA			
Describir las características de los recursos educativos y el sociodrama.	Revisión de fuentes bibliográficas acerca de Recursos educativos y el sociodrama.	Marco teórico	Matriz de operacionalización de categorías.
	Inmersión en el contexto para analizar las características de los recursos educativos y el sociodrama.	Identificación de los sujetos de la investigación.	
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			
Identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha	Entrevista a 5 docentes	Procesamiento y sistematización de la información recolectada.	Técnica: Entrevista a profundidad. Instrumento: Guía de entrevista. Matrices de procesamiento de información.

	Observación del proceso didáctico en la Unidad Educativa.	Procesamiento y sistematización de la información recolectada.	Guía de observación
FASE ANALITICA			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada en las entrevistas y observación.	Reflexiones acerca de los recursos educativos y el sociodrama	Documento de la Reflexión acerca de los recursos educativos y el sociodrama. HALLAZGO. ARGUMENTO-SUSTENTO TEORICO
ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA			
Diseñar el video con relatos acerca del respeto como contenido educativo del recurso audiovisual.	Determinación del contenido de los relatos ya construidos y las características que se asumirán el recurso audiovisual.	Contenido seleccionado. Caracterización del contenido.	Interpretación de los contenidos, imágenes, personajes, audio, música, etc.
	Elaboración del recurso audiovisual para la aplicación del sociodrama.	Recurso audiovisual	Descripción del recurso audiovisual.
	Validación del recurso audiovisual	Análisis e interpretación de los resultados de la validación.	Escala de estimación/Cuestionario aplicado a expertos.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

La educación en la sociedad de la información y la comunicación exige cambios en la forma de enseñar y aprender mediante estrategias docentes encaminadas a desarrollar estrategias de aprendizaje con el propósito de realizar procesos de construcción y construcción del conocimiento frente a la omnipresencia de información que requiere ser procesada y apropiada por el estudiante.

Benites (2016) en su investigación determina que el objetivo fue describir cómo es la utilización del video en la facilitación de los aprendizajes de los estudiantes. El estudio presenta

la metodología de tipo básico ya que sólo se pretende tener un mejor conocimiento sobre el uso y utilidad del video en los aprendizajes de los estudiantes, de tipo descriptivo. Una de las conclusiones destaca que la utilización del video educativo en la facilitación de los aprendizajes de las estudiantes es relativamente adecuada porque se lleva a cabo con el dinamismo, movimiento y capacidad de repetición que este material amerita, así como por la variada y actualizada información. Es decir, que estos elementos relacionados a los audiovisuales aportan para el desarrollo del presente trabajo.

Del mismo modo, Rengifo (2011) en su trabajo de investigación sobre los recursos didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje manifiesta que el objetivo de esta investigación fue estudiar los recursos didácticos y sus efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la investigación se utilizó el método inductivo, para conocer las causas que generan los problemas y así analizarlos y establecer conclusiones. Este proceso ayuda a la vez a elaborar el diagnóstico situacional. El enfoque de la investigación es cuantitativa y cualitativa porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente, el instrumento que se utilizó fue el cuestionario. Dónde se procederá a su tabulación a través de un cuadro de porcentajes, datos numéricos, que será representada tanto de la variable independiente como la dependiente, se procederá a la representación gráfica. Concluye que no cuenta con recursos didácticos lo que complica en la adquisición de conocimientos. Es decir, cuando los recursos didácticos se convierten en el pilar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes el conocimiento podría ser más proactivo.

De la misma manera, Chimbo (2015) en su investigación sobre el impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, planteando como objetivo la investigación el impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje Para esto la metodología utilizado para la elaboración del presente trabajo investigativo es Inductivo – Deductivo. El instrumento utilizado fue la Observación Directa para establecer si se utilizan los recursos didácticos en la jornada diaria de trabajo, para determinar el impacto de los recursos didácticos en el proceso enseñanza – aprendizaje durante las actividades de clase. Uno de los resultados de esta investigación fue que el 100% de los docentes entrevistados manifiestan que utilizan recursos didácticos como libros, folletos, computadoras, audiovisuales, internet, en la jornada de trabajo, y, el 100% de los docentes manifiesta que se realiza actividades como: diseños, trabajos prácticos, gráficos, cuadros, tablas estadísticas. Este trabajo aporta a la presente investigación de manera en que los recursos didácticos disponibles y despertar la creatividad de los estudiantes.

Pilco (2013) en su proyecto de investigación sobre la utilización de los recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje, el objetivo es determinar que los recursos didácticos utilizados por el docente en el proceso enseñanza aprendizaje. Para lo cual se utilizó el enfoque experimental, porque se trabajó con dos grupos, en el primero se trabajó con la aplicación de diferente material didáctico y en el segundo grupo no se trabajó con el material pudiendo evidenciar el proceso de experimentación, el instrumento es la encuesta permite identificar y analizar cómo influye la utilización de los recursos didácticos por parte del docente en relación a los conocimientos adquiridos por los estudiantes. En las conclusiones, manifiesta la valoración de los estudiantes respecto a la utilización de los recursos didácticos por parte del docente el 35,5% califican en sentido positivo es decir que hay un 64,5% que opinan que el docente no utiliza con frecuencia los recursos didácticos atractivos y motivadores. Este trabajo aporta a la investigación para conocer cuál es el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Galárraga (2016) realizó una investigación sobre la utilización del sociodrama, plantea como objetivo establecer el Sociodrama contribuye al desarrollo de la expresión oral Basándose en el enfoque cuali-cuantitativo, de carácter socioeducativo, el nivel de profundidad del estudio es descriptivo. El instrumento utilizado para la recolección de datos fueron la encuesta y el cuestionario. Una de las conclusiones fue que el sociodrama como una técnica activa dentro del aula mejora la expresión oral siguiendo los procedimientos adecuados desde cómo escoger el tema a tratar el cual puede ser un tema social un cuento, una historieta, un relato. Es decir que el proceso investigativo permite evidenciar el uso del Sociodrama como técnica activa en el desarrollo de la expresión oral.

En relación al sociodrama como herramienta para mejorar la comprensión lectora, Arévalo, Espinoza, y Huacre (2015) realiza una investigación cuyo objetivo es estudiar la aplicación de la técnica del sociodrama para mejorar la comprensión lectora en los alumnos. Esta investigación fue de tipo aplicada, nivel explicativo, método experimental y diseño cuasi experimental, El instrumento, la encuesta de tipo cuestionario con grado de validez y confiabilidad aceptable. Se Concluye que la aplicación adecuada de la técnica del sociodrama mejora un 0.7 de nota en la Comprensión Literal. En este nivel se ha incidido en la identificación de los personajes, hechos, sucesos, personajes principales y secundarios, tiempo y espacio donde discurren los hechos de los textos narrativos. Es decir, que el aporte de la presente investigación considera que en base a la identificación del bajo nivel en comprensión lectora de los educandos a nivel nacional.

ENFOQUE

Esta investigación se encuentra basada en el enfoque constructivista, porque promueve la innovación de la práctica educativa que refleja el nuevo papel del docente como facilitador, quien guía a los estudiantes para lograr el aprendizaje. Al respecto Manrique y Puente, señalan que el “constructivismo es un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico”. (2013, p. 12). Es decir, el individuo es el resultado de un proceso de interacción que necesita de su entorno y sus semejantes para obtener la información que será interpretada en aprendizajes.

También “sustentando que la realidad se define por la construcción de significados individuales provenientes de la co-construcción del individuo con su entorno” (Remy, 2004), por lo tanto estudia la relación entre el conocimiento y la realidad, donde el estudiante protagoniza el proceso de aprendizaje al construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias, hay que recalcar que cualquier persona es capaz de aprender independientemente de su inteligencia.

Por otra parte, el autor Cusicanqui (2010) mencionó que, el rol del docente para la teoría constructivista es de vital importancia, tiene la responsabilidad de reestructurar en sus estudiantes la comprensión de las situaciones vivenciales y el manejo de los modelos mentales y significados que nacen de las experiencias con el entorno social y natural. El docente reconoce cada situación de enseñanza como única, por lo que, aplica sus propias concepciones y convicciones para conocer al grupo con el que trabaja, logrando la reconstrucción del mundo cultural y personal de dicho grupo humano.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

RECURSOS EDUCATIVOS

Actualmente existen varios recursos didácticos que van surgiendo de acuerdo a las necesidades de la época, pues el quehacer educativo para ofrecer una enseñanza efectiva debe estar dotado de los recursos educativos, humanos y materiales necesarios. Tal como lo describe González (2015) al afirmar que “sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación

de contenido que el docente ha de enseñar” (p. 15). Ya que permiten representar la realidad de manera tangible proporcionando experiencias reales.

Por otra parte, Luján (2016) manifiesta que un “recurso educativo - didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al estudiante”. Al poder ser cualquier material se habla de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que pueda ayudar a la comprensión de una idea. Además, innovar en este aspecto es clave en el avance de la educación. Cualquier material que tenga el propósito de usarse en el proceso pedagógico es un recurso educativo.

En el mismo orden de ideas Díaz (2012) afirma que “los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” (p. 5), refiriéndose a que son un apoyo en el proceso educativo y que el papel primordial corresponde para aportar en la construcción del conocimiento de los estudiantes.

Para el autor García (2003) “Los recursos didácticos agrupan todos los objetos, aparatos, medios de comunicación que pueden ayudar a descubrir, entender o consolidar conceptos fundamentales en las diversas fases del aprendizaje” (p. 101). Por esta razón, muchos autores utilizan términos como recursos, medio y material didáctico, pero estos se emplean como sinónimos pues tienen una misma utilidad para la construcción del conocimiento.

Frente a ello, es importante saber utilizarlos mediante un manejo técnico pedagógico y saber aplicarlos de acuerdo a la situación de aprendizaje y así se garantizará cumplir con el objetivo de aprendizaje para el cual fue diseñado o elegido. También para mayor eficacia su empleo debe ser planificado dentro de una estrategia en función a las características de la materia o conocimiento que desea transmitir (Blanco, 2012).

Por consiguiente, los recursos didácticos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender (Chisag, y otros, 2017), para lograr de esta manera un aprendizaje significativo porque potencian la retención de información, desarrollo y estimulación de habilidades y capacidades que contribuyen con la generación de voluntad y actitud para aprender en el estudiante. Por ello su importancia radica en proporcionar información clara sobre un tema específico y facilitar su entendimiento.

Funcionalidad de los recursos para la enseñanza y el aprendizaje

En lo que respecta a la funcionalidad el autor Díaz (2012) establece que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones:

Función motivadora: deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.

Función estructuradora: ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.

Función estrictamente didáctica: es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.

Función facilitadora de los aprendizajes: muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes.

Función de soporte al profesor: referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

De esta manera contribuyen en la interacción educativa, la preparación de los docentes y llegan a hacer herramientas indispensables para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que el autor González (2015) establece las funciones pedagógicas para los recursos de aprendizaje:

- Estructuración de la realidad: guía a los alumnos con respecto a determinadas experiencias de aprendizaje.
- Motivadora: los alumnos deben ser capaces de captar la atención y familiarizarse con el contenido mediante un poder de atracción caracterizado por las acciones, sensaciones, tacto, entre otros.
- Mediadora: el recurso sirve de apoyo y acompaña a la función del docente para la construcción de conocimientos, favoreciendo el proceso de aprendizaje del alumno.

Lo que significa que, tienen varias funciones los recursos didácticos y estos deben ir en función al grupo al quien va dirigido así son capaces de proporcionar información, guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, contextualizar los conocimientos y permitir la comunicación entre docente y estudiante.

Tipos o clasificación

Los recursos didácticos para su mejor organización Ogalde y Bardavid (2012) los clasifica en la siguiente manera:

- Materiales Auditivos: Voz, grabación.
- Materiales de Imagen fija: Cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla.
- Materiales Gráficos: Acetatos, carteles, pizarrón, rota folio.
- Materiales Impresos: Libros.
- Materiales mixtos: Películas, vídeos.
- Materiales Tridimensionales: Objetos tridimensionales.
- Materiales TIC: Programas informáticos (software), ordenador (hardware). Aquí se podría incluir la pizarra digital.

Se ofrece una gama amplia pero su utilidad requiere de la selección y orientación en función de satisfacer las necesidades educativas para alcanzar determinadas metas.

En cuanto a los tipos o clasificación de los recursos para la enseñanza y el aprendizaje Mena Marchán (2012) los clasifica en dos grandes grupos:

- Materiales curriculares: cuyo propósito es ayudar al desarrollo del currículo, tanto para ser usados por el docente, en su tarea de enseñanza, como para los alumnos, en su tarea de aprendizaje. Por esta razón, se consideran materiales curriculares aquellos libros de texto, de consulta, de ejercicios y práctica, y otros materiales editados que profesores y estudiantes utilizan en los centros públicos y privados para el desarrollo y aplicación del currículo de las enseñanzas.
- Recursos materiales: su objetivo es facilitar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos son los impresos, audiovisuales y los informáticos. Es decir, los materiales impresos: pueden interpretarse como los materiales de apoyo, mapas, diccionarios etc. Son aquellos que no desarrollan directamente un contenido del currículo en sus tres aspectos de conceptos, procedimientos y actitudes.
- Los materiales audiovisuales: películas, vídeos, diapositivas, proyectores. Estos materiales se han divulgado de manera extraordinaria y son susceptibles de utilización en todas las áreas.
- Los materiales informáticos: programas de aplicaciones y los de aprendizaje.

- Los programas de aplicaciones del tipo de procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos, de dibujo, de edición, etc. Cuyo interés en la educación es inmenso, no sólo para el profesor sino para el alumno.
- Los programas de aprendizaje sería la denominada Enseñanza Asistida por Ordenador, los llamados programas de autor se pueden elaborar distintos tipos de lecciones para ser estudiadas por los alumnos individualmente.

Es importante la diversidad, pero también acompaña la creatividad e iniciativa del docente para una efectiva comunicación entre docente y alumno.

Recursos educativos tecnológicos

Un recurso didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. Por tanto, son recursos didácticos aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo.

Por consiguiente, los recursos didácticos ayudan al docente en su función educativa. Conviene hacer hincapié que además de facilitar la labor del docente, tornan más accesible el proceso de aprendizaje para el alumno, pues mediante estos recursos el docente tiene la posibilidad de presentar los conocimientos de un modo más cercano y concreto a los alumnos. (Fernández, 2018)

El uso de los recursos tecnológicos aplicados a la educación es una nueva forma de trabajar y la oportunidad de ser más innovador día a día, ser más creativo y que los alumnos se sientan más interesados por utilizar estas herramientas.

Ventajas de los recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. De este modo, Botero (2012), manifiesta que los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales están:

- Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial.
- Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales,
- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante.
- Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto. (Botero ,2012)

Recursos educativos audiovisuales

Uno de los grandes retos educativos que tiene el docente, es encontrar recursos y materiales que apoyen a mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. De esta manera para Bermúdez (2008) manifiesta que, “Lo audiovisual constituye un campo disciplinar especializado en el que interactúan la producción, el realizador –con su propuesta narrativa y estética– y el público que es el fruidor de la representación de la realidad documentada” (p. 102).

De acuerdo con (Zapata, 2012) “los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje”. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a internet.

Video

El video ofrece diversas alternativas para favorecer un entorno de enseñanza-aprendizaje adecuado. De este modo para (Vélez, 2017) el video es “la unión de códigos de comunicación como las imágenes, sonidos y texto estimulan los sentidos y permiten concebir una idea más real de un concepto”

Así también en cuanto al video Bravo (2000) menciona que “es un sistema de captación y reproducción instantánea de la imagen en movimiento y del sonido por procedimientos electrónicos” (p. 3) con peculiares características como permanencia del mensaje, reproducción instantánea, soporte reutilizable, ordenación en secuencia y facilidad de manejo.

Muñoz (2016) manifiesta que, “con la introducción de las TIC en las aulas son numerosos los recursos multimedia que se tienen a disposición: imágenes, presentaciones, audio, animaciones, vídeo”.

Las formas de usar el vídeo en la educación han cambiado. Las causas de este cambio son la convergencia digital, la conectividad de banda ancha a Internet y el desarrollo de herramientas y aplicaciones para trabajar con contenidos audiovisuales.

Con la llegada de los equipos multimedia, los nuevos formatos y la digitalización hacen que el vídeo tenga una nueva dimensión, extendiendo su uso a través de portales especializados en Internet. Un vídeo educativo es un medio didáctico que facilita el descubrimiento de conocimientos y la asimilación de éstos. Además, puede ser motivador para el alumnado pues la imagen en movimiento y el sonido pueden captar la atención de ellos. (Muñoz, 2016)

Se puede definir un vídeo educativo como aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado. Esta definición es tan abierta que cualquier vídeo puede considerarse dentro de esta categoría.

La utilización del vídeo en las aulas para fines didácticos, es un tema interesante debido al auge que ha cobrado la imagen digital como medio de comunicación, una de las características de la imagen es que ésta no depende en esencia de la lectura para transmitir un significado, de la misma manera el vídeo no depende en esencia de la lectura para captar un significado. A la imagen en movimiento se le agrega una descripción verbal la cual complementa lo que se está observando, las experiencias pictóricas permiten captar una mayor descripción de lo que se observa, por ello los materiales audiovisuales usados con propiedad, ofrecen grandes oportunidades para mejorar el aprendizaje. El vídeo tiene características especiales que lo hacen único, la combinación de la imagen en movimiento con el sonido, hacen atractiva su presentación. (Morales & Guzmán, 2015)

Aplicaciones para realizar videos

Hoy en día no es necesario ser ningún experto para poder crear un vídeo de forma sencilla gracias a Internet y las diferentes plataformas que existen. Hoy vamos a hablar sobre algunos programas para hacer vídeos didácticos y de forma gratuita que te pueden resultar de lo más útiles en la clase.

Para hacer tus propios vídeos con presentaciones o lecciones no es necesario tener un programa instalado en el ordenador. ¡Ni siquiera una app en el móvil! En la Red hay múltiples webs que te permiten hacerlo incluyendo clips de vídeo, enlaces o imágenes. (Pajuelo, 2016). Entre las aplicaciones para realizar videos educativos destacan las siguientes:

Tabla 3. *Aplicaciones para realizar videos educativos*

Nombre	Características
Videolean	Dispone de una amplia variedad de plantillas según el objetivo del vídeo, que se pueden personalizar cambiando textos, imágenes y música de forma sencilla.
Youtube Editor	El portal más popular para compartir vídeos también tiene su propio editor, con una interfaz intuitiva y funciones básicas, como recortar fragmentos, añadir pistas de audio o fotografías, y transiciones o efectos.
Loopster	Utilizando una cuenta de Facebook o Google es posible acceder a este editor con elementos básicos de vídeo, imagen, audio, texto y transiciones.
FileLab Video Editor	De uso totalmente gratuito, dispone de editor, agrega efectos de vídeo o filtros, transiciones.
ShotClip	Con plantillas para distintos motivos o eventos, tiene dos editores: uno básico y otro para usuarios expertos con opciones más avanzadas.
Wideo	Para utilizarlo es necesario registrarse. Es gratuito para siempre, con la limitación de crear vídeos de 45 segundos; pero existen planes de pago e incluso uno especial para educadores.
Make Web Video	Su uso es muy sencillo: basta con elegir una plantilla de la gran variedad que ofrecen y personalizarla con las imágenes, el texto o la música que se desee.
WeVideo	Nació como una herramienta específica para que los alumnos pudieran crear sus vídeos tanto en la escuela como en casa.
Easy Web Video	Su punto fuerte es la facilidad de uso: sólo hay que subir el vídeo, seleccionar las características de personalización y publicarlo.
Magisto	No hace falta tener ningún conocimiento de edición para utilizarla, porque funciona de forma completamente automática.
Movie Maker	Permite trabajar con distintos elementos multimedia para elaborar nuestro proyecto: vídeos, imágenes estáticas, audio y música.

Nota. Los datos fueron tomados de *Las mejores aplicaciones web para crear videos educativos*

Función educativa del vídeo

El vídeo es uno de los medios didácticos que, adecuadamente empleado, sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos. Para Fuente, Hernández y Para (2013), “Las funciones del vídeo en el contexto educativo dependen de su naturaleza bidireccional y autosuficiencia a la hora de generar mensajes” refiriéndose a sus varios usos como el transmisor de información, como medio para aprender, como herramienta de evaluación de aprendizajes y habilidades o como instrumento de investigación.

Normalmente su interés didáctico se ha derivado de la integración de distintas características intrínsecas a su naturaleza:

- Fusión de medios audiovisuales que permite llegar a un espectro más amplio de estudiantes y le hace ser preferido frente al libro de texto, tal como se apunta en un reciente estudio de Hedge, Useem y Martínez (2011).
- Posibilidad de ofrecer una retroalimentación inmediata.
- Flexibilidad en su utilización.
- Control local de la producción.

También hacen mención a los cuatro componentes que lo conforman tal como lo señala Pascual: Un soporte material, un contenido, una forma simbólica de representar la información y una finalidad o propósito educativo.

Ventajas y desventajas del uso del video

El video como recurso audiovisual también tiene sus pros y sus contras como lo menciona Peralta (2017) al detallar sus ventajas y desventajas.

Tabla 4. *Ventajas y desventajas del uso del video*

Ventajas	Desventajas
Elemento motivador para su aprendizaje de los alumnos.	Exige un compromiso por parte del docente
Rompe con la monotonía	Puede crear pasividad entre el alumnado
Muestra elementos no verbales propios de la comunicación	Estos ejercicios pueden resultar más ambiguos
Sirve para ejercicios de comprensión lectora	Debe hacer una reflexión sobre las partes que aporten más valor a la lección.
Es un reflejo de las sociedades y su cultura	
Crea curiosidad e interés por el arte del cine	
Fácil acceder	

Nota. Los datos fueron tomados de *Cómo usar el video en las aulas*

Aspectos que se deben considerar en el uso del Video con fines didácticos

El video como un recurso audiovisual para el desarrollo del proceso didáctico debe tener los siguientes aspectos, en palabras de García (2014) plantea a modo de preguntas aspectos que el docente debe considerar cuando decide utilizar el video para el desarrollo de sus clases.

Tabla 5. Aspectos del uso del Video con fines didácticos

Planificación	Contenidos	Estrategias	Evaluación	Aspectos técnicos	Espacios físicos
La audiencia a la que va dirigido	Utilidad para los alumnos	Como introducir el tema	Diseños de estrategias	recursos técnicos para utilizar el video	Desarrollo de estrategias
Objetivos esperados	Conceptos acordes a los intereses de los alumnos	Bibliografía para ampliar la información	Conocimientos con la actualidad	Acceso a internet	Reproductor de videos
Objetivos propuestos	Contenidos amplios	Actividades realizadas por los alumnos	Avaluación de aprendizajes	Estado de los equipos	
Funciones a desarrollar	Cantidad de información adecuada		Finalidad de la evaluación		

Nota. Los datos fueron tomados de *Uso Instruccional del video didáctico*.

Fases para elaboración de un video como medio para la enseñanza y el aprendizaje

Hoy la mayoría de los estudiantes tienen contacto, conocen y usan los medios informáticos para el desarrollo de tareas escolares, esta tecnología se puede aprovechar para el aprendizaje académico.

De esta manera Martínez (2013) contempla etapas bien diferenciadas considerando diversas variables comunicativas y pedagógicas: Apunta al diseño como la primera fase en la elaboración de un vídeo, estableciendo los contenidos y la relación entre ellos, su secuenciación y la forma de presentación. La segunda fase es la producción, en la que se materializa el diseño utilizando los recursos y conocimientos técnicos apropiados. Previamente a estas dos fases, habrá tenido lugar una fase de diagnóstico del problema a tratar y que justificaría las acciones posteriores. (p. 181)

Equipos esenciales para grabar videos

Grabar videos no es una tarea fácil, se necesita de equipo especializado para producir contenidos de calidad, “podemos separarlas en equipos de imagen, sonido, iluminación y soporte” (Pereira, 2020). Lo más esencial que vas a necesitar es:

Una cámara para grabar las imágenes.

Micrófonos para captar el audio de tu video.

Equipos de iluminación.

Soportes para los equipos.

Una computadora con placa de captura.

Un software de edición de videos.

Una plataforma de videos online para hospedar el contenido.

SOCIODRAMA

El sociodrama es una estrategia que permite desarrollar un conjunto de acciones o actividades encaminadas al desarrollo de relaciones interpersonales, mejoras de la comunicación, sobre todo que permite promover valores. En este contexto Rodríguez (2020) señala que “el sociodrama es una técnica terapéutica basada en el psicodrama que se utiliza para solucionar problemas relacionados con un grupo”.

El sociodrama permite desarrollar capacidades que regularmente en la cotidianidad de una clase no se han evidenciado es por ello que “consiste en la escenificación de una situación de la vida real, por parte de 5 o 6 personas, ante el resto del grupo. Cada personaje de la representación tiene que asumir el papel que la situación requiera. Después, se realizará un coloquio general para analizar la situación dramatizada” (Parcerisa, 2004). Lo que quiere decir que los estudiantes asumen roles y se empoderan de ese papel para expresar el conocimiento adquirido.

El sociodrama según Benavides (2019) “parte de las viejas consignas de la religión del encuentro para establecer la base fundamental de la teoría psicodramática, el reconocimiento de la existencia del otro”.

El sociodrama se utiliza para presentar ideas contrapuestas, situaciones problemáticas, actuaciones contradictorias, para posteriormente promover su discusión y ahondar en un tema.

También puede recurrirse a esta técnica para profundizar en temáticas tratadas previamente, a fin de puntualizar en situaciones reales, ideas, motivaciones o distintos puntos de vista que podrán ser valorados para debatir y encontrar soluciones en conjunto con el público implicado que adquiere un papel activo.

Importancia del sociodrama

El aprendizaje con los estudiantes requiere utilizar diferentes estrategias didácticas de carácter grupal, que sean atractivas y eficaces. Los docentes y/o personas que trabajan con grupos deben darse cuenta que éstos no son la suma de varios individuos, sino que tienen una finalidad y están comunicados entre sí y el trabajo colaborativo entre ellos les brindará posibilidades y oportunidades de un aprendizaje significativo. Es importante que a la hora de aplicar el sociodrama como técnica se busquen aprendizajes significativos y experienciales para el grupo (miembros y coordinador) que favorezcan un proceso de crecimiento y desarrollo personal y colectivo. (Tobón, 2013)

Por lo anterior se puede concluir que el uso y aplicación del sociodrama como instrumento alternativo, contribuye a mejorar los procesos de comunicación interpersonal y grupal en los estudiantes; así mismo desarrollar en ellos los valores, autonomía para crear mecanismos de interrelación, capacidad expresiva y de negociación del alumno con otras personas.

Beneficios del Sociodrama

En el desarrollo integral del niño, Morales (2016) manifiesta que “la dramatización tiene una significación muy amplia y abierta que intenta abarcar la totalidad de las personas”. Se refiere a simular que sucede en la vida real, en la sociedad, familia, para desarrollar una mejor comprensión de los hechos o sucesos. Ayuda en el desarrollo integral del estudiante mediante la manifestación de sus sentimientos, pensamientos e ideas.

Ventajas y desventajas del sociodrama

Según se ha citado, Reyes (2016) manifiesta que las ventajas y desventajas del sociodrama son las siguientes:

Tabla 6. *Ventajas y desventajas del uso del sociodrama*

Ventajas	Desventajas
Aprovecha las capacidades de las personas	Herir al público con lo mostrado en el sociodrama.
Exagera frente al problema escogido	Que el público no capte el mensaje o lo capte en forma errada.
Escoge un tema de la vida real	Que la representación no sea del agrado del público
Facilita la comprensión del grupo	
El público puede aportar con ideas	
Se usan objetos que ayuden a entender la escena	
Se pueden usar objetos que permitan al entendimiento de la escena	
Concientiza al publico	

Nota. Los datos fueron tomados de *Sociodrama. Ventajas y desventajas.*

Características del sociodrama

Según Cruz, Caballero y Ruiz (2013) menciona diferentes características del sociodrama:

- Se utiliza en grupos naturales. Su aplicación presupone que los miembros se conocen perfectamente entre sí, razón por la cual solo se aplica en grupos relativamente pequeños y estables.
- La investigación se centra en los deseos “subjetivos” de los miembros del grupo.
- Las respuestas se piden sobre el trasfondo de unos criterios y preguntas concretas que por supuesto van a condicionar los resultados.
- Las respuestas se tendrán en cuenta en la medida de lo posible; es decir, la sociometría va encaminada a la intervención, ya que se utiliza para tratar de dar solución a un problema “real” del grupo.

Uso del sociodrama

El sociodrama se utiliza para presentar ideas contrapuestas, situaciones problemáticas, actuaciones contradictorias, para posteriormente promover su discusión y ahondar en un tema. También puede recurrirse a esta técnica para profundizar en temáticas tratadas previamente, a fin de puntualizar en situaciones reales, ideas, motivaciones o distintos puntos de vista que

podrán ser valorados para debatir y encontrar soluciones en conjunto con el público implicado que adquiere un papel activo. (Sánchez, Jiménez, Gordillo, Garnica y Laverde, 2013)

Etapas del sociodrama

El sociodrama en su ejecución requiere de las siguientes etapas o pasos necesarios para su correcta planificación, así como lo afirma Luis (2018):

- **Temática:** Se debe tener muy claro cuál es el tema que se va a presentar, y por qué se va a hacer en ese momento.
- **Lluvia de ideas:** Las personas que van a llevar a cabo la representación deben dialogar previamente sobre lo que se conoce del tema.
- **Guion argumental:** Con la información recogida en la lluvia de ideas se elabora la historia o el argumento del sociodrama.

Esta técnica es dinámica y alegre, útil para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, o para ver qué conocemos de un tema. También es útil para finalizar el estudio de un tema como conclusión o síntesis de él. Posibilita acercarse y conocer la realidad de los participantes, en cierta medida es proyectivo.

MARCO METODOLÓGICO

Este proyecto aplica el enfoque cualitativo pues hay una realidad que descubrir, construir e interpretar, el estudio se plantea en el ámbito educativo donde se indagará a las personas involucradas en su contexto natural pues este enfoque considera que su papel debe ser activo.

Enfoque

Es cualitativo porque vamos a entender el conocimiento científico con la realidad, la comprensión profunda de la realidad y se lo logra poniéndose en el lugar de los individuos que estudiamos. Al respecto Farnóa (2013) menciona “se centra, dentro de la realidad educativa, en comprender la realidad educativa desde los significados de las personas implicadas y estudia sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características del proceso educativo”, siendo este muy útil cuando vamos hacer investigación en el campo educativo.

Tipo de investigación

Investigación cualitativa

El trabajo se realiza desde la investigación cualitativa que “se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Dentro de este marco, se busca comprender los puntos de vista de los sujetos investigados sobre los hechos investigados, cómo perciben la realidad los docentes a partir de profundizar en sus experiencias y opiniones.

En este tipo de indagación el investigador interactúa con los sujetos y datos investigados intentando dar sentido a las opiniones o interpretarlos. Pues su resultado consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, interacciones como afirma Trujillo, Naranjo, Lomas y Merlo (2019) al decir “Es vivencial, situacional y experiencial porque el fenómeno investigado es comprendido, interpretado y valorado a partir de las significaciones de los sujetos actuantes”

La presente investigación se enfoca en lo cualitativo porque permitirá recolectar información dentro del contexto del aula mediante la observación del proceso enseñanza-aprendizaje y entrevista a los docentes para identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha, Y al mismo tiempo, realizar una reflexión acerca de los recursos educativos y el sociodrama

Fases o etapas de la investigación cualitativa

Los docentes en formación participan en el proceso investigativo en sus diferentes etapas que son: Preparatoria, Trabajo de campo, analítica e informativa (Monje, 2011).

Etapla preparatoria: el investigador intenta establecer el marco teórico conceptual y planificar actividades que se ejecutaran en fases posteriores. Para lo cual se realiza la revisión de fuentes bibliográficas acerca de los recursos educativos y el sociodrama para la construcción del marco teórico, así como también la inmersión en el contexto para analizar las características de los recursos educativos y el sociodrama identificando los sujetos de la investigación.

Etapla de trabajo de campo: el investigador debe ser meticuloso y cuidar cualquier detalle encontrada al recoger información. Para identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha se realiza la entrevista a dos docentes y la

observación del proceso didáctico, luego se ejecuta el procesamiento y sistematización de la información recolectada.

Fase analítica: análisis de los datos cualitativos mediante la reducción de datos, disposición y transformación de datos, obtención de resultados y verificación de conclusiones. La información recolectada en la entrevista y observación genera un documento sobre las reflexiones acerca de los recursos educativos y el sociodrama.

Etapa informativa: el proceso de investigación culmina con la presentación y difusión de los resultados. Para lo cual se diseña un video con relatos acerca del respeto como contenido educativo del recurso audiovisual. Mediante determinar el contenido de los relatos ya construidos y las características que asumirá el recurso audiovisual, con dicho material se elabora el recurso audiovisual que debe ser validado por expertos.

Investigación descriptiva

Permite especificar las propiedades importantes y relevantes de la investigación, describe las actividades, procesos y acciones de los docentes en el contexto educativo, así como el uso de los recursos educativos.

Investigación documental

Esta investigación permitió revisar, seleccionar y analizar el contenido teórico de fuentes relevantes acerca de los recursos didácticos para entender y ejecutar el proceso de investigación.

Método teórico

El método que se aplicara es el inductivo se va analizando de forma particular para llegar a las generalidades, así como lo menciona Monje (2011) “La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva”, esto se hace evidente porque se interactúa con los docentes durante las practicas pre profesionales para conocer la realidad sobre los recursos educativos y el sociodrama.

Método empírico

Se aplica la observación para conocer la realidad resultado de la experiencia percibida en la Unidad Educativa al realizar las practicas pre profesionales logrando identificar cualidades y características del objeto de estudio. Mediante la recolección de datos reales en la observación y prepararlos para su análisis (Monje, 2011).

Técnicas e instrumentos

La selección de la técnica es primordial para una correcta recolección de datos y el investigador debe estar consciente de que existe distintas técnicas dentro de una misma investigación (Trujillo, Naranjo, Lomas y Merlo, 2019)

Las técnicas que se aplicaran son la observación y la entrevista. El instrumento a utilizar es la guía de observación que se aplicara en el proceso didáctico.

La entrevista permitirá recolectar información y el instrumentó es la guía de entrevista para identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha.

El investigador debe considerar que “la elección de una u otra técnica condicionará las decisiones y valoraciones que se den a los datos recolectados durante la investigación” (Trujillo, Naranjo, Lomas y Merlo, 2019) y estas deben cumplir con el propósito de investigación.

Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) en la investigación cualitativa son un “grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos” que necesariamente son cualidades por el tipo de investigación que estamos aplicando.

En el presente trabajo los sujetos de investigación son dos docentes de la Unidad Educativa a quienes se les entrevistara con la finalidad de identificar los recursos educativos que se utilizan en la Unidad Educativa Jatari Unancha.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De la Guía de entrevista

Considera usted que los recursos didácticos captan la atención de los estudiantes mediante sus formas, colores, tacto, acciones, sensaciones

Los recursos didácticos tienen el poder de atracción que sirve para estimular y dirigir el proceso enseñanza-aprendizaje. Estos comunican y permiten construir los conocimientos. Para lo cual sus formas, colores, tacto, acciones, sensaciones van a conectar los conocimientos previos con los nuevos conocimientos y permitir el desarrollo del razonamiento lógico y abstracto por las experiencias que estos les ofrecen. Es así como cumplen con la función motivadora tal como lo menciona González (2015) “los alumnos deben ser capaces de captar la atención y familiarizarse con el contenido mediante un poder de atracción caracterizado por las acciones, sensaciones, tacto, entre otros”.

Desde el punto de vista de los investigadores por medio de los sentidos se capta la atención es por ello las formas, los colores, la textura, su aspecto son las determinantes que se consideran para que un recurso sea capaz de captar la atención de los estudiantes. Los recursos también tienen la capacidad de producir sensaciones que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los recursos didácticos se organizan como medios entre la realidad y los conocimientos

Los recursos didácticos son medios entre la realidad y el conocimiento pues ofrecen una noción más exacta de los hechos, por ello es importante que estos recursos sean contextualizados y no permitir que respondan a una concepción de educación homogénea o tradicional y hay que recalcar que mientras más alta sea la participación del estudiante se crean aprendizajes significativos; para el docente es un soporte comunicativo que permite dinamizar la transmisión de saberes al organizar la información es así que cumple con la función estructuradora pues “ayudan a la hora de ordenar y estructurar toda la información que reciben, de manera que lo abstracto se verá transformado en conocimientos más concretos y accesibles”(Moreno,2015).

En esta ocasión concordamos con el autor pues lo abstracto tiende hacer un conocimiento a corto plazo, mientras que lo concreto se convierte en un aprendizaje significativo pues nos permite interiorizar en la utilidad de un concepto.

Cómo favorecen los recursos didácticos para la presentación de los contenidos

Los contenidos son establecidos desde la realidad de cada grupo, por ello, los recursos utilizados son los que están en su entorno y ayudan al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje tanto en los docentes como en los estudiantes. El material va de acuerdo a lo que se pretende enseñar y es capaz de transferir los conocimientos. Así mismo estos recursos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno tenga mayor provecho de las actividades programadas permitiendo al alumno estar activo en la clase. Es así que González (2015) recalca que los “recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenido, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre profesor y alumnos”.

Para los investigadores los recursos didácticos facilitan la adquisición y fijación del aprendizaje, además favorece a la interacción entre el docente y el alumno. En la actualidad los contenidos están al alcance de todos, pero la labor del docente es que estos sean atractivos, se analicen y se genere nuevos.

En qué etapas del proceso de enseñanza aprendizaje aplica usted los recursos didácticos

El docente emplea los recursos didácticos para indagar conocimientos previos, desarrollar el tema y evaluar. Además es el encargado de fundamentar el contenido por medio de la explicación y ejemplificación con los recursos didácticos. En la institución educativa investigada los recursos son utilizados en todas las fases siendo estas: diagnóstico, a partir de la experiencia, reflexión, ampliación del conocimiento y el cambio de la realidad.

Sin embargo, los recursos didácticos son más utilizados en el desarrollo, que corresponde al momento en que se construye el conocimiento tal como lo menciona González (2015) “Estos recursos sirven como eje fundamental dentro del proceso de transmisión de conocimientos entre el alumno y el profesor porque generan necesidad de participación.”

Desde el punto de vista de los investigadores este es el momento más intenso de la clase por lo cual es fundamental la interacción entre el profesor y los alumnos acompañado de los recursos didácticos que van encaminados a desarrollar y poner en práctica habilidades cognitivas

Qué tipos de recursos didácticos aplica usted en clase

El material del medio es el principal el recurso didáctico empleado, este junto con el modulo elaborado por la institución sirven para contextualizar el conocimiento. Por ejemplo, este material recopila y presenta historias cercanas a la comunidad de cada uno de los estudiantes. El docente usa materiales auditivos, gráficos, visuales o impresos. Enlistamos varios de estos: videos, páginas web, mapas, libros, módulos, juegos, audiovisuales, textos impresos, periódicos, audio, fotografías. Es importante “Elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos” (Fonseca, 2006).

Para los investigadores el material didáctico puede ser seleccionado de una gran cantidad existente o a su vez ser elaborado con la experiencia que se tiene. Debe existir una diversidad debido a que no todos aprenden de la misma manera, también deben actualizarse de acuerdo a las nuevas tecnologías para generar nuevas dinámicas y experiencias.

Considera usted que el uso del video como recurso didáctico es una innovación en la clase

El video es un recurso didáctico utilizado por los docentes de la institución y los estudiantes demuestran interés a su proyección. Permite transmitir información de forma exhaustiva y sistemática, ayuda a generar interrogantes permitiendo la participación dinámica. El potencial comunicativo de las imágenes facilita la construcción de un conocimiento significativo que favorecen la para lograr el aprendizaje y además para desarrollar capacidades en los alumnos. El video educativo debe cumplir con el objetivo didáctico previamente formulado pero muchas veces no se lo utiliza correctamente. “El vídeo tiene características especiales que lo hacen único, la combinación de la imagen en movimiento con el sonido, hacen atractiva su presentación” (Pedrosa, Astiz y Vivera, 2020).

Desde el punto de vista de los investigadores el video no se debe considerar como una forma de entretener al estudiante más bien este debe cumplir con el objetivo didáctico. Permite al estudiante experimentar la realidad a partir descripciones e imágenes que pueden ser imposibles de vivir.

Considera usted que los estudiantes al realizar el sociodrama visibilizan habilidades o destrezas que en las clases regulares no se han demostrado

Se desarrolla habilidades como la oralidad y el trabajo en equipo. El estudiante cumple diferentes roles, imitaciones de otras personas, crear nuevos personajes y representar

situaciones de su diario vivir. El educando simula una vivencia cercana a su realidad, lo que dramatiza es lo cotidiano a su vida. Al representar algún hecho o situación de la vida real en un espacio físico construido por los alumnos para luego analizar la situación en mayor profundidad permite descubrir diferentes habilidades y fortalecer los conocimientos. “Podemos expresar diferentes emociones e incluso exhibir nuevos rasgos de nuestra personalidad, creándose así nuevas formas de expresión socio-cultural, convirtiéndose en potentes instrumentos para la ética y la educación en valores por su carácter interpersonal e interpretativo” (Zambrano, 2019).

Para los investigadores el sociodrama permite el desenvolvimiento del estudiante, este representa al personaje de acuerdo a lo que él conoce así da a conocer sus sentimientos y su forma de pensar. Mejora la capacidad de expresión, esta viene acompañada de representación facial y corporal. En ocasiones el desarrollo del sociodrama permite sacar el actor innato que existe en los estudiantes. Además, genera mayor facilidad de análisis de la situación.

Según su criterio los estudiantes asumen roles en el sociodrama para contextualizar su aprendizaje

El sociodrama permite expresar ideas, sentimientos, su imaginación y de este modo se puede identificar problemas que los estudiantes tienen fuera del aula de clase. Representan las actitudes de las personas, las características de sus ocupaciones y la forma de pensar de la gente. Aprenden haciendo y forman el saber ser, el saber conocer, los estudiantes aprenden y refuerzan las competencias vivenciadas. El aprendizaje colaborativo permite mejorar la expresión oral, el ambiente de convivencia. “Aquí se debe plantear el uso de simulaciones y juegos de rol que manifiestan una adquisición de conocimientos basada en situaciones reales y aprendizajes múltiples” (Zambrano, 2019).

Para los investigadores el estudiante genera ideas para representar una situación de acuerdo con lo que él ha experimentado u oído, son situaciones de su diario vivir de acuerdo a su cultura y educación. Este permite analizar y general posibles soluciones a dificultades en su diario vivir.

Considera usted que el sociodrama ayuda a potencializar las capacidades de los estudiantes

Permite al educando para desarrollar su comunicación con una mejor fluidez y claridad. Ayuda a desarrollar la expresión corporal. Permite la interrelación con sus compañeros de clase. Aprender a conectarse con sus emociones y a reflexionar sobre ellas. Mediante el

sociodrama se genera el estímulo para dar comienzo a la discusión de un problema y finalmente profundizar en el tema que se desee trabajar. Permite conocer la problemática de las personas, amplía las posibilidades de los jóvenes para que se motiven a escuchar, leer, escribir y argumentar. “Las decisiones se toman reflexivamente y se proponen cambios y mejoras” (Ferrer, 2015).

Para los investigadores el trabajo en equipo mejora el ambiente en el salón de clase, pues permite que exista comunicación, los estudiantes logran desarrollar la capacidad de escuchar y generar ideas. Además, ese compartir de ideas ayuda a desarrollar su oralidad y expresión corporal pues entre ellos generan el actuar de un personaje.

Considera usted que el sociodrama ayuda a solucionar conflictos en el aula

Se crean conflictos por cosas mínimas, que se arreglan en actividades escolares y con una relación docente-estudiantes en busca de un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo. Ayuda a comprender al resto de personas, a entender los pensamientos y posiciones, a dejar aflorar sus pensamientos y temores. Logra aprendizajes significativos, soluciona conflictos y un cambio de actitud de los educandos. En la relación entre compañeros ordena y mide la dinámica de los estudiantes al crear un ambiente colectivo desde una representación positiva que integra. “La aplicación de sociodramas en las sesiones de aprendizaje ha generado las condiciones necesarias para la práctica del valor del respeto en los alumnos” (Ramos, Guardia y Aguirre, 2015).

Para los investigadores el sociodrama permite la interacción siempre en el ámbito del respeto, hacer tolerantes unos con otros, se fomenta el compañerismo permitiendo que exista comunicación entre el mayor número de estudiantes. Así también al representar diferentes situaciones se persuade para cambiar ideas erróneas o conflictivas sobre el actuar frente a cierta situación.

De La Guía de observación

Uso de recursos didácticos

En una clase es importante el uso del recurso didáctico, es por ello que la docente presento un recurso convencional a través de una cartulina elaborada en la cual explica características el tema de la clase, en esta ocasión se ratifica que el uso del recurso didáctico es imprescindible puesto que permite captar la atención del estudiante y mucho más cuando el recurso usa colores adecuados, buena caligrafía y ortografía, por lo que el recurso didáctico

cumple con la función motivadora, permite que el docente presente el contenido de la clase. En este caso el autor Vargas (2017) manifiesta “La importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta.”

Hay que recalcar las funciones de los recursos didácticos como son el proporcionar información, cumplir con un objetivo didáctico, guiar el proceso enseñanza-aprendizaje, contextualizar al estudiante, facilitar la comunicación docente-estudiante y motivar al estudiante.

Tipo de recursos didácticos

Existen recursos convencionales y no convencionales refiriéndose a los que siempre se utiliza y los que van apareciendo de acuerdo con las nuevas tecnologías, algunos autores lo clasifican en textos impresos, material audiovisual, tableros didácticos y las Tecnologías de la Información y Comunicación. Los docentes de la institución conocen y manejan los recursos convencionales tales como los carteles, el texto y la pizarra. Pero de acuerdo a los avances tecnológicos existentes ellos también van incorporando a sus clases recursos no convencionales como el video. Un recurso audiovisual que capta la atención de los estudiantes por sus imágenes, audio y contenido. Los estudiantes se encuentran predispuesto y entusiasmados con su presentación puesto que posee cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. En este caso el autor Garcés (2019) menciona “la escuela deba responder a una doble exigencia: por un lado, estructurar las informaciones recibidas por el alumno fuera del entorno institucionalizado y, por otro asumir e integrar en el quehacer educativo los medios y recursos que la propia sociedad ofrece.”

Procedencia de los recursos didácticos tecnológicos

Existe una gran gama de recursos didácticos unos ya elaborados y otros en donde el docente los crea de acuerdo a su experiencia, esto también se debe a que existe distintos estilos de aprendizajes por eso se requiere de diversas estrategias educativas adaptadas y diferenciadas. Al respecto el autor el Raffino (2020) menciona que “cualquier cosa puede serlo, siempre que cumpla con la función de facilitar el aprendizaje o de adaptarlo a las necesidades específicas de cierto tipo de alumno.”

Con respecto al recurso audio visual que utiliza la institución el video es un recurso ya elaborado esto significa que fue creado por personas exteriores al contexto educativo. La información que este posee es muy buena en lo que respecta a la información sin embargo se ve necesario la creación de estos de acuerdo al contexto del estudiante para así ir generando investigaciones que favorezcan al enriquecimiento del conocimiento del docente y el estudiante.

Manejo del recurso educativo tecnológico

La información del video debe ir acorde con la temática pues este recurso didáctico tiene la intencionalidad de enseñar más no de entretener. Es importante captar la atención de los estudiantes y se lo logra aún más cuando estos están contextualizados, ellos se muestran predispuesto y concentrados. García (2014) menciona al respecto “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”. Es por ello que se precisa que el docente adquiera las competencias en el correcto uso de este recurso para obtener los resultados de aprendizaje deseados. Ya que la proyección de un video rompe con la monotonía de una clase regular.

Utiliza recursos materiales en la aplicación del sociodrama

En la presentación del sociodrama el estudiante se involucra más con el personaje cuando esta con la indumentaria, pues esta favorece a centrarse en el personaje. Este puede ser creado con material reciclable como cartulinas, papel crepe y adicional también favorece el pintar su rostro.

El escenario muchas veces utiliza materiales del medio como piedras, ramas, bloques que facilita despertar la imaginación del estudiante. Pues la naturaleza provee de materiales que deben ser aprovechados. Al respecto Velásquez (2005) menciona “Aprendizaje y medio ambiente están ligados por lazos muy fuertes, pues no hay aprendizaje sin contacto e interacción con el entorno”. Estos dos aspectos favorecen que el estudiante este motivado a actuar y desenvolverse en su papel.

Aportes de la aplicación del sociodrama

Ayuda expresión oral, expresión corporal. Los estudiantes se sienten relajados y participan activamente. Entre ellos se dan aportes sobre cómo debe actuar el personaje, cuáles serían las expresiones faciales y corporales. Esto ayuda a generar un buen ambiente de trabajo

y compañerismo. Arévalo, Espinoza y Huacre (2015) menciona la importancia del sociodrama “Desarrollar la capacidad de cooperación intercambio, responsabilidad, autonomía y espíritu de creación”. Todo esto se produce por la interacción y el trabajo en equipo. Para ello es importante el respeto por las ideas del otro.

Proceso didáctico

Tiene un inicio, desarrollo y cierre, estas etapas deben estar bien diferenciadas y programadas para un desarrollo efectivo de la clase. Están planteadas las técnicas, recurso y actividades. Al respecto menciona Guerrero (2019) que “El proceso didáctico debe ser sumamente planificado, haciendo uso de una forma óptima de los recursos, materiales, financieros y tecnológicos puesto a disposición para el aprendizaje del educando”. Para lo cual se debe considerar el contexto, necesidades y características de los alumnos.

IMPACTO

Impacto social

La presente investigación tendrá un grado de influencia en la Unidad Educativa “Jatari Unancha” en el cual se trabajará en la concientización del valor del respeto en relación a como se han dejado de practicarlo. El recurso audiovisual va en función de los relatos permitiendo visualizar aspectos sobre el respeto en épocas pasadas y como es su contraste en épocas actuales, para de esta manera permitir al estudiante reflexionar sobre como este valor han sufrido transformaciones en la sociedad. En relación con los docentes esta investigación genera conciencia de la necesidad de generar recursos propios para transmitir vivencias, la necesidad de usar diferentes técnicas para que su clase no sea monótona y en ellas también fomentar la práctica de valores.

PROPUESTA

TÍTULO: VIDEO CON CONTENIDO EDUCATIVO, UTILIZANDO RELATOS ACERCA DEL RESPETO

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual se caracteriza por los cambios científicos, tecnológicos, formas de vida, comunicación, por ello es sustancial asumir esos cambios en los ámbitos personal y profesional. En este sentido las instituciones educativas deben introducir nuevas formas de enseñanza y aprendizaje para responder a las necesidades del presente siglo, es decir que el docente debe orientar el proceso pedagógico hacia el desarrollo de destrezas cognitivas

El video aparece en la década de los setenta y ochenta ya como un medio de comunicación que eran programas de noticias esto se prestaba por medio de la televisión, con la evolución de la tecnología fue presentado video de grabación, programas favoritos a partir de entonces los inventos, innovaciones y mejoras se sucedieron de forma vertiginosa y surgieron diversos sistemas, el mismo que permite al estudiante a desarrollar una serie de actividades que ayudaran en el desarrollo cognitivo e integral del humano. Es necesario aclarar que el video con contenidos educativos hay que considerarlo como un recurso que ayuda a resolver problemas, visualizar ideas, analizar, crear y compartir ideas con otras personas, también nos ayuda a estimular nuestro conocimiento y buscar nuevas posibilidades que nos permite comunicar una serie de características que poseemos y no podemos expresar.

En la Unidad Educativa “Jatari Unancha” parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi, en el periodo 2020, se pudo evidenciar por la observación realizada en las practicas pre profesionales que los recursos más usados son la pizarra, los módulos de la institución y el libro del gobierno adicional existe el uso de carteles, audios y video seleccionado para indicar información a los estudiantes. El desconocimiento de los docentes en cuanto a cómo funciona los recursos audiovisuales es evidente, porque no los utilizan como medio didáctico, deberían utilizar diapositivas videos, imágenes y audios como recurso didáctico en la enseñanza de los estudiantes, así como el desconocimiento del técnico, lingüístico y estético que estos necesitan para su producción.

La aplicación del sociodrama, permite incursionar en el campo pedagógico convirtiéndose en una alternativa de mediación en el aula, ayudando al modelamiento de la conducta y a la superación de las dificultades que se presentan en las relaciones interpersonales.

Por medio de la aplicación del video educativo se desarrolla en los estudiantes nuevas formas de adquirir conocimientos, dejando de lado la educación de antes, donde no existía otra forma de adquirir un conocimiento nuevo, es por ello que el presente proyecto tiene la finalidad de presentar una nueva forma de facilitar y generar un conocimiento sobre un tema de esta manera se podría presentar a los estudiantes un tema de clase y los mismo utilizarán un video educativo, para desarrollar la clase pero ya con saberes previos de los estudiantes, y para poder evidenciar si el conocimiento llego al estudiantes al final de la clase se podría mencionar que desarrollen las actividades y se podrá dar una valoración a un nuevo conocimiento.

La presente propuesta tiene como objetivo realizar un video con contenido educativos utilizando relatos acerca del respeto, identificando las diferentes experiencias a través del software educativo Movie Maker como también realizar este material didáctico para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa “Jatari Unancha”. El video se realizará con la utilización de relatos con los cuales se elabora guiones como estrategias para fortalecer el respeto en los estudiantes y en la comunidad educativa, incentivando la práctica de valores. En este caso el docente será quien aplique esta estrategia en la clase de acuerdo a las diferentes temáticas que se deseen tratar, procurando de esta manera generar un verdadero aprendizaje en el desarrollo del proceso didáctico, lo cual permitirá despertar el interés en el estudiante y ayudar para que desarrolle sus destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales.

El recurso didáctico será utilizado para el desarrollo del video en conformidad a las especificaciones de software educativo puesto que contiene, imágenes, personajes, escenario, ilustraciones y la tonalidad propia de la cosmovisión de la unidad educativa “Jatari Unancha”. Este medio didáctico está dirigido a los estudiantes de la unidad educativa quienes van a ser los que dramaticen dichos relatos en relación al respeto.

Para el desarrollo del presente trabajo se ha considerado la siguiente metodología, el tipo de investigación es cualitativa, puesto que nos permite recoger información a través de un proceso rígido y secuencial. Así mismo para los autores Fernández y Pértegas (2002). “Los

investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas”. (p.1).

El diseño a utilizar en la presente investigación fue descriptivo puesto que se encarga de escribir el proceso entorno al desarrollo de la propuesta. Para Morales (2010). “Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores”. (p.1), el método a utilizar fue el inductivo puesto que partió de la observación de casos específicos para trasladarnos hacia las generalización, se aplicó la técnica la observación puesto que nos permitió ponernos en contacto con el objeto a ser estudiado permitiendo la recolección de información a través de ver hechos reales, la entrevista es el dialogo entre dos o más personas con la finalidad de realizar preguntas respuesta, los instrumentos con la guía de observación que consiste en un instrumento de medición para dirigir y observar el comportamiento o conducta del objeto estudiado y la guía de entrevista es la interacción social para recolectar la información de la presente investigación

El uso del video educativo dentro del proceso enseñanza y aprendizaje juega un rol muy importante como mediador ya que tenemos el contenido que se va impartir o dar a conocer a los alumnos, tenemos el uso de software educativa Movie Maker para facilitar el aprendizaje las mismas que se encuentra en estado activo dentro del proceso de enseñanza, ay que tomar en encuentra en estado activo dentro del proceso de enseñanza, hay que tomar en cuenta que tomar en cuenta que la información debe ser dada a conocer el uso adecuado del video educativo dentro del proceso de enseñanza para que el estudiante aprenda de una forma eficaz y dejar la monotonía que muy a menudo se presenta en la actualidad.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Elaborar un video, utilizando relatos con contenido educativo acerca del respeto, mediante el uso de un software educativo Movie Maker para mejorar la enseñanza en la unidad educativa “Jatari Unancha”.

Objetivos específicos:

- Describir elementos teóricos sobre el software educativo
- Desarrollar el video con contenido educativo, utilizando relatos acerca del respeto

- Validar el video utilizando relatos con contenidos acerca del respeto.

JUSTIFICACIÓN

El presente video con contenido educativo basado en relatos acerca del respeto como estrategia dentro del proceso enseñanza aprendizaje permite fortalecer la práctica de valores en los estudiantes, De esta manera el docente encargado de manejar el proceso enseñanza aprendizaje es quien aplicará el video educativo acorde con el tema que vaya a tratar, de esta manera el docente encargado estará generando un nuevo proceso didáctico que despertara el interés en todo el grupo de estudiantes.

Es importante la elaboración del video utilizando los relatos con contenido acerca del respeto dentro del proceso enseñanza aprendizaje lo cual ayudara a que por medio del software educativo se aprenda y el conocimiento se adquiera de una nueva forma

Los estudiantes de esta generación requieren nuevas metodologías de enseñanza enfocadas a las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales para la adquisición del aprendizaje y sea el educando sea el protagonista principal en la construcción del conocimiento

Dentro de los procesos enseñanza-aprendizaje el docente debe desarrollar las estrategias, métodos y técnicas las mismas que deben estar centradas en el aprendizaje, más que todo conocer un proceso determinado cognitivo el mismo que ayude al docente guiar durante el proceso educativo y al estudiante a obtener el conocimiento. Para poder llegar al estudiante con nuevos conocimientos es necesario el uso de nuevas estrategias de enseñanza las mismas que desarrollan un ambiente propicio de trabajo, y por medio de la motivación facilitar el adquirir de nuevos saberes.

La presente propuesta beneficiara a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Jatari Unancha”. Finalmente, esta investigación tiene una utilidad práctica puesto que se elaboró el video con contenido educativo usando relatos acerca del respeto con su respectiva guía para que los docentes y estudiantes de la unidad educativa “Jatari Unancha”, puedan aplicar el video educativo en el proceso didáctico, la misma que ayudará a trabajar paso a paso para el desarrollo de la técnica, que facilitará al docente para generar y adquirir conocimiento.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Software educativo

Vidal y Gómez (2010) Se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje (p.1), Las características más generalizadas

- Finalidad: orientados a la enseñanza-aprendizaje en todas sus formas.
- Utilización del computador: el medio utilizado como soporte es el computador.
- Facilidad de uso: son intuitivos y aplica reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el ambiente virtual.
- Interactividad: permite un intercambio efectivo de información con el estudiante.

Hoy en día, la edición de vídeo está al alcance de cualquier persona que posea un ordenador, una cámara de vídeo así también podemos utilizar un teléfono celular y la disposición de aprender ya que nosotros como docentes tenemos que estar siempre actualizados. “Windows Movie Maker es el programa de edición de vídeo que Windows incorpora en su sistema operativo. La principal ventaja que nos ofrece este programa es su sencillez, tanto de manejo como de concepto, por lo que constituye una buena opción para empezar a familiarizarse con el proceso de montaje de vídeo” (Arantzazu, p.01). Por otra parte, el programa de Windows Movie Maker es fácil de manejar y crear cualquier tipo de video educativo esto se puede utilizar en todas las asignaturas para el buen aprendizaje de los alumnos.

Movie Maker

Vásquez, R. (2013) Movie Maker nos permite trabajar con distintos elementos multimedia para elaborar nuestro proyecto: vídeos, imágenes estáticas, audio y música. Podemos combinar estos elementos a nuestra voluntad para realizar el proyecto que queramos, contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, de forma que es adecuado para la elaboración de películas y vídeos educativos. (p.01). Así mismo podemos utilizar en todas las asignaturas para llegar un buen aprendizaje con editores de video.

Origen del programa

Para Orozco (1996), Windows Movie Maker se introdujo en el año 2000. La versión 1.1 fue incluida en Windows XP un año más tarde, e incluye soporte para la creación de DV AVI y WMV 8, pero no puede utilizarse en Windows ME. La versión 2.0 fue liberada como una actualización gratuita en noviembre de 2002, y añadió una serie de nuevas características. La versión 2.1, una actualización menor, se incluye en Windows XP Service Pack 2. Windows XP Media Center Edition 2005 presentó una nueva versión de Windows Movie Maker, la 2.5, con más transiciones y el apoyo a la grabación de DVD. Una versión PMA se incluyó en algunos construye de Windows "Longhorn" ahora llamado Windows Vista (Martínez, 2017, p.27), así mismo, al pasar los años la tecnología no se queda estático sigue avanzando y aparecen nuevo software educativo que puede ser utilizado por el docente para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Características de la herramienta

Se manteniendo los efectos que contiene, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica. Permite incorporarlo en el aula mediante su utilización como transmisor de ideas a través de imágenes y videos, aunque no haya internet en la Institución se puedan utilizar las TIC. (p.28). de la misma manera, cuando esté preparado ya el video podrá utilizar el Windows Movie Maker para publicar y compartir con los estudiantes, amigos y familiares.

Uso de las historias digitales en contextos educativos.

Las historias digitales son un gran apoyo para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, independientemente de la edad, porque desarrollan no sólo la creatividad, sino que también promueven habilidades sociales y de comunicación, aprenden a organizar sus ideas y a expresar opiniones en un ambiente colaborativo.


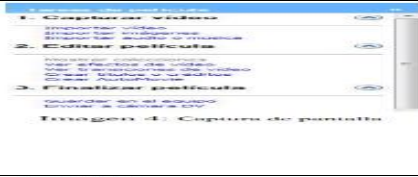


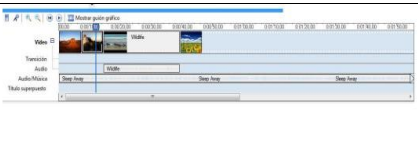
Para los autores Acosta y Pérez, (2019) en el actual contexto, se ha observado la proliferación de aportes que vinculan las narrativas digitales, los relatos digitales y las narrativas transmedia en el campo educativo. Cabe resaltar que las primeras perspectivas para el acercamiento a las narrativas parten desde ámbitos de estudio como la literatura, antropología, el cine y la comunicación. A partir de la segunda mitad del siglo XX, con el desarrollo tecnológico, las narrativas han utilizado diferentes recursos digitales, lo que ha permitido configurar modelos educativos interactivos y dialógicos (p.01).

Las historias digitales se han transformado en una herramienta que permite a los estudiantes desarrollar la habilidad de resumir lo que han aprendido o lo que ellos quieren comunicar a los demás mediante el uso de imágenes, audios, y narraciones. De la misma manera para Valenzuela, A. (2018) “la importancia de Movie Maker en la educación, al igual que los medios TIC, se encuentra en su facilidad de uso en la creación de videos educativos y la sencillez para generar conocimiento a través la informática y sus aplicaciones” (p.12). Sobre la base de las consideraciones anteriores utilizar un software educativo en las instituciones educativas puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

Windows Movie Maker

Vásquez, (2013) menciona que la interfaz de Windows Movie Maker es muy intuitiva la apertura que tiene una lógica de funcionamiento Windows Movie Maker viene con una pantalla de cinco partes distintas (p.01).

Tabla 7. *Fases para elabora un video.*




Barra superior, menú de control.	
Panel izquierdo, capturar el video, edición película.	
Colección vídeo, imágenes o fotos, efectos y transiciones en la carpeta.	
Vista previa del video, trabajo final	
Visualizar escala de tiempo o guion gráfico.	

Nota. Los datos fueron tomados de *Windows Movie Maker*.

Preparación de material




El Movie Maker es un programa que sirve para capturar y editar medios digitales en el equipo, de tal manera que luego puedas utilizar este material en tus sesiones de aprendizaje o quizás compartir las películas guardadas por correo electrónico, CD, entre otros. (Hacho, M .2006. p.1 a 8)

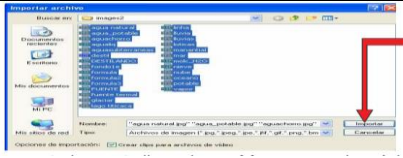

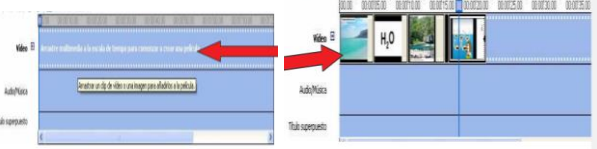

Tabla 8. *Pasos para elaborar un video*

<p>Crea una carpeta en la unidad D o en el escritorio con tu nombre.</p>	
<p>Dentro de la misma carpeta crea dos subcarpetas, a una de ellas la llamarás imágenes y a la otra sonidos.</p>	
<p>A continuación, debes colocar en las carpetas todo el material con el cual vas a trabajar tu video, cada una en su respectiva carpeta, las imágenes en y los archivos de música en sonidos. Ojo: procura que tus imágenes sean grandes. La música debe estar en mp3.</p>	

Nota. Los datos fueron tomados del *Manual de Movie Maker*.


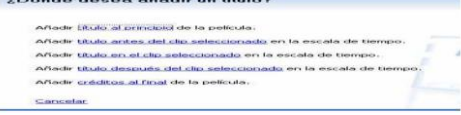

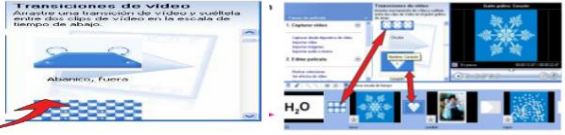
Tabla 9. *Trabajemos con Movie Maker*

<p>Ingresa al Programa haciendo clic en el menú INICIO - Todos los programas – busca Windows Movie Maker y haz clic sobre la barra azul.</p>	
<p>Luego aparecerá una ventana en donde se muestra cuatro zonas bien diferenciadas, como:</p>	
<p>Ahora empieza tu trabajo importando las imágenes para tu video.</p>	

<p>Haz clic en la opción Importar imágenes del menú 1. Capturar vídeo. Aparece una ventana que dice Importar archivo, ahí busca la ubicación de la carpeta que creaste anteriormente llamada images.</p>	
<p>Haz clic en la opción Importar audio o música del menú 1. Capturar vídeo. Aparece una ventana que dice Importar archivo.</p>	
<p>Ahora debes colocar las imágenes en la pista de video, para ello haz clic en cualquiera de ellas y arrastra con el mouse a la pista de video</p>	
<p>Notarás en el sector Audio/Música de la pista una banda que indica algunas características de la música que estás colocando</p>	

Nota. Los datos fueron tomados del *Manual de Movie Maker.*




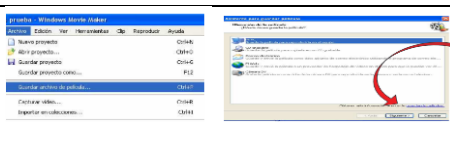
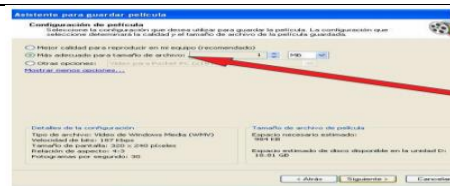
Tabla 10. *Como colocar efectos a tu video*

<p>Aquí puedes realizar los ajustes necesarios para darle una duración a cada imagen en la Escala de Tiempo, arrastrando el cursor, hacia la izquierda le damos menor tiempo y a la derecha mayor tiempo o duración de vista de la imagen.</p>	
<p>Añadir título antes del clip seleccionado. Este título será la primera vista de tu película, cuando termines vas a listo, añadir título a la película. Entonces se creará una nueva diapositiva.</p>	
<p>Cambiar la animación del título cambiar la fuente y de color del texto</p>	
<p>Transiciones a tu película. Seguimos en el menú Editar Película. Luego debes hacer clic en Mostrar guión gráfico, inmediatamente visualizas en la pista tus</p>	

<p>imágenes más grandes con un pequeño recuadro a su izquierda.</p>	
---------------------------------------------------------------------	--

Nota. Los datos fueron tomados del *Manual de Movie Maker*.

Tabla 11. *Llego la hora de grabar*

<p>Clic en Menú Archivo/ Guardar como Proyecto. Esta opción te permite modificar o editar tu película más adelante. Sin embargo, si lo guardas con la opción Guardar como Video, no podrás realizar modificaciones posteriores de la película.</p>	
<p>En la ventana que aparece direcciona a la carpeta en que deseas guardar tu proyecto, le das un nombre a tu archivo y luego clic en guardar.</p>	
<p>Para ello puedes usar la flecha de Reproducir o también en Menú reproducir puedes observar tu video.</p>	
<p>Finalizar debes guardar tu vídeo</p>	
<p>Luego elige la opción Reproducir película al finalizar, y automáticamente aparecerá tu película en Windows Media.</p>	

Nota. Los datos fueron tomados del *Manual de Movie Maker*.

El video educativo

El video es un medio tecnológico que por sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de motivación, lo que hace de él una herramienta de aprendizaje valiosa para el alumno. Para Vayas (2012) “El vídeo educativo cumple un objetivo didáctico previamente formulado, el problema es que la definición anterior deja un margen tan amplio que puede

considerarse casi cualquier video dentro de esta, por lo que se lo debe limitar de mejor manera.” (p.48)

El video educativo es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que puede ser acompañada de sonido, de misma manera. Para García (2014) en la educación superior es cada vez más frecuente el uso del video didáctico como una herramienta que permite el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes. Por otra parte, Bravo (1996) no resulta fácil definir qué es el vídeo educativo, hacerlo de una forma clara y contundente. Lo cierto es que el vídeo es uno de los medios didácticos que adecuadamente sirve para los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos, también nos ofrece su propia clasificación: instructivos, cognoscitivos, motivadores, modelizadores, lúdicos o expresivos.

De igual manera, 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 (García, 2014, p.48) las mismas que tiene las siguientes ventajas:

- Sirven de motivación.
- Cultura de la imagen (desarrolla actitud crítica)
- Medio expresivo.
- Mejor acceso a los significados (palabra-imagen-sonido).
- Más información (fenómenos de difícil observación)
- Repetición sin esfuerzo (idiomas)
- Desarrolla la imaginación, la intuición

Definición del video educativo

Para Bravo (2000) “El vídeo es un sistema de captación y reproducción instantánea de la imagen en movimiento y del sonido por procedimientos electrónicos” (p.3) De misma manera para García (2014) “El video ha multiplicado las posibilidades de los docentes para usar este medio con fines didácticos, su uso se ha incrementado en los distintos niveles educativos y de manera significativa en las instituciones universitarias” (p.43) es un material audiovisual con muy buena calidad de utilidad en lo proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Función del video educativo

Casar y Herradon (2018) mencionan que “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” (p.1). Así mismo no todos tiene el mismo estilo de aprendizaje se orienta la información a través de auditivo, visual, kinestésico.

Es decir, cambiar el ritmo tradicional del aula e innovando en las rutinas diarias para aprender, gracias a los videos, imágenes para comprender también la comunicación acerca de otros idiomas y facilitar el aprendizaje de otros alumnos. Según se ha citado, García (2014) las funciones del video educativo.

- El vídeo como instrumento de información
- El video como instrumento motivador.
- El video como instrumento de conocimiento por parte de los estudiantes.
- El video como medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en aspectos y estrategias didácticas y metodológicas.
- El video como medio de formación y perfeccionamiento de los profesores en sus contenidos del área de conocimiento.
- El video como herramienta de investigación psicodidáctica.

Empleo del vídeo como medio educativo

Para Bravo (2000) el vídeo que se emplee en la docencia puede ser considerado como educativo, con independencia de la forma narrativa que se haya empleado en su realización, para llegar a la conclusión de que el vídeo será o no educativo en la medida en que es aceptado por los alumnos como tal y el profesor lo utiliza en un contexto en el que produzca aprendizaje (p.01). de la misma manera utilizar un video educativo para todas las asignaturas llevara a una mejor enseñanza-aprendizaje a los alumnos.

García y Benítez (2000) menciona que “el empleo del audio/vídeo abre nuevos horizontes para la formación de los profesores, ya que su uso no debe limitarse a la mera observación de conductas instruccionales a imitar o al descubrimiento de nuevas habilidades docentes a desarrollar” (p.04). es decir que el video hace que la clase sea más motivadora,

dinámica, un docente siempre tiene que estar en la actualización de la información del software educativo.

Fases para elaboración de un video como medio para la enseñanza y el aprendizaje

Hoy la mayoría de los estudiantes tienen contacto, conocen y usan los medios informáticos para el desarrollo de tareas escolares, esta tecnología se puede aprovechar para el aprendizaje académico.

De esta manera Manrique (2013) contempla etapas bien diferenciadas considerando diversas variables comunicativas y pedagógicas: Apunta al diseño como la primera fase en la elaboración de un vídeo, estableciendo los contenidos y la relación entre ellos, su secuenciación y la forma de presentación. La segunda fase es la producción, en la que se materializa el diseño utilizando los recursos y conocimientos técnicos apropiados. Previamente a estas dos fases, habrá tenido lugar una fase de diagnóstico del problema a tratar y que justificaría las acciones posteriores. (p. 181)

Creación de un video educativo

La tendencia de crear videos educativos sigue en aumento debido a sus múltiples ventajas para la enseñanza, donde se ha podido evidenciar: para (E-learning Master, 2016)

- Ser más entretenidos para los estudiantes.
- Revisar contenido más de una vez, hasta que el tema expuesto sea comprendido.
- Ser una propuesta innovadora en el aprendizaje.
- Que los estudiantes pueden revisar en el momento en que están más dispuestos al aprendizaje.
- Ser más dinámicos y motivadores que escuchar una exposición o una presentación de diapositivas.
- Que favorecen los distintos estilos de aprendizaje.

Fases para crear un video educativo

Fase de preproducción para crear videos educativos según (E-learning master, 2016)

1. Elegir la temática

Que se desea transmitir, se define el tipo de video y el contenido a trabajar

2. Crear el guion

Los docentes tienen la facilidad de pararse frente a un grupo de estudiantes y dictar toda una cátedra sin que esto les represente mayor esfuerzo. Pero ante las cámaras, esto es diferente, por lo que el guion será de ayuda para definir el parlamento a transmitir, en el tiempo que se tiene disponible.

3. Seleccionar el escenario

Este dependerá del tipo de video, si eres el personaje principal puedes grabarte en una oficina o un aula, pero si estamos hablando de un video tutorial el escenario pierde importancia, ya que se mostrará la pantalla de un computador, en todo caso si lo deseas tu imagen puede aparecer en un recuadro muy pequeño.

4. Practicar antes de hacer clic en el botón de grabar

El guion será tu guía, es importante practicar para que la grabación salga lo más natural posible.

Fase de producción para crear videos educativos

5. Revisión y prueba de Video

Prepara y haz pruebas con cámara (esta puede ser cámara web o cámara digital) y micrófono, en caso de grabar un video tutorial, requerirás de un programa adicional que capture las imágenes de tu pantalla, se pueden encontrar varios en la red y de uso libre.

6. Cuidado con el audio

Un mal audio puede bajar la calidad de tu video aun cuando el contenido sea muy bueno. Evita ruidos del ambiente y procura no acercarte mucho al micrófono. Consejo: realiza una prueba de audio antes de grabar todo el contenido.

7. Duración

Haz videos cortos, de 6 a 10 minutos de duración, con esto mantendrás la atención de los estudiantes.

8. Los tres momentos del video

Una técnica sugerida es que inicies tu video con una pequeña introducción de lo que se verá, luego compartir el tema y por último hacer un pequeño resumen o relación del tema con el contexto real del alumno.

9. Transmite energía

Tu estado de ánimo se proyectará en la imagen y audio del video, así que procura sentirte cómodo, utilizar una dicción clara que transmita tu emoción.

Fase de postproducción para crear videos educativos.

10. Edición del video

Al finalizar la grabación del video, habrá que editarlo, agregando algunos textos, transiciones o imágenes que refuercen visualmente el contenido. Para esto existen programas que facilitan esta labor, entre ellos Movie Maker (Windows) o iMovie (iOS) y la opción de edición de Youtube.

11. Publicación del video.

Listo, solo queda publicar el video, el canal que utilices dependerá de la privacidad y medios de comunicación digital que tengas disponibles con los alumnos, algunas opciones son: Youtube, Vimeo o compartirlo a través de Google Drive.

Aspectos a considera en el uso del video educativo

Para García (2014) existen una serie de funciones que permiten el uso del video con fines didácticos (p.63), tal como lo observamos los siguientes pasos a seguir para elaborar el video educativo.

Planificación

- ¿Cuál es la audiencia a la que va dirigido?
- ¿Cuáles son los objetivos que esperamos alcanzar?
- ¿El contenido del video se corresponde con los objetivos propuestos?
- ¿Cuáles funciones pretendemos desarrollar con el video?

Contenidos

- ¿Son de utilidad para los alumnos?
- ¿El nivel del lenguaje y los conceptos se adaptan a las necesidades, intereses y a la edad de los alumnos?
- ¿Qué aspectos del contenido deben ampliarse, reforzarse y/o aclararse posteriormente?
- ¿La cantidad de información es adecuada (ni muy intensa, ni muy precaria)?

Estrategia

- ¿Qué haremos para introducir el tema?
- ¿Cuál bibliografía requieren los alumnos para ampliar su información?
- ¿Cuáles actividades realizarán los alumnos y cuáles realizará el profesor durante el visionado del video?

Evaluación

- ¿Diseñas la estrategia de evaluación de acuerdo a los objetivos contemplados en video?
- ¿Los aspectos que evaluamos conectan a los futuros docentes con la práctica profesional y con los conocimientos de la actualidad?
- ¿Establecemos el modo como evaluarás los aprendizajes?
- ¿Establecemos la finalidad de la evaluación?

Aspectos técnicos

- ¿Contamos con los recursos técnicos para utilizar el video (Televisor, computador cables, video-casetera, interruptores de electricidad, proyectores de video, pantallas de proyección u otros)? En caso de requerirlo si existe acceso a internet o se encuentran en perfecto estado todos los equipos.

Espacios físicos

- ¿Dónde y cómo ubicaré a los alumnos para desarrollar mi estrategia?
- ¿Dónde ubicaré el reproductor de vídeo y el televisor?

**DESARROLLO DEL VIDEO CON CONTENIDO EDUCATIVO, UTILIZANDO
RELATOS ACERCA DEL RESPETO**



Autoras:

Chiluisa Marcalla Lourdes Viviana

Tigse Tandayama Mayra Maricruz

Tutora:

Logroño Herrera Lorena del Roció. MgC

Para iniciar con la producción del video hay que tener bien claro cuál es su función o utilidad: “Provocar interés por un tema, Introducir un tema, Apoyar el desarrollo del tema, Aclarar un concepto, Concluir o reforzar un tema” (Vélez, 2017).

El video con contenido educativo usando relatos acerca del respeto tiene como función el de apoyar en el desarrollo del tema para lo cual hay que planificar tres etapas que sirven para la producción audiovisual: Pre-producción, producción y post-producción.

Etapas de pre-producción

La idea al realizar este proyecto, es tener un acercamiento real hacia la situación educativa de los estudiantes en cuanto al video educativo, así mismo “es necesario comprender como los docentes con larga trayectoria entienden y han utilizado las herramientas audiovisuales, y como éstas han cambiado la forma de educación y formación en los estudiantes” (Vayas, 2012, p.63).

Corresponde a la creación artística, en donde se plantea la idea. Determina el contenido del material. Esta es sintetizada y trabajada en forma de un guion. Se planea lo que se hará. Se trata del proceso que definirá la creación del recurso audiovisual. Para lo cual:

1. Selección del tema: relatos acerca del respeto
 - Como el respeto se manifiesta en el saludo
 - El respeto en las horas de la comida familiar
 - El respeto en las formas de expresión para comunicarse
 - Como se manifiesta el respeto en los permisos para salir de casa
2. Redactar el objetivo de aprendizaje, qué logro conseguirá su estudiante al visualizar el material.
 - Reconocer el valor del respeto mostrado en sus distintas manifestaciones

3. Estructura del contenido


ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO		
RELATO N° 1: COMO EL RESPETO SE MANIFIESTA EN EL SALUDO		
		
Número de escenas: 6 escenas		
Identificación del personaje según el relato:		
Casa Escena 1 y Escena 2 Papá, mamá y 3 hijos	Campo abierto Escena 3 y Escena 4 Papá, mamá y 2 hijos	Aula Escena 5 y Escena 6 Docente y Estudiantes
Materiales para la vestimenta:		
Escena 1, Escena 2, Escena 3 y Escena 4 Faldas, blusas, sombreros, chalinas.	Escena 5 y Escena 6 Faldas, blusas, sombreros, chalinas, saco	
Materiales para el escenario:		
Escena 5 y Escena 6 Mesa, sillas, platos, cucharas, mantel, olla	Escena 3 y Escena 4 Materiales del medio	Escena 5 y Escena 6 Mesa, sillas, pizarrón, escritorio
DESARROLLO DEL GUION		
RELATO	GUION	
El saludo en la niñez era importante en la vida de las personas. Apenas amanecía los hijos se acercaban a los	Escena 1: casa <i>Hija inclinaba la cabeza para saludar a Papá y mamá</i>	

<p>padres y decían: buenos días papito o mamita la bendición y se inclinaba la cabeza.</p> <p>En la actualidad los hijos ya no saludan y si lo hacen utilizan frases como: Hola viejo, hola cucha, que fue bro.</p>	<p>Hija: Buenos días papá, buenos días mamá regálenme la bendición.</p> <p>Padre: Que diosito te bendiga hijita.</p> <p>Madre: Que diosito te bendiga hijita.</p> <p>Escena 2: casa</p> <p><i>Hijo saluda a su papá, mamá, hermanos, levantando la mano diciendo, hola viejo, hola cucha, que fue bro.</i></p> <p>Hijo: Que más bro, hola viejo, hola vieja.</p>
<p>El saludo con las personas mayores, era únicamente estrechando la mano y se utilizaba frases como: buenos días señora María o buenos días de Dios, en caso que no se veía a la persona desde hace tiempo se daba un abrazo demostrando cariño y afecto.</p> <p>Cuando este saludo no se realizaba en las casas eran reprimidos por los padres en ocasiones castigados, puesto que nuestros padres decían que por saludar la boca no se nos cae.</p>	<p>Escena 3: campo abierto.</p> <p><i>La hija saluda inmediatamente, el padre saluda dando la mano, la madre da un fuerte abrazo y el hijo no saluda.</i></p> <p>Padre: Buenos días María.</p> <p>María: Buenos días.</p> <p>Madre: Buenos días Mariita.</p> <p>María: Buenos días.</p> <p>Padre: ¿A dónde está yendo?</p> <p>María: Acasito.</p> <p>Madre: Vaya, vaya.</p> <p>Padre: Hasta luego.</p> <p>María: Hasta luego.</p> <p>Escena 4: campo abierto</p> <p><i>El padre reprende a su hijo y le jala la oreja.</i></p> <p>Padre: ¿Por qué no saludaste a doña María?</p> <p>Madre: Siempre hay que saludar a las personas mayores.</p> <p>Padre: Que por saludar no se te va a caer la lengua.</p>
<p>El saludo hacia los maestros era con respeto a la entrada y salida de clases.</p>	<p>Escena 5: aula</p>

<p>Para saludar al profesor al momento de ingresar al curso se ponía de pie y en coro saludaba y cuando el autorizaba se podían sentar, en ocasiones se daba un abrazo, también el saludo entre compañeros porque se refleja el respeto hacia todos. Hoy el saludo con los docentes es muy informal, existen cambios con las nuevas generaciones y esto viene desde el hogar.</p>	<p><i>La maestra ingresa a clases y los alumnos inmediatamente se paran.</i></p> <p>Alumnos: Buenos días licenciada. Maestra: Buenos días jóvenes, ¿cómo están?</p> <p>Alumnos: Bien</p> <p>Maestra: Pueden sentarse</p> <p>Alumnos: Gracias</p> <p>Escena 6: aula</p> <p><i>La alumna ingresa, saluda a todos, un saludo con abrasso y da la mano a quienes están cerca.</i></p> <p>Alumna: Hola ¿Cómo están? Hola Nora ¿Cómo estás? Hola, Hola.</p>
<p>El saludo se nos ha inculcado con educación como lo hacían nuestros padres, que se debe saludar a las personas mayores así no se los conozca. La educación y el respeto sale desde la casa reflejamos lo que nos enseñan nuestros padres en los hogares, por lo tanto, entre todos debemos tener comprensión de nuestros actos, querernos, respetarnos nosotros mismos y darnos a respetar.</p>	<p>Narrador: La educación y el respeto sale desde la casa reflejamos lo que nos enseñan nuestros padres en los hogares. Debemos tener comprensión de nuestros actos, querernos, respetarnos a nosotros mismos y darnos a respetar.</p>

ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO	
RELATO N° 2: EL RESPETO EN LAS HORAS DE LA COMIDA FAMILIAR	
	
Número de escenas: 5 escenas	
Identificación del personaje según el relato:	
Casa	
Todas las escenas	
Papá, mamá, 3 hijos.	
Materiales para la vestimenta:	
Todas las escenas	
Faldas, blusas, sombreros, chalinas.	
Materiales para el escenario:	
Todas las escenas	
Mesa, sillas, platos, cucharas, mantel, olla	
DESARROLLO DEL GUION	
RELATO	GUIÓN
Las reglas en el hogar eran impuestas para controlar el comportamiento y para agradecer los alimentos. Los padres controlaban la forma de sentarse en la mesa y no se podían levantar hasta terminar todos de comer. Existían horarios establecidos	Escena 1: casa <i>Antes de salir de la casa</i> Papá: hijos míos deben vestirse de poncho y sombrero, como papa y mamá. Hay que saludar y coger las manos a las personas mayores.

<p>desayuno: 8:00 am, almuerzo 12:00 pm y merienda 7-8 pm.</p>	<p>Mamá: Hijos míos deben hacer el aseo de la casa y cuidar los animales.</p>
<p>Se agradecía primero a Dios realizando una oración por la bendición de tener los alimentos. También los hijos conservaban la gratitud y el respeto a los padres por el esfuerzo de traer el pan de cada día diciendo frases como: dios le pague, que diosito le dé más.</p>	<p>Escena 2: casa</p> <p><i>El gesto de oración</i></p> <p>Hija: Gracias padre, gracias madre por el esfuerzo de traer el pan de cada día.</p> <p>Hijo: Gracias papa y mama que diosito le dé más.</p>
<p>La hora de la comida era para establecer la comunicación en la familia, se trataba sobre el trabajo de los padres, las actividades del día, se daba sugerencias del comportamiento de padres hacia los hijos, de la forma de vestirse, de las amistades, y tareas que se van a realizar en casa.</p>	<p>Escena 3: casa</p> <p><i>Los hijos arrimados en las sillas</i></p> <p>Mamá: Hijos míos vamos a merendar.</p> <p>Papá: Siéntense bien, que es esa forma de sentarse. Vamos a merendar en silencio, terminamos de comer, nos vamos a lavar los platos y pueden retirarse.</p>
<p>En el hogar existía jerarquía no todos hablan a la misma vez, se pedía la palabra, pero tenían prioridad las personas mayores en este caso los padres, cuando ellos hablaban los hijos solo escuchaban, no podían responder así no tengan la razón el papá porque era una falta de respeto.</p>	<p>Escenas 4: casa</p> <p><i>El padre y la madre conversan</i></p> <p>Hijo: Padre puedo hablar, le pido la palabra.</p> <p>Papá: Hijo espera estamos hablando los mayores.</p>
<p>Para levantarse de la mesa se agradecía a dios por los alimentos que se sirvieron, por la presencia de todos los presentes y a los padres, cada uno se levanta de la mesa con su plato y lo lavaba, se podían levantar de la mesa únicamente si todos terminaban de comer.</p>	<p>Escena 5: casa</p> <p><i>El padre es el primero que se levanta de la mesa</i></p> <p>Padre: si todos terminamos de merendar pueden levantarse hijos.</p> <p>Hijos: gracias por los alimentos</p> <p>Padre: se levantan de la mesa con su plato y lo lavan.</p>

ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO	
RELATO N° 3: EL RESPETO EN LAS FORMAS DE EXPRESIÓN PARA COMUNICARSE	
	
Número de escenas: 4 escenas	
Identificación del personaje según el relato:	
Escuela Escena 1, Escena 2, Escena 3 Profesor, estudiantes, padre de familia	Casa Escena 4 Papá, mamá e hijo
Materiales para la vestimenta:	
Escena 1, Escena 2, Escena 3 Faldas, blusas, sombreros, chalinas, saco	Escena 4 Faldas, blusas, sombreros, chalinas.
Materiales para el escenario:	
Escena 1, Escena 2, Escena 3 Mesa, sillas, pizarrón, escritorio	Escena 4 Mesa, sillas, platos, cucharas, mantel, olla
DESARROLLO DEL GUION	
RELATO	GUION
En la década de los 60 y los 70 si se escuchaba palabras soeces, pero muy poco, en la escuela “ <i>nada</i> ” era prohibido, en la casa “ <i>nada</i> ”. Decir malas palabras en esa época era estar blasfemando en contra de	Escena 1: Escuela <i>Dialogan entre compañeras</i> Estudiante 1: Ximena hiciste los deberes de matemáticas.

<p>Dios, era un pecado. Por cuanto, los niños y niñas íbamos a las escuelas, estábamos en la calle, pero sin utilizar malas palabras. Tratábamos de jugar, en paz, solidariamente se conversaba sanamente, pero no sin utilizar malas palabras.</p>	<p>Estudiante 2: Chugcha me olvide el deber.</p> <p>Estudiante 3: Hay dios mío Ximena esa manera de expresarte.</p> <p>Profesor: ¿Y ese vocabulario? Que no sabes que las señoritas decentes no dicen eso, anda donde el coordinador para que te imponga tu castigo.</p>
<p>En la escuela <i>¡nunca!</i> hablábamos malas palabras, porque si lo hacía alguna vez una persona y era castigada. Los profesores nos castigaban duro nos metían “palo”, el profesor en esa época, tenía la fama de ser considerado un profesor “<i>estricto</i>”, de tal manera que los mismos padres de familia llevaban a él a sus hijos para que les de “<i>cueriando</i>” porque se está portando mal en la casa.</p>	<p>Escena 2: Escuela <i>Con una regla le castiga en las manos.</i></p> <p>Profesor: Alicia, ven te reviso tus deberes.</p> <p>Estudiante 4: Profesor mi deber me olvide en la casa.</p> <p>Profesor: Ven, pon las manos al frente. Eso es para que nunca más dejes tu cuaderno en la casa y de castigo ponte a escribir 100 veces “no debo dejar mi cuaderno en la casa”</p> <p>Escena 3: Escuela <i>Llega un padre de familia, el docente sale a atender el llamado del padre y castiga al estudiante mientras lo aconseja.</i></p> <p>Padre: Buenos días por favor señor profesor puedo conversar con usted un momento.</p> <p>Profesor: En un momento salgo, a ver señores estudiantes ustedes van a leer y subrayar las páginas de la 20 a la 30, también contesten las actividades. Cuidado con portarse mal está listo el cabresto para ser utilizado.</p> <p>Padre: Buenos días señor profesor.</p> <p>Profesor: Buenos días mi señor Negrete en que puedo ayudarle</p> <p>Padre: Aquí viniéndole a ver para que dé castigando a mi hijo, este guambra bandido no quiere ayudar en casa y no me hace caso.</p> <p>Profesor: Haber señor Tocte cargue al señor Negrete. No debes ser vago, debes estudiar, tienes que ser un hombre de bien.</p>
<p>De niño trate de que en mi casa me atiendan, me entiendan utilizando palabras o frases</p>	<p>Escena 4: casa <i>Permiso para jugar</i></p>

<p>comedidas y con mucho respeto. Cuando no estaba en total acuerdo con alguna situación de mi hogar, me iba a llorar, yo lloraba y pienso que esa era la forma de desahogarme, pero no tenía ninguna otra reacción agresiva en contra de mi mamá o de mi papá. En la niñez como varones, entre nosotros no tomábamos en cuenta si la opinión de otro compañero está con la que tenemos nosotros, lo que había es simplemente era discusiones por juego.</p>	<p>Hijo: Papi puedes darme permiso para irme a jugar a las chanchas. Papá: No puedes salir tienes que ayudar en la casa. Hijo: Mami puedes decirle a mi papi que me dé permiso para irme a jugar a las chanchas. Papá: Ya te dije que no puedes salir, te vas a tu cuarto hacer el aseo. Madre: Anda obedece a tu padre</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO

RELATO N° 4: COMO SE MANIFIESTA EL RESPETO EN LOS PERMISOS PARA SALIR DE CASA



Número de escenas: 4 escenas

Identificación del personaje según el relato:

Casa

Todas las escenas

Papá, mamá, 3 hijos.

Materiales para la vestimenta:

Todas las escenas

Faldas, blusas, sombreros, chalinas.

Materiales para el escenario:	
Todas las escenas Mesa, sillas, platos, cucharas, mantel, olla	
DESARROLLO DEL GUION	
RELATOS	GUIÓN
Los permisos para salir de casa la época de los 80, para cualquier evento a los padres siempre era con respeto, los padres analizaban si la integridad de sus hijos no corría riesgo y accedían. Para pedir permiso se hacía en horas de almuerzo o cena, en la reunión familiar, se llegaba a compromisos tales como: la vestimenta, el tipo de fiesta, la hora, el lugar y con quien saldría a la fiesta.	<p>Escena 1: casa</p> <p><i>En la hora del almuerzo.</i></p> <p>Hija: En el colegio están organizando la fiesta de graduación, estarán todas mis amigas y van a traer algunos artistas. Quería pedirles permiso para que me dejen asistir.</p> <p>Padre: Voy a conversar con tu madre para ver que decidimos. Sería bueno que la ayudes en los quehaceres de la casa.</p>
Las condiciones que le ponían sus padres para salir eran de un tiempo de salida y no realizar algún desmán en el lugar de la fiesta. Antes de conceder el permiso los padres solicitaban que realice actividades dentro del hogar como dejar ordenando las cosas de la habitación, realizar la limpieza de la cocina o de la casa.	<p>Escena 2: casa</p> <p><i>Al día siguiente</i></p> <p>Hija: Papi hoy pase ayudándole a mi mami todo el día, será que me puede dar permiso para ir a la fiesta. Hay estará mi amiga Carlita sus padres ya le dieron permiso.</p> <p>Padre: Con tu mami conversamos ayer y tiene hasta las 12 de la noche para llegar, ni un minuto tarde.</p>
Los castigos por desobedecer las órdenes era suspender los permisos para asistir a otras fiestas, prohibir ver la televisión, acostarse temprano y en el peor de los casos utilizaban la fuerza o los golpes en este caso lo hacían con el conocido látigo llamado San Martín.	<p>Escena 3: casa</p> <p>Padre: Valentina que son estas horas de llegar te dije a las 12 empunto.</p> <p>Hija: Papi solo han pasado 5 minutos, lo que paso fue que el taxi no lleo rápido.</p> <p>Padre: No hay excusas estas castigada, un mes sin ver la televisión y tiene que ayudar a tu madre con todas las labores de la casa, has defraudado mi confianza.</p>

<p>La mujer debía ir a una fiesta vestida decorosamente, por lo que los padres eran quienes compraban la ropa de fiesta que era un vestido bajo que cubría hasta los tobillos. En esa época el hombre era muy respetuoso de las mujeres por lo que una mala palabra jamás se la decía frente a una mujer.</p>	<p>Escena 4: casa</p> <p>Madre: ¿ya viste el vestido que te vas a poner para la fiesta?</p> <p>Hija: Estaba viendo los vestidos que van a ir puestas mis amigas y quería pedirle me compren uno, son de esos que salieron más arriba de la rodilla.</p> <p>Madre: No me parece que tu padre vaya a autorizar una compra así, no es de señoritas decentes.</p>
<p>Actualmente se considera que los padres son más flexibles con sus hijos por lo que ya no existen las mismas reglas y castigos que en épocas pasadas, sin embargo, hoy tienen más control acerca de las actividades de sus hijos.</p>	<p>Narrador: Actualmente se considera que los padres son más flexibles con sus hijos por lo que ya no existen las mismas reglas y castigos que en épocas pasadas</p>

Etapa de producción

Según Vayas (2012) por su parte “es una narración, en donde se divide una historia o cuento. Es el más breve esbozo del producto final, porque es organizado de manera secuencial y cronológica” (p.72). En esta etapa se lleva a cabo la planificación planteada, se graba las escenas.

Los participantes de las escenas son estudiantes de noveno año de Educación Básica con quienes se practicaron las escenas antes de ser grabadas. El docente es quien guía este proceso ayudando con recomendaciones tanto en la oralidad como en los gestos.

Para empezar con la grabación ten en cuenta los siguientes aspectos:

1. Revisión y prueba de Video

Se realiza unas tomas para probar la imagen de la cámara, usa el micrófono para verificar su funcionamiento y ten en cuenta capturar imágenes con tu cámara que servirán a la hora de editar el video.

2. Cuidado con el audio

Con una prueba de audio ayuda a ver la calidad del mismo, verifica que no existan ruidos del ambiente y tampoco te acerques mucho a él.

3. Duración

El video tiene una duración de 13 minutos tiempo suficiente y necesario para mantener la atención del estudiante.

4. Transmite energía

Tu estado de ánimo se proyecta en la imagen y audio del video, así que procura sentirte cómodo, utiliza una pronunciación clara que transmita tu emoción.

5. Observa los ángulos

Es necesario la ayuda de un experto en grabación que ayuda en los enfoques e identifica los ángulos correctos permitiendo así que la grabación sea más clara.

Etapa de post-producción

Se concreta el montaje audiovisual, lo grabado comienza a tomar forma. La edición de las imágenes y de los audios o sonidos. Selección, organización y ensamble de todos los elementos. Se incluye texto narrativo. Se incluye música o efectos sonoros

Así mismo para Vayas (2012) tal como se puede observar “esta es la última etapa en la realización de un producto audiovisual. La actividad principal es la edición del material grabado revisión del material” (p.80).

1. Selección de imágenes
2. Digitalización de las imágenes
3. Primer corte de edición
4. Transiciones y efectos
5. Sonorización
6. Correcciones
7. Masterización

Reproducción del video con contenido educativo

https://drive.google.com/file/d/1VLe_vo7J9IRZGLNg8r_57jMgprFhm3-I/view

VALIDACIÓN DEL RECURSO AUDIOVISUAL

Para la validación se elaboró una ficha para la validación del recurso audiovisual que nos permite identificar la opinión de expertos sobre el recurso audiovisual elaborado, en donde se consideró aspectos como: Calidad de la imagen, Calidad de sonido, Legibilidad de los textos, Contenido y Mensaje.

Indicadores	Validadores	Conclusiones
Calidad de la imagen	M.Sc. Ángel Viera PhD. Milton Herrera	Se encuentra en una escala de muy satisfactorio y satisfactorio ya que el video presenta muy buena calidad de imagen y sonido. Los textos son legibles. La información está relacionada con los relatos y el mensaje acerca del respeto es entendible.
Calidad de sonido		
Legibilidad de los textos		
Contenido		
Mensaje		

Se presenta los resultados de la validación con cada uno de los indicadores con los que se visualiza la conclusión emitida por los expertos que fueron partícipes en este proceso.

Por las consideraciones anteriores, se afirma que el recurso audiovisual elaborado es útil en el ámbito educativo para la manifestación del respeto en sus diferentes aspectos y que concuerdan con los relatos, esta aseveración lo hacemos una vez cumplida con la validación efectuada a los docentes de la Carrera de Educación Básica.

CONCLUSIONES

- El video al ser un software educativo permite la fomentación de valores utilizando relatos acerca respeto, permitiendo a los estudiantes la comunicación, el intercambio de ideas y sean capaces de actuar como personas críticas y reflexivas.
- El uso de diversos softwares educativos permite al docente explotar el potencial del estudiante y a su vez mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales
- La aplicación del video con relatos acerca del respeto, utilizando el software Movie Maker contribuye al mejoramiento de la interacción entre docente y estudiante porque facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El uso de los relatos ha permitido concientizar la técnica de aprendizaje la dramatización y con ello mejorar la práctica de valores como es el caso del respeto.

RECOMENDACIONES

- Es importante elaborar recursos audiovisuales para las Instituciones Educativas y la sociedad, en donde recopilemos vivencias para que estas no sean olvidadas, sino que sean transmitidas para fortalecer el respeto en la actualidad
- Para el uso del video didáctico los docentes deben estar capacitados para que adquieran las competencias en el correcto uso de este recurso.
- Es necesario que se cumplan las actividades antes mencionadas puesto que esto permitirá concienciar la práctica de valores, ayudando al desarrollo del potencial y la mejora de las destrezas de aprendizaje para la formación integral del estudiante
- Se recomienda el uso de las técnicas de aprendizaje en especial la dramatización puesto que esta nos permite aflorar sentimientos, emociones y conocimientos sobre la práctica de valores como es el respeto, el cual en la actualidad se lo ha dejado de practicar.

REFERENCIAS

- Acosta y Pérez (2019, 25 de noviembre). *Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano*. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p05.pdf>
- Arévalo, K., Espinoza, M., & Huacre, K. (2015). *Aplicación De La Técnica Del Sociodrama Para Mejorar La Comprensión Lectora En Los Alumnos Del 6to Grado De Primaria De La I.E. Patricia Carmen Guzmán, Smp-Lima*. Lima - Perú: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle.
- Barroso, Fernández y Gutiérrez (no hay). *¿Por qué el video? Creación de videos didácticos*. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62778/Por_qu%c3%a9_el_video_creaci%c3%b3n_de_videos_did%c3%a1cticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Benavides, A. I. (2019). *Efectos Del Sociodrama En La Inteligencia Emocional De Los Estudiantes Del Quinto Grado De Educación Primaria*. Arequipa – Perú : Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa .
- Benites, Y. Q. (2016). *utilización del video educativo en la facilitación de los aprendizajes de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales en la Facultad de ciencias de la educación de la U.N.S.A. de Arequipa 2016*. Arequipa - Perú: Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa.
- Bermúdez, N. (2008). *El cine y el video: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia*. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/652/65216719006.pdf?fbclid=IwAR2PuVp-YazM3Ceq0RM-8Kez-h7O6pZ7BeR_7b-_S9Mlr-jf__sfjSIEf60
- Blanco, I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía*. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR0BddqNpgGt4Ln2mjz cudPjQG S2E CEP3djH-yf7Xk2jCAWPA7WAR9tQSyU>
- Bohórquez, Á. (20 de febrero de 2020). *¿Qué es un recurso didáctico?* Obtenido de *¿Qué es un recurso didáctico?* Recuperado de

<https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/que-es-un-recurso-didactico>

Botero, C. (23 de agosto de 2012). *Contenidos digitales y procesos de aprendizaje, una mirada desde el derecho de autor*. Obtenido de Contenidos digitales y procesos de aprendizaje, una mirada desde el derecho de autor.: <http://karismavirtual.net/moodle/carobotero/course/view.php?id=15>

Bravo, J. (2000). *El vídeo educativo*. Obtenido de <http://files.audiovisuales-edu.webnode.es/200000055-a4323a529e/Videdu.pdf>

Bravo, L. (2000, 06 de marzo). ¿Qué es el vídeo educativo? Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15800620.pdf>

Cabero, J. (2004). *No todo es Internet: Los medios audiovisuales e informáticos como recursos didácticos*. Obtenido de https://www.academia.edu/8715560/No_todo_es_Internet_Los_medios_audiovisuales_e_inform%C3%A1ticos_como_recursos_did%C3%A1cticos

Casar y Herradon (2011, 03 de noviembre). El vídeo didáctico como soporte para un b-learning sostenible. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1433/1441>

Chimbo, A. (2015). *Impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación para el segundo grado de la escuela de Educación Básica "General Rumiñahui" del cantón Yantzaza, provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2013 – 2014*. Loja: Universidad Nacional de Loja.

Chisag, J. C., Lagla, G. A., Alvarez, G. S., Moreano, J. A., Pico, O. A., & Chicaiza, E. M. (2017). *Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Cruz, Caballero, & Ruiz. (2013). *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo emocional. Un estudio en la etapa de educación primaria*. México: Revista de Investigación Educativa.

Cusicanqui, J. M. (2010). *El arte de aprender.... y de enseñar*. Grupo Editorial la hoguera.

- E-learning Master. (2016, 13 de diciembre). *Pasos para crear videos educativos efectivos*. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/>
- Hacho, M. (2006). *Manual de Movie Maker*. Recuperado de http://www.aragonemprendedor.com/archivos/descargas/manual_movie_maker.pdf
- Hernández, M., & Pra, I. (2013). *El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331429869008>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Fernández y Pértegas (2002, 27 de mayo). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Recuperado de http://www.fisterra.com/gestor/upload/guias/cuanti_cuali2.pdf
- Fernández, M. S. (2018). *Los recursos tecnológicos evolucionan a tal ritmo que el docente se halla en un proceso de constante formación*. IES Cardenal Cisneros.
- Galárraga, V. M. (2016). *Sociodrama En El Desarrollo De La Expresión Oral Del Idioma Inglés En Los Estudiantes De Primero De Bachillerato Paralelo "C" Del Colegio Nacional "Abdón Calderón", Quito, Período 2016*. Quito: Universidad Central Del Ecuador.
- García, B., Granier, M., Moreno, G., Ochoa, I., Ramírez, N., Sequera, N., & Zuvia, M. (2003). *Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir concepto*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35662114.pdf>
- García, M. (2014). *Uso Instruccional del video didáctico*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140396002>
- García y Benítez (2000). *Reconceptualización de la profesión docente mediante el empleo del vídeo*. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45498/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, I. (2015). *El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula*. Obtenido de

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/571_libro.pdf?fbclid=IwAR1n8RTN9aAygV09-mcBmNyfTC2EM115z397w6HITQByQPOzXkAPxsvMFiw

Luis, N. S. (2018). *Etapas o pasos del sociodrama*. Madrid: Scribd.

Luján, I. (2016). *Recursos didácticos*. Valencia: Universitat de Valencia.

Manrique, C. R., & Puente, R. M. (2013). *El constructivismo y sus implicancias en la educación*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Departamento de Educación.

Martínez, V. (2017). *Uso didáctico de Vídeos, apoyado por Movie Maker, para la comprensión de Educación Sexual Integral, desde una perspectiva constructivista*. Recuperado de https://ria.utn.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/20.500.12272/3172/TESINA_FINAL-JULIA%20MARTINEZ-2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Morales, F. (2010, 22 de septiembre). *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa*. Recuperado de https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Practica_independiente/UNIDAD1/Tipos%20de%20investigaci%C3%B3n.docx

Morales, L., & Guzmán, T. (2015). *El vídeo como recurso didáctico para reforzar el conocimiento*. Guadalajara: Encuentro Internacional de Educación a Distancia.

Morales, V. (2016). *Sociodrama En El Desarrollo De La Expresión Oral Del Idioma Inglés En Los Estudiantes De Primero De Bachillerato Paralelo "C" Del Colegio Nacional "Abdón Calderón"*. Quito: Universidad Central Del Ecuador.

Moreno, I. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf>

Munive Guerra, J. E. (2018). *Uso de recursos audiovisuales en proceso de aprendizaje en estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Jaime Cerrón Palomino 2018*. Perú: Universidad César Vallejo.

- Muñoz, F. (12 de febrero de 2016). *El video como recurso didáctico*. Obtenido de El video como recurso didáctico: <http://fmunoz002.blogspot.com/2016/02/el-video-como-recurso-didactico.html>
- Olmedo, C. (21 de febrero de 2020). *Sociodrama*. Obtenido de Sociodrama: <http://sociodramaues.blogspot.com/p/normal-0-21-false-false-false.html>
- Pajuelo, L. (2016). *Las mejores aplicaciones web para crear vídeos educativos*. Educación tres punto cero.
- Parcerisa. (2004). *Didáctica en la educación social, Enseñar y Aprender fuera de la Escuela*. Barcelona-España: Grao.
- Peralta. (03 de agosto de 2017). *Cómo usar el video en las aulas*. Obtenido de Cómo usar el video en las aulas: <https://www.aulaplaneta.com/2017/08/03/recursos-tic/usar-video-las-aulas/>
- Pilco, N. A. (2013). *La utilización de los recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje de la matemática y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado del colegio "Amelia Gallegos Díaz" año lectivo 2012*. Riobamba: Universidad Nacional De Chimborazo.
- Remy, H. D. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*.
- Rengifo, T. M. (2011). *"Los Recursos Didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Dr. Manuel Quintana Miranda" De La Parroquia San Camilo Del Cantón Quevedo Provincia De Los"*. Babahoyo: Universidad Técnica De Babahoyo.
- Reyes, O. (12 de marzo de 2016). *Sociodrama. Ventajas y desventajas*. Obtenido de Sociodrama. Ventajas y desventajas.: <http://oscardarioreyes210815.blogspot.com/2016/04/ventajas-y-desventajas.html>
- Rivero, I., Gómez, M., & Abrego, R. (2013). *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*. Obtenido de Dialnet-TecnologiasEducativasYEstrategiasDidacticas-4620616%20.pdf

- Rodriguez, A. (21 de febrero de 2020). *Sociodrama: para qué sirve, estructura y cómo se hace*. Obtenido de Sociodrama: para qué sirve, estructura y cómo se hace: <https://www.lifeder.com/sociodrama/>
- Rubio, S. V. (12 de septiembre de 2012). *Recursos Educativos*. Obtenido de Recursos Educativos: <http://misrecursoseducativos.blogspot.com/>
- Salinas, J. (1995). *Televisión y vídeo educativos en el ámbito universitario: Producción, coproducción, cooperación*. Recuperado de https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/gte15.pdf
- Sánchez, L., Jiménez, W., Gordillo, D., Garnica, L., & Laverde, J. (14 de febrero de 2013). *Sociodrama*. Obtenido de Sociodrama: <http://liligm9.blogspot.com/>
- Tobón. (2013). *Didáctica vivencial escénica: el método de los sociodramas*. México: CIFE.
- Tomalá, K., & Murillo, E. (2013). *Recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje significativo del Área de Estudios Sociales*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/578/3/RECURSOS%20DID%20CTICOS%20EN%20LA%20ENSE%20ANZA%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20DEL%20%20C3%2081REA%20DE%20ESTUDIOS%20SOCIALES.pdf>
- Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., y Merlo, M. (2019). *Investigación Cualitativa*. Recuperado de <https://tierrainfinita.jimdofree.com/app/download/10395899571/LIBRO+DE+INVESTIGACION+QUALITATIVA+DIGITAL-compressed.pdf?t=1547640014&mobile=1>
- Valenzuela, A. (2018, febrero). *Influencia del software Movie Maker en el aprendizaje de los alumnos de Escuela Primaria*. Recuperado de https://ria.utn.edu.ar/bitstream/handle/20.500.12272/2894/Valenzuela_Analia_TE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

- Vayas, G. (2012, 02 de agosto). *El video educativo como herramienta de enseñanza en el aula*. Recuperado de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/333/1/UISRAEL-EC-PTM-378.242-45.pdf>
- Vásquez, R. (2013, 30 de abril). *Windows Movie Maker*. Razón Pública. <https://sites.google.com/site/conociendolaweb20/proyecto/movie-maker>
- Vélez, R. (2017). *Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523556566005>
- Vidal y Gómez (2010, marzo). *Software educativo*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012
- Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Antioquia: Universidad de Antioquia.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JATARI UNANCHA" CENTRO YANAHURCO.

PROYECTO: Recursos audiovisuales para el desarrollo del sociodrama

Pregunta	Descripción Informante 1 Lic. Ligia Llumiyinga	Descripción Informante 2 Lic. Eliza Pacheco	Descripción Informante 3 Ing. Franklin Vargas	Descripción Informante 4 Ing. Rubén Sillo	Descripción Informante 5 Lic. Doris Tigasi
¿Considera usted que los recursos didácticos captan la atención de los estudiantes mediante sus formas, colores, tacto, acciones, sensaciones?	Si, son momentos donde los estudiantes relacionan el nuevo aprendizaje con lo que ellos ya conocían, es decir hacen uso de sus conocimientos previos.	Si, estimulan su razonamiento lógico y abstracto permitiendo convertirse en actores de lo que ocurre mediante su desarrollo, al construir sus propios conocimientos con base en las experiencias previas.	Es importante utilizar una diversidad de recursos didácticos, estos recursos comunican contenidos para su aprendizaje y sirve para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Utilizando este tipo de recursos didácticos ayuda a que el alumno logre captar además es enriquecedor del aprendizaje.	La actividad docente requiere de mucha planificación y es necesario en ella plantear el tipo de recursos a utilizar. Estos ayudan a despertar el interés siempre y cuando se les dé un buen uso.
¿Los recursos didácticos se organizan como medios entre la realidad y los conocimientos?	Desde mi punto de vista no sería una organización sino más bien una relación que facilita el aprendizaje del alumno.	Si, ya que mediante estos se intenta acercar o aproximar al educando a la realidad de lo que se trata de enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos.	No necesariamente, por ejemplo, los libros han respondido tradicionalmente a una concepción de educación homogénea.	Los recursos didácticos ayudan a incentivar el aprendizaje de destrezas, conocimientos actuales, promoviendo la realidad con el contenido y medio donde se desarrolla.	Los medios didácticos son el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento estos son diseñados para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
¿Cómo favorecen los recursos didácticos para la presentación de los contenidos?	Se puede establecer contenidos desde la realidad de cada grupo de estudiantes, siempre y	Su uso ayuda al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje tanto en los docentes como en los estudiantes.	El enseñar distintos tipos de contenidos desmanda distintas estrategias y el uso de materiales adecuados a lo que se pretende enseñar.	Con el afán de conducir los conocimientos de una forma organizada, de acuerdo a la realidad de los temas en discusión.	Son las herramientas de apoyo del docente y facilitan las condiciones necesarias para que el alumno tenga mayor

	cuando los recursos sean de su entorno.				provecho de las actividades programadas. Los recursos didácticos están íntimamente ligados a las actividades y permiten al estudiante estar activo en clase.
¿En qué etapas del proceso de enseñanza aprendizaje aplica usted los recursos didácticos?	Las utilizo en la introducción de una clase, al indagar conocimientos previos, en el desarrollo del tema y en algunas ocasiones hasta en la evaluación.	Es muy importante aplicarlo al momento del cambio de la realidad, para lograr construir un aprendizaje significativo en ellos.	Generalmente se utiliza en la fase de la reflexión y en la fase de ampliar y organizar el conocimiento científico.	Los recursos se utilizan en todas las etapas, de acuerdo a la experiencia que estos provoquen en el aula.	En el desarrollo, que corresponde al momento en que se construye el conocimiento, para lo cual se debe ligar a la fase anterior ya que se relaciona el contenido con los conocimientos previos o se identifican los puntos más importantes del contenido ayudando así a establecer una relación que fomente el estudio del tema. En tal sentido el docente se encargara de fundamentar el contenido por medio de la explicación y ejemplificación con los recursos didácticos
¿Qué tipos de recursos didácticos aplica usted en clase?	Principalmente materiales del medio, en algunos casos textos de historias cercanas a la comunidad de cada uno de los estudiantes.	Aplico materiales auditivos, gráficos, visuales o impresos.	Videos, páginas web, mapas, libros, módulos, juegos.	Los recursos didácticos audiovisuales y material didáctico del campo.	Textos impresos, periódicos, audio, video y fotografías

¿Considera usted que el uso del video como recurso didáctico es una innovación en la clase?	Depende de los temas que se vaya a tratar en la clase, pero más allá de una innovación es un recurso didáctico conocido por los estudiantes, que se ha desarrollado y que muchas veces no lo utilizamos bien.	Es muy útil en la clase, ya que mediante esto se transmite información exhaustiva y sistemática sobre el tema, permitiendo generar interrogantes, participación dinámica e interés de los educandos.	Efectivamente, si un video educativo cumple con el objetivo didáctico previamente formulado.	Estos nos facilitan la construcción de un conocimiento significantes, el provecho potencial comunicativo de las imágenes.	Son herramientas que favorecen la para lograr el aprendizaje significativo y además para desarrollar capacidades en los alumnos.
¿Considera usted que los estudiantes al realizar el sociodrama visibilizan habilidades o destrezas que en las clases regulares no se han demostrado?	Si se desarrolla una habilidad muy importante como es la oralidad y el trabajo en equipo.	Si, ya que mediante el sociodrama logramos que el estudiante desarrolle diferentes roles, imitaciones de otras personas, crear nuevos personajes y representar situaciones de su diario vivir.	Si, el educando simula una vivencia más cercana a su realidad, lo que dramatiza lo hace cotidiano a su vida.	El sociodrama fortalece los conocimientos.	El sociodrama es la representación de algún hecho o situación de la vida real es un espacio físico construido por los alumnos para luego analizar la situación en mayor profundidad con el fin de descubrir diferentes habilidades.
¿Según su criterio los estudiantes asumen roles en el sociodrama para contextualizar su aprendizaje?	Si de este modo también se puede identificar problemas que los estudiantes tienen fuera del aula de clase. En muchos casos hasta problemas de aprendizaje.	No, mediante esto logramos no solo desarrollar el aprendizaje sino también que logren expresar sus ideas, sentimientos, su imaginación, pero sobre todo que se diviertan.	Representa las actitudes de las personas las características de sus ocupaciones y la forma de pensar de la gente.	Para fortalecer el aprendizaje es importante fomentar estas habilidades.	A través de aquello puede mejorar la expresión oral y el aprendizaje colaborativo pues permite aprender haciendo y formar el saber ser, el saber conocer, de hecho, los estudiantes aprenden y refuerzan las competencias vivenciadas.

<p>¿Considera usted que el sociodrama ayuda a potencializar las capacidades de los estudiantes?</p>	<p>Frente al tema de las capacidades la desarrollan con diferentes actividades y no solo pueden ser escolares, pero podrían ayudar a que los estudiantes lo definan.</p>	<p>Sí, porque favorece al educando para desarrollar su comunicación con una mejor fluidez y claridad. Ayuda al desarrollar la expresión corporal. Permite la interrelación con sus compañeros de clase. Aprender a conectarse con sus emociones y a reflexionar sobre ellas.</p>	<p>Mediante el sociodrama se genera el estímulo para dar comienzo a la discusión de un problema y finalmente profundizar en el tema que se desee trabajar.</p>	<p>Son ejes que ayudan a potenciar las capacidades de los estudiantes.</p>	<p>Permite conocer la problemática de las personas, esta práctica debe ampliar las posibilidades de los jóvenes para que se motiven a escuchar, leer, escribir y argumentar.</p>
<p>¿Considera usted que el sociodrama ayuda a solucionar conflictos en el aula?</p>	<p>Si, ya que se crean conflictos por cosas mínimas, que se arreglan en actividades escolares y con una relación docente-estudiantes en busca de un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo. La relación entre estudiantes está más desarrollada en los recreos; los sociodramas serían más bien un apoyo en el desarrollo de clase.</p>	<p>Si, ayuda a comprender al resto de personas, a entender los pensamientos y posiciones, a dejar aflorar sus pensamientos y temores.</p>	<p>Esta técnica lo debe practicar en el aula con los estudiantes para lograr aprendizajes significativos y estoy seguro que ayuda a solucionar conflictos y a un cambio de actitud de los educandos.</p>	<p>Ayudaría en la relación entre compañeros. Ordena y mide la dinámica de los estudiantes.</p>	<p>Ayuda a comprender el conflicto de la temática, a crear un ambiente colectivo desde una representación positiva que aborda integrar entre compañeros.</p>

ANEXO 2



Carrera de
Educación Básica

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ASIGNATURA DE TITULACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE UNA CLASE

OBJETIVO: Identificar los recursos didácticos que se utilizan en la Unidad Educativa para el fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje

Fecha: 6 de diciembre del 2020

Nombre de la Unidad Educativa: Jatari Unancha

Curso: DECIMO AÑO EGB

Nombre Estudiantes investigadoras: Viviana Chiluisa y Mayra Tigse

Área del conocimiento: Estudios Sociales

VARIABLE: Recursos audiovisuales

N°	INDICADORES	DESCRIPCIÓN (escriba lo que se observa de forma detallada a mano con letra legible)
INICIO		
	Activación de conocimiento (conocimientos y expectativas y Enlace de conocimientos previos y nuevos)	El docente inicia con una dinámica, y formula varias preguntas para indagar sobre los conocimientos previos utilizando la técnica de la lluvia de ideas. Da a conocer sobre el nuevo tema a tratar.
DESARROLLO		
	Construcción del conocimiento (Técnicas o actividades)	El docente manifiesta que se va a realizar un sociodrama para lo cual los estudiantes realizaran un guion y aun ensayo practico. El trabajo es en equipo ha designado grupos de cinco personas para ir representando escenas. Utiliza un video para ampliar el contenido.
1	Uso de recursos didácticos	La docente utiliza un cartel hecho en cartulina escrito con letras visibles, buena caligrafía y ortografía donde expone características del tema a tratar, utiliza la pizarra para escribir las partes relevantes del tema.

		El cartel tiene colores llamativos.
2	Tipo de recursos didácticos	En la clase se utilizó recursos didácticos convencionales como el cartel, el texto y la pizarra. Se presentó un recurso didáctico no convencional que es el video este es un recurso audiovisual.
3	Procedencia de los recursos didácticos tecnológicos	El video que se presenta es una grabación realizada por personas exteriores al contexto educativo. Su audio y resolución es muy buena.
4	Manejo del recurso educativo tecnológico.	El contenido del video está acorde con la temática, logra captar la atención de los estudiantes, ellos se muestran predispuesto y concentrados, su contenido está acorde con el tema sin embargo no está contextualizado.
CIERRE		
	Consolidación del conocimiento (Técnicas o actividades)	Se realizó la presentación del sociodrama, los alumnos muestran gran interés para ver la presentación dramática de cada grupo y se realiza una discusión para dar solución a la problemática u ofrecer otras soluciones.

VARIABLE: Sociodrama		
5	Utiliza recursos materiales en la aplicación del sociodrama	Los trajes estaban creados con material reciclable como cartulinas, papel crepe y su rostro pintado. El escenario se construyó con materiales del medio como piedras, ramas, bloques.
6	Aportes de la aplicación del sociodrama	Ayuda expresión oral, expresión corporal. Los estudiantes se sienten relajados y participan activamente. Entre ellos se dan aportes sobre cómo debe actuar el personaje, cuáles serían las expresiones faciales y corporales. Esto ayuda a generar un buen ambiente de trabajo y compañerismo.

ANEXO 3



Carrera de
Educación Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

Guía de entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Jatari Unancha”

Entrevistador: Mayra Tigse

Entrevistado: _____

Fecha: _____

Variables: Recursos audiovisuales y sociodrama

Objetivo: Recolectar información para elaborar un recurso audiovisual mediante el uso de relatos para el desarrollo del sociodrama en el proceso de enseñanza y aprendizaje

N°	PREGUNTAS
1.	¿Considera usted que los recursos didácticos captan la atención de los estudiantes mediante sus formas, colores, tacto, acciones, sensaciones?
2.	¿Los recursos didácticos se organizan como medios entre la realidad y los conocimientos?

3.	<p>¿Cómo favorecen los recursos didácticos para la presentación de los contenidos?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
4.	<p>¿En qué etapas del proceso de enseñanza aprendizaje aplica usted los recursos didácticos?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
5.	<p>¿Qué tipos de recursos didácticos aplica usted en clase?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
6.	<p>Considera usted que el uso del video como recurso didáctico es una innovación en la clase.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
7.	<p>Considera usted que los estudiantes al realizar el sociodrama visibilizan habilidades o destrezas que en las clases regulares no se han demostrado.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

8.	Según su criterio los estudiantes asumen roles en el sociodrama para contextualizar su aprendizaje.
9.	Considera usted que el sociodrama ayuda a potencializar las capacidades de los estudiantes.
10.	Considera usted que el sociodrama ayuda a solucionar conflictos en el aula.

ANEXO 4



Carrera de
Educación Básica

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL RECURSO AUDIOVISUAL

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Ángel Manuel Rodrigo Viera Zambrano
Grado académico (área): Magister Planeamiento y Administración Educativos
Años de experiencia en la docencia: 20 años EGB 15 años Educación Superior

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca del **Recurso Audiovisual con contenido educativo, utilizando relatos acerca del respeto**, emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

1.-Grado de conocimiento con respecto a la temática de la propuesta planteada.

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	✓		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	✓		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	✓		

2.-Valoración de la Propuesta

MS: Muy Satisfactorio; **S:** Satisfactorio; **PS:** Poco Satisfactorio; **NS:** Nada Satisfactorio

AMBITOS	CRITERIOS	MS	S	PS	NS	Observaciones
Argumentación de la propuesta	Fundamentación Teórica	✓				
	Justificación	✓				
Importancia de la propuesta	Importancia del Video con contenido educativo, utilizando relatos acerca del respeto	✓				
	Objetivos	✓				
Estructura de la propuesta	Estructura del contenido	✓				

	Relatos acerca del respeto	✓				
	Desarrollo del Guion	✓				
	Etapa de Pre producción	✓				
	Etapa de Producción	✓				
	Etapa de Post-producción	✓				
Recurso Audiovisual	Calidad de la imagen	✓				
	Calidad del sonido	✓				
	Legibilidad de los textos	✓				
	Contenido	✓				
	Mensaje	✓				
	Video	✓				
Valoración integral del Recurso Audiovisual	Todos sus componentes tienen una lógica que configura la propuesta	✓				

ANEXO 5



Carrera de
Educación Básica

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL RECURSO AUDIOVISUAL

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Milton Fabián Herrera Herrera
Grado académico (área): Cuarto Nivel – Educación
Años de experiencia en la docencia: 27 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca del **Recurso Audiovisual con contenido educativo, utilizando relatos acerca del respeto**, emita su juicio de valor, de acuerdo con las escalas establecidas.

1.-Grado de conocimiento con respecto a la temática de la propuesta planteada.

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.		x	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.		x	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		x	

2.-Valoración de la Propuesta

MS: Muy Satisfactorio; **S:** Satisfactorio; **PS:** Poco Satisfactorio; **NS:** Nada Satisfactorio

AMBITOS	CRITERIOS	MS	S	PS	NS	Observaciones
Argumentación de la propuesta	Fundamentación Teórica		X			
	Justificación		X			
Importancia de la propuesta	Importancia del Video con contenido educativo, utilizando relatos acerca del respeto		X			
	Objetivos		X			
Estructura de la propuesta	Estructura del contenido		X			

	Relatos acerca del respeto	X				
	Desarrollo del Guion	X				
	Etapa de Pre producción		X			
	Etapa de Producción		X			
	Etapa de Post-producción		X			
Recurso Audiovisual	Calidad de la imagen		x			
	Calidad del sonido		x			
	Legibilidad de los textos		x			
	Contenido		x			
	Mensaje		x			
	Video		x			
Valoración integral del Recurso Audiovisual	Todos sus componentes tienen una lógica que configura la propuesta		x			

ANEXO 6**PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO**

Recursos	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Equipos (Laptop, computadora de mesa, impresora)	1	10	\$ 10
Transporte y salida de campo (Bus, taxi)	2	10	\$ 20
Material Bibliográfico y fotocopias. (Libros digitales e impresos, artículos digitales)	20	0,15	\$ 3
Otros Recursos (Cámara)	1	25	\$ 25
Total			\$ 58

ANEXO 7**HOJA DE VIDA****DATOS PERSONALES**

Apellidos: Chiluisa Marcalla

Nombres: Lourdes Viviana

Lugar y Fecha de Nacimiento: Latacunga, 01 de diciembre 1991

Edad: 29 años

Nacionalidad: ecuatoriana

Cedula de Identidad: 0503820813

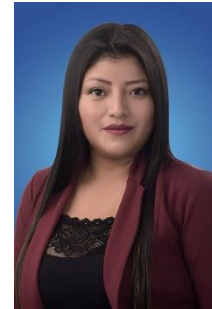
Estado Civil: Soltero

Dirección: Latacunga San Felipe

Teléfono: (03)2725-864 Celular: 0978643214

Correo electrónico: luluvivianachiluisa@gmail.com

Tipo de sangre: O⁺

**FORMACION ACADEMICA****Primaria:**

Escuela “Luis Felipe Borja”

Secundaria:

Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

Superior:

Universidad Técnica de Cotopaxi

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Lic. Ciencias de la Educación mención Educación Básica

Cursando el noveno ciclo

ANEXO 8**HOJA DE VIDA****DATOS PERSONALES**

Apellidos: Tigse Tandayama

Nombres: Mayra Maricruz

Lugar y Fecha de Nacimiento: Latacunga, 22 de junio de 1991

Edad: 29 años

Nacionalidad: ecuatoriana

Cedula de Identidad: 0503616138

Estado Civil: Casada

Dirección: Latacunga - Barrio Nintinacazo

Teléfono: (03)2818-443 Celular: 0983155972

Correo electrónico: mayra.tigse6138@utc.edu.ec

Tipo de sangre: O⁺

**FORMACION ACADEMICA****Primaria:**

Escuela "Once de Noviembre"

Secundaria:

Instituto Tecnológico Superior "Victoria Vásquez Cuy"

Superior:

Universidad Técnica de Cotopaxi

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Lic. Ciencias de la Educación mención Educación Básica

Cursando el noveno ciclo