

Salamanca, Gto., a 7 de julio del 2021.

**M. en I. HERIBERTO GUTIÉRREZ MARTIN
COORDINADOR DE ASUNTOS ESCOLARES
P R E S E N T E.-**

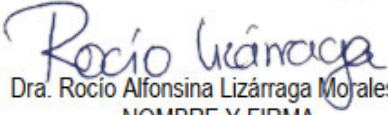
Por medio de la presente, se otorga autorización para proceder a los trámites de impresión, empastado de tesis y titulación al alumno(a) **Lizeth Alexandra Morales Flores** del **Programa de Licenciatura en Artes Digitales** y cuyo número de **NUA** es: **390111** del cual soy director. El título de la tesis es:

“Elaboración de contenido audiovisual como apoyo en los procesos académico-administrativos en una institución educativa”.

Hago constar que he revisado dicho trabajo y he tenido comunicación con los sinodales asignados para la revisión de la tesis, por lo que no hay impedimento alguno para fijar la fecha de examen de titulación.

A T E N T A M E N T E


Dra. Rocio Alfonsina Lizárraga Morales
NOMBRE Y FIRMA
**DIRECTOR DE TESIS
SECRETARIO**


Dra. Rocio Alfonsina Lizárraga Morales
NOMBRE Y FIRMA
DIRECTOR DE TESIS


Dr. Uriel Haile Hernández Belmonte
NOMBRE Y FIRMA
PRESIDENTE


Dr. Víctor Hugo Jiménez Arredondo
NOMBRE Y FIRMA
VOCAL



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

**CAMPUS IRAPUATO-SALAMANCA
DIVISIÓN DE INGENIERÍAS**

***“ELABORACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL COMO
APOYO EN LOS PROCESOS ACADÉMICO-ADMINISTRATIVOS
EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA”.***

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN ARTES DIGITALES**

PRESENTA:

LIZETH ALEXANDRA MORALES FLORES

DIRECTOR DE TESINA:

DRA. ROCÍO ALFONSINA LIZÁRRAGA MORALES

SALAMANCA, GTO.

JULIO DEL 2021

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy actualmente; todos mis logros se los debo a ustedes, entre los que se incluye este. Me formaron con los mejores valores y siempre me han motivado para alcanzar mis sueños y anhelos. Este trabajo se los dedico por todo el apoyo y esfuerzo que me han dado incondicionalmente durante toda mi vida.

A mi hermano Gael que siempre estuvo ahí para apoyarme en todos los sentidos, siempre lo he admirado mucho a pesar de ser tan joven y sé que sin su ayuda nada de esto hubiese sido posible. Eres el mejor hermano y amigo que alguien pueda tener.

A Marco porque con sus consejos, risas y aliento hacía más amenas las noches de estudio y siempre estuvo ahí para mi cuando ya no tenía ánimos de continuar. Eres mi pilar cuando todo se pone difícil y siempre estaré agradecida contigo por eso.

A Juan y a Canela, que fueron mis roomies incondicionales durante las madrugadas de proyectos y exámenes.

A mis profesores, compañeros y asesora de tesis, por guiarme, apoyarme y orientarme durante toda mi estancia en la carrera. Los admiro mucho y me llevo de ustedes demasiadas cosas buenas, enseñanzas y aventuras.

Este trabajo es resultado de un constante esfuerzo que incluyó momentos buenos, malos y algunos peores, sin embargo, se logró gracias a todas las personas que siempre estuvieron para mí. Gracias, por tanto.

Lizeth Alexandra Morales Flores

ÍNDICE

RESUMEN	6
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Antecedentes	7
1.2 Justificación.....	10
1.3 Hipótesis.....	15
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	16
2.1 Medio audiovisual.....	16
2.2 Función del medio audiovisual	18
2.3 Tipos de medios audiovisuales.....	19
2.4 El video	21
2.5 Motion graphics	22
2.6 Flat design	22
2.7 Adobe after effects	23
2.8 Procesos académico-administrativos	23
CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO CONTEXTUAL.....	25
3.1 El constante cambio de la tecnología en la sociedad	25
3.2 La institución educativa en función de la sociedad.....	27
3.3 El papel de la tecnología en la institución educativa	29
3.4 Los medios audiovisuales como apoyo en el aprendizaje significativo.....	31
3.5 Procesos académico-administrativos en una institución educativa.....	32
3.6 Implementación de recursos audiovisuales en la enseñanza de procesos académico-administrativos de una institución educativa	34
3.7 Implementación de recursos audiovisuales en la enseñanza de procesos académico-administrativos en otras instituciones universitarias.....	36

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	44
4.1 Enfoque	44
4.2 Proceso de recolección de información.....	44
4.3 Proceso de producción de material audiovisual	45
CAPÍTULO 5. RESULTADOS.....	51
5.1 Producto final.....	51
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
6.1 Conclusiones	58
6.2 Recomendaciones.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	63
Anexo 1. encuesta inicial-formulario 1.....	63
Anexo 2. resultados de encuesta inicial-formulario 1.....	66

RESUMEN

El presente trabajo se centra en el desarrollo de una propuesta audiovisual que abarque los procesos académico-administrativos de la División de Ingenierías Campus Irapuato-Salamanca, revalorizando y reconfigurando las necesidades de los estudiantes. Procede como una memoria de prácticas profesionales en la institución antes mencionada y utiliza una metodología con un enfoque mixto (cuali-cuantitativo). El fin de este trabajo es colocar a los medios y recursos audiovisuales como una propuesta eficiente para el aprendizaje y la difusión de los procesos, debido a sus características objetivas y su valor gráfico.

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

El desenfrenado desarrollo de la ciencia y la tecnología, ha abarcado todos los niveles y ámbitos sociales y culturales; por consiguiente, en la actualidad las nuevas tecnologías se han convertido en una pieza fundamental de esta modernidad. Dentro de este marco, se habla del efecto que ha tenido este progreso en la sociedad y de la manera en que repercute en los procesos sociales e individuales. La educación como una actividad social, se encuentra constantemente inmersa en el uso de estos medios tecnológicos, los cuales ofrecen distintas alternativas de enseñanza para el beneficio de quien los emplean. Incorporar medios tecnológicos y audiovisuales en una institución educativa en sus diversos procesos y actividades, nos dirige en un sentido de integración, reflexión y resignificación de la cotidianeidad de los elementos que la conforman, abriendo un panorama de nuevas oportunidades y beneficios.

1.1 Antecedentes

Con el objetivo de aprovechar los nuevos medios tecnológicos y audiovisuales, es necesario adaptar los procesos que realizamos a la época en la que se vive. Se entiende la alternativa tecnológica como necesaria para optimizar el rendimiento que los medios tradicionales ofrecen. Como menciona Adell (1997), el ser humano utiliza a la tecnología con el fin de ampliar sus sentidos y capacidades; transforma su entorno, de manera que lo adapta a sus necesidades, las reales y las socialmente inducidas, pero termina transformando todo en base a él mismo y a la sociedad en general.

En este sentido, cabe señalar que el entorno se encuentra en un constante cambio y con él, cambian todos los procesos que este conlleva. Se trata de una correlación entre todos los ámbitos y una constante implementación de innovaciones necesarias para darle solución a

distintas problemáticas. En este punto es necesario mencionar a las instituciones educativas y la serie de procesos que se llevan a cabo diariamente dentro de ellas. Como parte de una sociedad, estas tienen que adaptar estos procesos con el fin de hacer más eficaz su realización y que este se encuentre actualizado a la realidad social a la que se enfrenta. Los estudiantes están completamente inmersos en los medios tecnológicos y de comunicación, que a su vez se encuentran en una constante innovación en cuanto a la manera en que presentan la información. Esta práctica coloca a los medios tradicionales de información en desventaja, generando desinterés por parte de los estudiantes. Sin embargo, la solución a dicho problema no está en prohibir el uso de la tecnología, sino, en aprovechar las cualidades que tienen los recursos tecnológicos en beneficio de brindar claridad y eficiencia a los procesos educativos.

Los procesos académico-administrativos de una institución educativa son sumamente relevantes dentro de una comunidad educativa y dan pie a una serie de propuestas y alternativas que pueden considerarse con el fin de mejorarse a sí mismos y plantear una nueva forma de realizarlos, eficaz y elocuente con la época en la que se vive. De esta forma, se evitarían retrasos y frustraciones en su ejecución, resultado de la falta de conocimiento y escaso interés por parte de la comunidad por informarse sobre los mismos. La tecnología digital es la herramienta correcta para lograr la transición que estos procesos necesitan, con el fin de potenciar sus características de comunicación y participación

La herramienta/recurso de vídeo como un medio didáctico es un tema que ha causado debate a través de los años. En el pasado, la dificultad de tener acceso a este y otros medios digitales se presentaba como una excusa para no darles uso. Sin embargo, actualmente la facilidad de acceder a estas tecnologías permite emplearlas para generar un aprendizaje centrado en el estudiante. Es relevante hacer una reflexión sobre la magnitud de la oportunidad que se tiene a través del vídeo y las animaciones para integrar de una manera

óptima todo el proceso de enseñanza de ciertos temas y/o procedimientos para la comunidad estudiantil.

La experiencia que se ha acumulado en varios años a través del uso de los medios audiovisuales , particularmente del video y sus derivados, los presenta como un excelente recurso para mejorar y brindarle eficacia al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes . No simplemente por sus características de originalidad, creatividad y motivación, sino que, además, logra mezclar una lista de condiciones que lo vuelven sumamente apto para desarrollar las competencias básicas de cualquier estudiante en cualquier nivel educativo como para la adquisición de algún concepto o dominio de un proceso. Comúnmente, la falta de conocimiento sobre los procesos académico-administrativos por parte de los estudiantes desencadena una serie de problemas durante su estancia en la institución. Ejemplos de esto, por mencionar algunos, es el retraso en las fechas de entrega de documentación, presentación de documentos sin los parámetros establecidos dentro de las normativas, procesos mal realizados por no conocer bien los pasos para llevarlos a cabo, entre otros; esto sucede debido a que los estudiantes suelen llevar a cabo los procesos haciendo uso de la escasa (o en el peor de los casos, errónea) información que obtienen de otros compañeros, ignorando parcial o totalmente la existencia de la normativa institucional y, de esta forma, se tiene un impacto negativo dentro de la comunidad estudiantil. Estos problemas generan frustraciones, malentendidos y retrasos en su trayectoria estudiantil en general.

1.2 Justificación

En la presente tesina se abordará la problemática revisada en el subtema anterior, que aqueja a los estudiantes de la División de Ingenierías Campus Irapuato Salamanca y se brindará una propuesta audiovisual a la misma. Dicho problema se origina debido a la falta de claridad y escasa difusión de la información que tiene que ver con temas de interés de los estudiantes, dichos temas abarcan situaciones como las modalidades de titulación, la confusión que existe entre las prácticas profesionales y el servicio social profesional, la obtención de créditos, entre otros trámites y servicios que ofrece la universidad. Desde el punto de vista de la DICIS, se ofrece la información necesaria para que estos procesos sean culminados exitosamente por los estudiantes. Esta institución cuenta con una normativa institucional que contiene toda la información relacionada con los diversos procesos académico-administrativos en cuanto a su ejecución, documentación, periodos y criterios. Asimismo, y de manera complementaria, cuenta con páginas oficiales (en su mayoría en la plataforma de Facebook, pues es la más popular dentro de la comunidad estudiantil) donde se concentra toda la información relacionada con los distintos servicios y procedimientos que son de interés para los estudiantes. La más destacada es Secretaría Académica-DICIS, donde se ofrece información y avisos referentes a los procesos y temas de interés, así como las ligas que conectan directamente con la normativa, manuales y otros documentos fundamentales para la ejecución de los procedimientos. Por su parte, también se brindan pláticas introductorias para los estudiantes de la DICIS a lo largo del semestre, donde se complementa la información existente y su función se centra en mitigar las dudas que puedan surgir respecto a algún procedimiento o servicio que ofrezca la institución. Sin embargo, desde el punto de vista de los estudiantes, la percepción puede ser distinta. A pesar de los esfuerzos

de la institución por brindar más claridad y eficiencia respecto a sus servicios y los procedimientos que deben realizarse, los estudiantes continúan desconociendo parcial o totalmente esta información debido a la falta de interés en indagar en las fuentes de información correspondientes, en gran parte por la manera en la que la información es presentada, pues resulta, en ocasiones, poco llamativa o complicada de comprender o encontrar para la comunidad estudiantil.

Estas afirmaciones se encuentran respaldadas mediante una encuesta realizada a inicios del mes de febrero del 2020, la cual tenía como función básica recaudar información sobre el nivel de conocimiento que tiene la comunidad estudiantil en cuanto a los servicios y trámites administrativos que deben realizar y a donde recurrir en caso de presentar dudas sobre los mismos. Esta encuesta fue realizada a 50 estudiantes de distintas carreras y semestres, de los cuales el 68% no tiene claro en qué parte buscar información sobre los trámites educativos, tal y como se muestra en la figura 1. Un 12% no sabía de la existencia de la página de Facebook (Secretaría Académica-DICIS) y 49% no está enterado de que esta página cuenta con los links que contienen esta información. Por lo tanto, es alarmante el hecho de que estos procedimientos que deberían estar más que claras para toda la comunidad de estudiantes, generen tanta controversia al momento en que se pretende informarse sobre ellas o llevarlas a cabo.

¿Sabes en dónde encontrar información sobre los procesos administrativos de la Universidad? Por ejemplo, cómo dar de alta servicio social, prácticas, titulación, créditos, etc.

50 respuestas

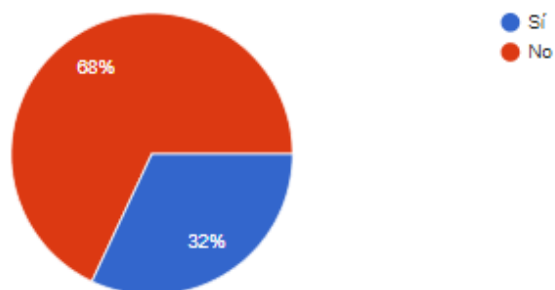


Figura 1. Gráfico circular con primera pregunta de encuesta.

Asimismo, se cuestionó a los estudiantes en la encuesta sobre que método les resultaría atractivo y funcional para la representación de esta información, destacando los vídeos tutoriales con un 56% y las series de imágenes demostrativas con un 36% (Figura 2).

¿Qué medio te parece más atractivo para dar a conocer esta información (métodos de titulación, como dar de alta servicio, qué son las prácticas, como consigo créditos)?

50 respuestas

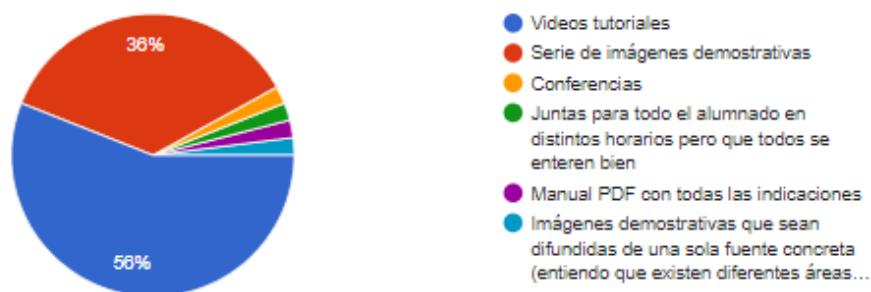


Figura 2. Gráfico circular con sexta pregunta de encuesta.

Si bien, dentro de la normativa institucional, se cuenta con formatos que dan a conocer los procedimientos para realizar los trámites que incumben a la comunidad estudiantil. Estos procesos son presentados mediante un formato digital escrito que, a pesar de incluir figuras y gráficas que pretenden ofrecer una perspectiva gráfica de lo que se quiere dar a entender, siguen siendo confusas y no apoyan mucho al texto en general. La necesidad de incluir un material audiovisual que complemente o facilite la lectura y comprensión de estos formatos radica en la necesidad de obtener un medio más sencillo, accesible y llamativo para los estudiantes. No obstante, estos formatos cumplen totalmente su tarea de informar a los estudiantes sobre los procedimientos para realizar un proceso académico-administrativo. Tampoco se afirma que dichos formatos existentes se encuentren mal redactados. Sin embargo, como se muestra en la figura 1, los estudiantes simplemente no se dan el tiempo de leer completamente un texto de esa magnitud y con lenguaje formal.

Por otra parte, dichos formatos son posibles de encontrar en las redes sociales de la escuela, sin embargo, la página de Facebook que los muestra (Secretaría Académica) tiene un formato que opaca la visibilidad de los enlaces que nos dirigen a ellos. La forma en la que la información es presentada está desactualizada y a esto se le agrega que es complicado encontrarla. Romero (2015) señala que existe una limitación al momento de desarrollar una actividad de aprendizaje donde el proceso queda limitado al simple hecho de revisar el texto en cuestión, no revisarlo o en el peor de los casos, modificarlo.

En el caso de la información que ofrece la normativa institucional, la falta de claridad e interés por conocerla por parte de los estudiantes se presta a que se malinterpreten sus alcances y se genere esta problemática que se planteó al inicio del documento. Lamentablemente, uno de los impactos más graves que genera la desinformación dentro de

la trayectoria estudiantil es el tiempo. La normativa institucional señala que el estudiante cuenta con 1.5 de la duración de su programa educativo para poder obtener su título. De acuerdo a esto, el estudiante puede extender su tiempo de titulación hasta por un año después de haber culminado los créditos académicos obligatorios por no haber concretado correctamente un trámite relativamente sencillo como lo es la solicitud de modalidad de titulación o por desconocer la información referente a los créditos complementarios, entre otras cuestiones.

Es necesario adaptar el proceso de difusión a la época en la que vivimos, entendiendo a la alternativa audiovisual como necesaria para optimizar el servicio que la normativa institucional ofrece, combinándolo con su presentación en redes sociales, de manera que tanto su presentación y difusión trabajen conjuntamente para obtener mejores resultados dentro de la comunidad estudiantil. Los medios digitales son de gran relevancia en el ámbito educativo y, particularmente, nos enfocaremos en el vídeo y las animaciones como herramienta de enseñanza.

Como menciona González (2014) en el año de 1985, el Ministerio de Educación y Cultura de España (MEC) activó un programa institucional donde su objetivo principal era integrar el video como un recurso pedagógico. Su nombre era “Proyecto Mercurio” y algunos de los objetivos más destacables eran: la delimitación de las características y posibilidades de los distintos formatos de video y su uso idóneo en distintos niveles y áreas académicas, experimentar alternativas de aprendizaje con las características que propicia el video y delimitar las maneras de integración del video en distintas áreas. Por consiguiente, cabe mencionar que el video como un recurso de enseñanza se ha tratado de implementar desde hace más de treinta años para confirmar su eficacia. Ferrès (1991) por su parte describe el

video como un medio de comunicación de masas, su interrelación es constante, pues es posible analizarlo, revisarlo, etc. Se considera como un recurso activo, colaborativo y bidireccional. Define al video como un medio que es flexible en cuanto a la educación se refiere, pues la interacción con el mismo y el feedback que nos ofrece, brinda una gran cantidad de posibilidades de uso en la enseñanza de cualquier tema.

En conclusión, se trata de proyectar a los recursos audiovisuales como un medio eficaz para dar a conocer y facilitar la comprensión de los procedimientos académico-administrativos que tienen que realizar los estudiantes, mitigando las dudas y preguntas frecuentes que suelen surgir. Además, el objetivo es estrechar la brecha entre la institución y el estudiante. De esta forma, se busca que la institución se acerque más a la comunidad estudiantil aprovechando los nuevos medios tecnológicos con los que los estudiantes ya se encuentran familiarizados, de manera que se ofrezca información concreta, funcional y llamativa, mejorando el servicio que se les brinda. Se trata de adaptarse a los intereses de los estudiantes, actualizando la forma en la que se brinda la información relevante y, de esta manera, disminuir los retrasos en la trayectoria estudiantil debido a la desinformación.

1.3 Hipótesis

La utilización de medios audiovisuales como recurso complementario para la enseñanza de conceptos relacionados a los procesos académico-administrativos en una institución educativa favorece en mayor medida el aprendizaje significativo de los mismos, pues actúa como una herramienta alternativa que resulta más llamativa y eficaz en el aprendizaje de un proceso.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

El presente capítulo considera ocho subtemas que esclarecen los conceptos básicos relacionados a los medios audiovisuales como métodos de enseñanza. Se ofrece un fundamento a los procesos epistemológicos que rigen este trabajo, aclarando sus significados de manera particular y enlazándolos de manera paralela. Se estructuran los subtemas por orden de importancia en cuanto a la relevancia del concepto a definir.

2.1 Medio audiovisual

Es importante definir este concepto pues representa el objeto de estudio principal de este trabajo. No existe un consenso claro en cuanto a la definición de audiovisual, dado que existen distintos significados de este. No obstante, el punto donde convergen todas estas definiciones reside en la afirmación de que consisten en un medio tecnológico que se utiliza para la comunicación. Dentro de esta definición, se utilizan herramientas esencialmente visuales, y en otros escenarios, estrictamente auditivas. Por consiguiente, la definición de audiovisual no en todos los casos corresponde a lo que se designa originalmente.

Por otra parte, a pesar de toda esta controversia en cuanto a la definición más acertada de este concepto, Dieuzeide (1985) generó un concepto de medio audiovisual que se relaciona de mejor manera al sentido actual de la palabra:

“Audiovisuales son medios mecánicos o electrónicos de registro, reproducción y difusión de mensajes sonoros o visuales utilizados separada o conjuntamente, para presentar conocimientos, facilitar su adquisición y, eventualmente, reproducir o modificar determinados conocimientos”

Se considera esta definición como la óptima para definir el concepto de medio audiovisual, ya que esclarece completamente el término y, además, añade la utilidad de los mismos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto y con base a la naturaleza del presente trabajo, es la más adecuada. Sin embargo, existen otras definiciones que también pueden ayudar a complementar lo dicho anteriormente. Tal como lo define Adame (2009) diciendo que los medios audiovisuales son los medios técnicos de representación que dan pauta a ampliar las capacidades propias de la vista y el oído. Logran ampliarlos en cuanto a su dimensión espacial y temporal. Asimismo, Monclús (2003) asigna la definición de obras que abarcan imágenes y sonidos que pueden reproducirse y se encuentran integrados en un soporte y su principal característica consiste en que su visualización, grabación, transmisión y comprensión hacen uso estricto de un dispositivo tecnológico, su duración suele ser lineal; su principal objetivo es la comunicación de un contenido.

Es posible observar que son distintas las definiciones del término audiovisual. Algunas apreciaciones suelen ser más o menos superficiales a otras, aunque todas señalan una idea en común, agregando que en algunas de estas definiciones se les agrega o se les resta importancia a los medios de comunicación.

2.2 Función del medio audiovisual

Las funciones de los medios audiovisuales se refieren a, particularmente en este apartado, medios didácticos que, mediante imágenes, animaciones y sonidos, desempeñen el papel de comunicar un mensaje en específico. Asimismo, favorecen el aprendizaje de temas y contenidos en distintos ámbitos. Vásquez (2009) especifica estas funciones como:

- **Función motivadora:** Creando interés alrededor del tema a tratar, promoviendo el sentido de debate e investigación. Brinda una pauta a otras formas de metodologías de participación.
- **Función investigadora:** Se promueve activamente esta función a través de los medios audiovisuales, particularmente cuando los estudiantes son los autores del material en cuestión. En otras palabras, se percibe la tecnología como el objeto de estudio y, a su vez, como una herramienta que promueve adquirir nuevos conocimientos.
- **Función informativa:** Comunicar mediante el uso de imágenes y sonido con el principal objetivo de consolidar uno o varios conceptos. Los medios que son poco informativos no son eficaces.

Dentro de este trabajo, nos interesan las tres funciones definidas por este autor. Principalmente la función informativa, pues es la que regirá la naturaleza del material elaborado para promover la enseñanza de los procesos académico-administrativos. Por su parte, la función investigadora es relevante pues se planea que los recursos elaborados desde la perspectiva de alumnos hacia otros alumnos, brinden la oportunidad de que estos últimos les den un sentido de herramientas para el dominio de estos procesos. Y, por último, la función motivadora se encuentra implícita, pues se implementará un diseño que genere un sentido de curiosidad y de investigación por parte de la comunidad hacia estos temas, que son de gran relevancia para todos en general.

2.3 Tipos de medios audiovisuales

Existen distintos tipos de medios audiovisuales. En este caso, el enfoque será directamente para definir los que tienen como finalidad ser un recurso didáctico y de enseñanza. González (2000) propone la clasificación que se muestra en la Tabla 1. Cabe mencionar que solo se tomarán en cuenta los medios que mezclen elementos visuales con elementos de sonido, pues son los recursos a desarrollar en este trabajo.

Tabla 1. *Clasificación de medios audiovisuales según González (2000)*

Medios de masas	Medios de grupo	
Medios auditivos y visuales con movimiento (sin sonido)		
Time-shared TV (TV tiempo compartido)	Proyección filminas sonoras	Filmina sonora
	Lector libro sonoro	Diaporama
Slow-scan TV (TV de recorrido lento)	Lector página sonora	Libro sonoro
		Página sonora
Medios auditivos y visuales con movimiento		
	Proyectores cine (formatos)	Filmes (formatos)
	Magnetoscopio	Video-cassete
	Lector videodisco, CD-ROM	Video-disco y CD-ROM
	Ordenador	Disquete
	Televisor	Discos ópticos
	Video-proyector	
	Video-teléfono	
	Sistemas multimedia	

Es relevante analizar los distintos medios audiovisuales que se presentan en la tabla anterior en base a los alcances y el escenario donde se desarrollará este trabajo. El medio elegido para la elaboración de los recursos audiovisuales es el ordenador, debido a sus características adaptables y la variedad de herramientas que esta puede brindarnos. Asimismo, para la transmisión y difusión del material audiovisual se plantea la posibilidad de utilizar el ordenador, los Smartphones e incluso el televisor (en dado caso de que las circunstancias permitan difundirlos dentro de la institución).

2.4 El video

Si bien, se esclarecieron los medios audiovisuales a utilizar en este proyecto, falta definir el concepto de vídeo, para así adentrarnos a la técnica de Motion Graphics posteriormente. Para definir el concepto de vídeo, tenemos el concepto que originó Cabero (1989) donde menciona engloba distintas definiciones del mismo en el área de la enseñanza, tales como: Transmisor de información, instrumento motivador, de conocimiento, de evaluación, de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes, medio de formación y perfeccionamiento del profesorado en estrategias didácticas y metodológicas así como los contenidos de su área y, por último, como una herramienta de investigación psicodidáctica .

Las virtudes del vídeo lo convierten en una herramienta indispensable dentro de las comunidades estudiantiles, pues se han constituido como un poderoso transmisor de información. Cabero (1989) también complementa diciendo que el vídeo es un elemento de trabajo, mediante el cual se busca que el estudiante no sólo sea un receptor de códigos verbo icónicos, sino que funja de igual forma como un emisor de un mensaje didáctico. De esta forma el video se define como un medio para recabar información a través del registro de situaciones, conductas y experiencias.

Por otro lado, Ferres (1989) clasifica a los vídeos con base a su forma: Informativa, motivadora, expresiva, evaluativa, investigadora, lúdica y metalingüística. Es de suma relevancia analizar la situación para la cual se requiere el vídeo, pues el diseño y la producción del mismo dependen totalmente del tema y el público al que se encuentran dirigidos.

2.5 Motion graphics

Es necesario definir el término de Motion graphics para comprender en gran parte el formato y la plataforma en la que los recursos audiovisuales se elaborarán. Herráiz (2009) sugiere definir este término (llamado grafismo audiovisual en español) como una palabra que refiere al movimiento (motion) y a la imagen gráfica (graphics). Estos dos conceptos representan piezas claves en este medio. De esta forma, es posible englobar estos dos conceptos en cualquier concentración que integre la imagen y la tipografía en movimiento. También lo define a partir de su significado en español, donde alude al diseño gráfico aplicado al área audiovisual.

Asimismo, y, en otras palabras, es posible afirmar que el Motion Graphics es denominado como un vídeo o animación digital con movimiento, donde se utilizan elementos tales como imágenes, tipografías, colores, diseños, fotografías. Consiste básicamente en un elemento multimedia muy dinámico.

2.6 Flat design

El Flat Design (o dicho en español “diseño plano”) según Waka (2019) consiste en una tendencia que nació a partir del diseño de interfaces. Sus características principales se centran en el uso de colores contrastantes, planos y vivos. Asimismo, la implementación de formas geométricas que brindan orden en la estructura del mismo. Tipografía en un gran tamaño, simple y directa, todo esto con el fin de tener una fácil comprensión e interacción con los usuarios.

Comúnmente este diseño es utilizado en el diseño de interfaces, publicidad, ilustración, diseño, iconos e infografías. “El cerebro humano se satura con facilidad cuando se ve

expuesto a una gran cantidad de formas y colores. Por eso, las ilustraciones flat son una buena manera de condensar información en espacios muy pequeños” Escuela Superior de Diseño de Barcelona (2018).

2.7 Adobe after effects

Aunque existen distintas plataformas donde se puede realizar contenido de tipo Motion Graphics, la que se eligió como predilecta en el presente proyecto es Adobe After Effects. Esta aplicación, según el sitio oficial de Adobe, fue creada por Adobe Systems, y está diseñada para generar efectos visuales, principalmente de Motion Graphics. Además, es útil para trabajar en la post-producción de películas, videojuegos o televisión.

2.8 Procesos académico-administrativos

Cabe mencionar la definición del proceso académico-administrativo para poder entender la necesidad de intervenir con el uso de un medio audiovisual y generar una propuesta más atractiva visualmente sin perder el sentido del mismo. La UNAM (2006) estableció que el proceso se constituye básicamente por un conjunto de fases o etapas de manera continua. Su principal objetivo se centra en sistematizar un concepto y generar una estructura de eficiencia. En base a esto, es posible entender el proceso como la sistematización de una actividad donde existen instrucciones a seguir, toma de decisiones y se centra en un sentido lógico para lograr cumplir con una actividad determinada.

Dentro de una institución de nivel superior existen distintos procesos académicos que tienen que ser llevados a cabo por la comunidad estudiantil y el personal. Sin embargo, en

este trabajo nos centraremos a las que incumben principalmente a los estudiantes. Dentro de los procesos con mayor relevancia se encuentran:

- -Los procesos de titulación, que adjunta todo lo relacionado con las modalidades de titulación, el reglamento de titulación, perfiles para cumplir la titulación, entre otros conceptos. Los procesos de inscripción. Este se encuentra dirigido a las personas que desean formar parte de la institución, el perfil de ingreso, condiciones y requisitos, etc. Los procesos de alta y finalización de servicio social, primer y segundo componente. Se incluye el uso de la plataforma para dar de alta y finalizar el servicio social de cualquiera de los dos componentes, fechas y condiciones de entrega de documentación e información, instituciones válidas, entre otros. Y, como procesos con menos fases de actividad, se encuentra la reposición de credencial escolar, baja de materias, baja temporal, pago extemporáneo de algún arancel escolar (servicio social, biblioteca, inscripción), solicitud para cupo de materia.

CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO CONTEXTUAL

3.1 El constante cambio de la tecnología en la sociedad

Como sociedad somos testigos de las distintas transformaciones generadas por las tecnologías. El avance tecnológico se ha vuelto una pieza clave, al punto de convertirse en un fundamento de nuestra vida cotidiana que día tras día se encuentra en un constante cambio.

“En la actualidad, los conocimientos fungen un papel imprescindible en el desarrollo de la sociedad y de los sistemas productivos o socioeconómicos; dentro de este contexto tienen mayor relevancia los conocimientos, habilidades y actitudes relacionados con la tecnología”
(Guillen, 2006, p.2).

De esta forma, podemos decir que la tecnología es un elemento relevante en cualquier ámbito y que debe tomarse en cuenta cuando se piensa en cualquier tipo de innovación o cambio que se planea realizar. Según Belloc (2012) la dimensión social de las tecnologías de la información se percibe atendiendo a la fuerza e influencia que tienen en los distintos ámbitos y estructuras sociales emergentes, dando lugar a una interacción constante y bidireccional entre tecnología y sociedad. Hay que tomar en cuenta todas las ventajas y desventajas que la tecnología ofrece en cualquier situación, no se trata simplemente de integrarla en algo tradicional y que esta funcione instantáneamente. Se debe considerar hacia qué situación específica va dirigida y el impacto que esta puede tener en la misma. Como Adell (1997) menciona, hay que reflexionar sobre la relevancia (para bien o para mal) que tuvieron la escritura, la imprenta, el teléfono, la radio, el cine o la TV dentro de la historia; las tecnologías ya asentadas a lo largo de la historia se encuentran absorbidas completamente en nuestras vidas, como si se trataran de una segunda naturaleza.

Cuando se requiere incorporar la tecnología en cualquier ámbito (social, educativo, económico, etc.) se debe realizar un procedimiento en el que se lleve una reflexión previa antes de reconfigurar la situación actual de las cosas y que se evalúen las alternativas que pueden desarrollarse. Sin embargo, hasta el día de hoy el papel que juega la tecnología en estos cambios suele generar controversia en cuanto a los pros y contras que esta puede tener si no se aplica correctamente o se le da un mal uso. Como parte de la sociedad tenemos la responsabilidad implícita de destinar este avance tecnológico hacia un buen camino. Conocer el impacto que tiene la tecnología en las relaciones sociales, culturales y económicas es indispensable para poder darle un buen uso y contribuir a la mejora constante del funcionamiento de esta. Peralta (2014) menciona que con las tecnologías de la información presidimos de un nuevo medio que permite un cambio en la manera en la que se guarda la memoria en función de ser preservada, en el transcurso de la comunicación, en la transmisión de conocimientos y en el acercamiento real del patrimonio, con la condición de que se aproveche su potencialidad para recrear nuevos medios.

3.2 La institución educativa en función de la sociedad

Las tecnologías de la información y la comunicación se han desempeñado dentro de la configuración social y cultural a un ritmo sumamente acelerado, por lo que todos los ámbitos han tenido que generar innovaciones para adaptarse a este gran cambio. La institución educativa es un elemento crucial en este cambio, pues se ve directamente relacionada a todas las intervenciones o situaciones que afecten a la sociedad. Fernández (2000) señala que la educación siempre queda enfatizada por la realidad de la sociedad donde esta se desenvuelve. Como un transcurso de desarrollo personal y social, tiene como referente en contexto en el que se encuentra inscrito, al que también le sirve y, además, trata de estar mejorando y transformando. Por esta razón, los cambios sociales, económicos y culturales influyen enormemente en los planteamientos educativos.

Tomando en cuenta esta afirmación, es relevante afirmar que todas las instituciones educativas se encuentran ligadas a la situación en la que se encuentre la sociedad que la envuelve y de esta depende su desempeño y las alternativas que se tomen para llevar a cabo cualquier proceso de enseñanza. Todo el proceso tecnológico tiene impacto en la forma en la que se maneja el modelo educativo. La sociedad y las instituciones educativas están directamente relacionadas y trabajan conjuntamente para cubrir las nuevas necesidades que requiera una de la otra, así como descubrir las nuevas potencialidades que estas generen para seguir en el proceso de innovación y cambio que la actualidad exige.

Pabón (2014) señala que hasta hace poco la Universidad era considerada como el centro de conocimientos al que se debía asistir para aprender, no obstante, actualmente ya no se considera como la única fuente de información y muchos de sus mandatos se ponen en duda puesto que no corresponden a la realidad en la que se vive. La cuestión en este punto es

destacar la relevancia de la implementación de las nuevas tecnologías en las instituciones educativas como parte del proceso de revolución tecnológica. De esta manera, si esta integración es llevada adecuadamente, el funcionamiento de la institución puede ir a la par con la creciente transformación social-tecnológica que la envuelve y no existe algún tipo de desfase por parte de ninguna de ellas.

3.3 El papel de la tecnología en la institución educativa

La educación siempre quedará afectada por la realidad que la envuelve. El creciente avance tecnológico impacta y obliga a todos los procesos de las instituciones educativas a moldearse conforme a él. Los avances tecnológicos que se incorporan a los procesos académico-administrativos pueden fungir un elemento que enriquezca de manera oportuna el desarrollo de estos, formando nuevos esquemas e innovando procedimientos tradicionales. Según Adell (1997) una de las características de las nuevas tecnologías de la información con gran relevancia es la interactividad. Entonces tomando en cuenta la definición de interactividad de Bartolomé (1995) como la posibilidad de que emisor y receptor cambien sus respectivos roles e intercambien mensajes, entendemos que esta característica las vuelve optimas al momento de pensarlas como alternativa para obtener un aprendizaje significativo dentro de una institución. Sin embargo, se debe realizar un análisis que examine cual es la manera más adecuada de presentar la información. Como se menciona anteriormente, el uso de la tecnología en cualquier ámbito suele ser un arma de doble filo. Fuentes (1997) señala que, en muchas ocasiones, la educación solo funciona de base a la información, sin que interceda el conocimiento que es la garantía de una firmeza científica, imaginación artística, intelecto moral. En muchas ocasiones, la información se cree suficiente a si misma y a partir de eso nos embauca haciéndonos creer que porque hemos recibido mucha información ya estamos bien informados, cuando la abundancia no es sinónimo de calidad. Recibimos basura en grandes cantidades, pero esa información nos vuelve ignorantes y con menos educación.

Tomando en cuenta la cita anterior, es necesario reflexionar sobre el papel que realmente juega la tecnología en una institución educativa y cómo debe utilizarse esta misma para difundir información. No es adecuado presentar un texto saturado de palabras para explicar

cualquier tipo de proceso/conocimiento con el fin de obtener un aprendizaje significativo puesto que, como se menciona anteriormente, tener mucha información no significa estar bien informado. El exceso de información, aunque esté presentado en un medio “interactivo” no genera el resultado deseado, que es la correcta transmisión del mensaje.

De esta forma se pasa al siguiente punto, que consiste en generar esquemas donde se analicen necesidades y alternativas relacionadas con las exigencias en los procesos que necesita una institución educativa y a las distintas problemáticas actuales que se deben resolver. Romero (2015) señala que existe una limitación al momento de desarrollar una actividad de aprendizaje donde el proceso queda limitado al simple hecho de revisar el texto en cuestión, no revisarlo o en el peor de los casos, modificarlo.

La tecnología, por su parte, en este caso es más flexible en cuanto a su presentación se refiere y a la manera en la que se implementa para dar un mensaje. A diferencia de los medios tradicionales, tiene la capacidad de ser interactiva, lo que facilita su difusión y aprehensión, no simplemente se quede en el receptor como un aprendizaje limitado y efímero. Asimismo, todo depende del formato y la estructura en el que se presente dicha información, cualquiera que sea el medio tecnológico que se elija para darle difusión. Fernández (2000) menciona que hay que indagar en distintos criterios de estructuración lógica y psicológica para ser capaces de generar la mayor cantidad de operaciones mentales en el sujeto sin que se pierda el sentido único y de fijeza transitoria de los contenidos”

3.4 Los medios audiovisuales como apoyo en el aprendizaje significativo

Uno de los métodos más eficaces en cuanto a difusión de información para generar un aprendizaje significativo son los medios audiovisuales. “El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante ciertos mecanismos” (Vega, 2006, p.1)

En relación con lo anterior, es correcto afirmar que los medios audiovisuales son una buena alternativa al momento de transmitir información. La tecnología se diversifica de una manera impresionante en cuanto a su forma y uso y su aplicación al atender las distintas exigencias educativas y se encuentra encaminada con el fin de enriquecer o mejorar las estrategias tradicionales. La potencialidad expresiva de un medio didáctico audiovisual es la capacidad que éste tiene para transmitir un contenido educativo completo (Bravo, 1996, p.6). En otras palabras, es más probable que genere mayor interés en el estudiante un video que implemente imágenes y sonidos, que una diapositiva donde solo se incluya texto, aunque las dos propuestas pretendan brindar el mismo mensaje. Eventualmente, la combinación de imágenes, vídeos y sonidos suelen despertar mayor interés en los espectadores.

“En un audiovisual la realidad se percibe acotando la imagen y el sonido. El lenguaje audiovisual tiene como principal característica la multiplicidad de sus códigos. Algunos son específicos, como los que se derivan del montaje, pero otros provienen de formas de comunicación anteriores como el lenguaje verbal y escrito, la gestualidad corporal o la música” (Vega, 2006, p.1).

Para que se logre un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, hay que tomar en cuenta las necesidades que estos presentan en cuanto a la información que ellos requieren y los formatos que se crean óptimos para cumplir con esa tarea. Este tipo de medio está construido mediante elementos sintácticos que lo hacen de fácil comprensión y por sí solos son capaces de transmitir un mensaje. El uso de los medios audiovisuales para la enseñanza es recomendado en la literatura científica y tiene el valor que les otorga el grado en que ellos simplifiquen el aprendizaje significativo del estudiante.

3.5 Procesos académico-administrativos en una institución educativa

En todas las instituciones educativas se llevan a cabo distintos procesos en los que es necesario que el estudiante realice determinados pasos para completarlos adecuadamente. Estos procesos abarcan (centrándose en niveles de educación superior) desde solicitud de constancias de estudio, inscripciones, solicitud de extraordinario, solicitud de ingreso a servicio social y/o profesional, procesos relacionados con prácticas profesionales o procedimientos relacionados con la titulación.

Para realizar un proceso se debe tener conocimiento de la serie de pasos o indicaciones que señalen la manera correcta de hacerlo. Sin embargo, cuando estos pasos no son lo suficientemente claros o, en una situación peor, la información no está disponible para enterarse de ellos, estos suelen causar problemas a los estudiantes y a los mismos administrativos de la institución. Oyarce (1999) menciona que el trabajo del hombre no se puede pensar únicamente solo como la ejecución rutinaria de acciones preestablecidas a cumplir en un cierto tiempo pues esto es una perspectiva mecanicista y robotizada. Al contrario, el hombre debe ser considerado con potencial rodeado de inteligencia y de derecho

a la libertad de pensamiento, acción y creación. En este sentido, hay que mencionar que la forma en la que se presenta la información de cualquier proceso administrativo suele ser muy estricta y esquematizada. Esto, aunado a un formato que no dé pauta a la interactividad mencionada anteriormente da como resultado un mal entendimiento y la ausencia del aprendizaje significativo del proceso.

Hay que tomar en cuenta el grado de dificultad de cada proceso y enfocarlos en un sentido de simplificación en la explicación de sus pasos. No se trata de hacer un lado el concepto de lo sistémico, que fundamenta estos procesos, simplemente de que este se estructure de una manera que sea más eficaz y sencilla para los estudiantes.

“La concepción sistémica ha cobrado nuevo impulso con el desarrollo de los "multimedia" que no en vano se los suele denominar “sistemas multimedia”. En ellos se estructuran medios, contenidos, actividades didácticas y evaluación de manera integrada, permitiendo el aprendizaje interactivo por parte del sujeto; todo lo cual no es posible sin una concepción sistémica del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Oyarce, 1999, p.5).

Se trata de adaptar un sistema o proceso a un medio más amable, por así decirlo, sin dejar la noción de un medio organizado.

3.6 Implementación de recursos audiovisuales en la enseñanza de procesos académico-administrativos de una institución educativa

La implementación de un recurso audiovisual para el aprendizaje significativo de un proceso académico-administrativo en una institución es un proceso que requiere de reflexión y análisis en distintos aspectos. Principalmente porque es una tarea complicada pues influyen muchos factores a la hora de determinar las bases del medio audiovisual a desarrollar. Estos factores van desde el tipo de proceso que tratará de explicar este medio y al público al que está dirigido el mismo, pues cada proceso está enfocado a cierto número de estudiantes que se encuentran cursando etapas distintas. Ramos (2008) menciona que las características que constituyen la educación en la sociedad de la información son resumidas en una opción educativa flexible, diversificada, individualizada, adaptada a las necesidades de grupos y con metas específicas.

Por otra parte, la integración de la tecnología y los recursos audiovisuales exige el conocimiento de sus alcances y las distintas alternativas que existen al momento de difundir un aprendizaje o exponer algún mensaje. Podemos comenzar definiendo la incorporación de la tecnología en la educación como:

“El conjunto de medios, métodos, instrumentos, técnicas y procesos bajo una orientación científica, con un enfoque sistemático para organizar, comprender y manejar las múltiples variables de cualquier situación del proceso, con el propósito de aumentar la eficiencia y eficacia de este en un sentido amplio, cuya finalidad es la calidad educativa” (Vidal Ledo, 2009, p. 139)

El objetivo general de la implementación de la tecnología es que el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes sea más eficiente y aplica de la misma forma para la enseñanza de procesos académico-administrativos, pues al final esto consiste en un tema que el estudiante debe dominar al momento de realizar cualquier procedimiento dentro de su institución. Retomando a Ramos (2008) menciona de igual forma que los nuevos modelos organizativos-educativos conforman herramientas que ayudan a la consolidación de un entorno de enseñanza-aprendizaje donde los conocimientos son almacenados y se comparten para formar parte del sistema de gestión del conocimiento del usuario.

La elaboración de un recurso audiovisual en el proceso de enseñanza de una serie de pasos o instrucciones para realizar una acción debe centrarse principalmente en el estudiante como base. Las exigencias, la información expuesta, la forma en la que esta está sistematizada y estructurada deben centrarse en el estudiante que funcionará como receptor de la información y dependiendo del grado de implementación y reflexión de estos conceptos impactará directamente en la magnitud de aprehensión de conceptos del tema que se pretende explicar. Chaves (2015) explica que el estudiante se denomina un sujeto constructor de su propio aprendizaje y de esta forma la actividad cognoscitiva debe ser creadora, consciente y definida por la motivación en cuanto a los conocimientos, de esta forma se crean las condiciones necesarias para consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal modo que sea garantizada la estimulación cognoscitiva de los estudiantes.

3.7 Implementación de recursos audiovisuales en la enseñanza de procesos académico-administrativos en otras instituciones universitarias

Es conveniente adentrarse en la manera en que otras instituciones universitarias abordan los temas relacionados a los procesos internos que competen a los estudiantes y las vías de difusión que estos utilizan, siempre y cuando estas universidades se encuentren en las mismas condiciones que la Universidad de Guanajuato, para establecer un rango entre las mismas.

Tomando en cuenta los parámetros de que tienen que ser públicas y estar en un nivel similar al de la Universidad de Guanajuato, se eligió la UAQ, la UdeG, la UANL y la UASLP como las instituciones que serán analizadas en la manera en cómo presentan la información correspondiente a la comunidad estudiantil. Esto con el fin de obtener una reflexión de fortalezas y debilidades en relación con el diseño, el lenguaje utilizado, la aplicación de métodos de diseño, la narrativa y el montaje en general de los medios. Es necesario mencionar que se analizarán dos plataformas donde se presente la información, una de ellas será el sitio web oficial de cada una y su página Facebook.

a) *Universidad Autónoma de Querétaro-UAQ*

En primera instancia, comenzaremos analizando la Universidad Autónoma de Querétaro. En la figura 1, es posible apreciar la página principal de la institución. La primera impresión que da esta página es que mezcla un estilo minimalista con un estilo que integra más ornamentos, lo cual hace perder uniformidad en cuanto al diseño se refiere. Se mezclan más de tres tipografías y paletas de colores. Presenta animaciones simples y también un gran número de imágenes, lo cual es bueno, sin embargo, también hay mucho texto, saturando de información a los usuarios.



Figura 1. Sitio web oficial de la Universidad Autónoma de Querétaro.

En la página Facebook (Figura 2) es posible de nuevo encontrarse con un gran número de paletas de color mezcladas. Falta uniformidad en cuanto al diseño y los colores. Se implementan videos que tratan temas de interés para su comunidad universitaria que más bien pertenecen a una lista de reproducción de YouTube. Estos videos sí comparten un diseño determinado, sin embargo, no están relacionados con el resto de contenido de la página.

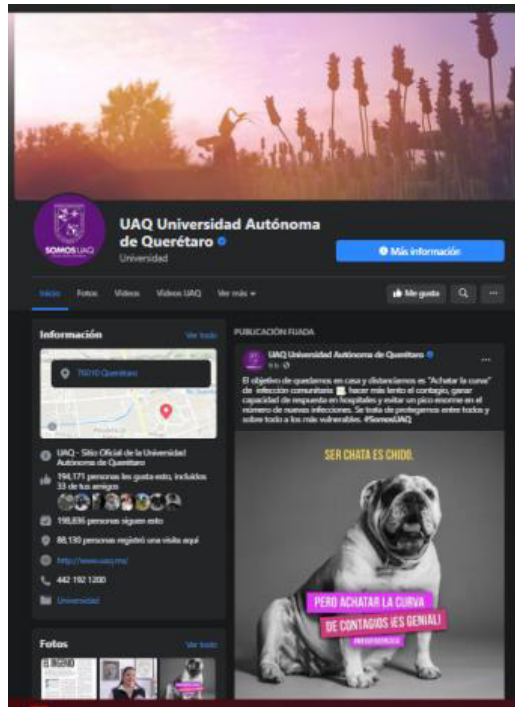


Figura 2. Página Facebook de la Universidad Autónoma de Querétaro.

b) *Universidad de Guadalajara – UdeG*

En segundo lugar, analizaremos a la Universidad de Guadalajara. Es relevante mencionar que su sitio web oficial, mostrado en la figura 3, tiene un estilo más uniforme en cuanto a la paleta de color utilizada, pues esta está muy bien definida. Sin embargo, al contrario de la UAQ, esta página presenta muy pocos elementos audiovisuales. No tiene animaciones ni movimiento, simplemente muestra imágenes pequeñas que acompañan a la gran cantidad de texto en un tamaño muy reducido. Un punto importante de este sitio es que muestra a los usuarios los enlaces a otras redes sociales de la universidad.

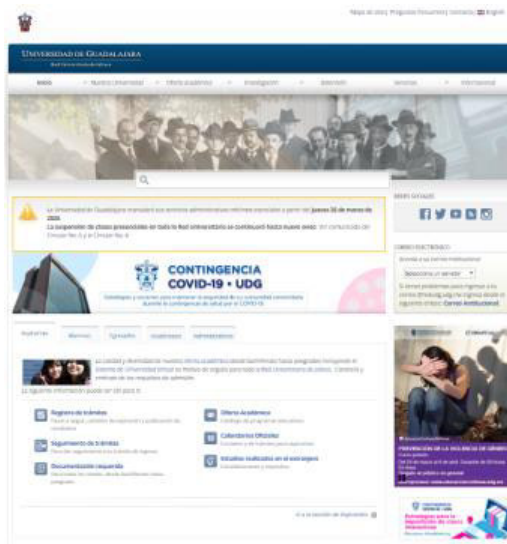


Figura 3. Sitio web oficial de la Universidad de Guadalajara.

Asimismo, en la página de Facebook (Figura 4) es posible encontrar un estilo uniforme, que respeta la paleta de color y, además, es muy atractiva visualmente pues presenta contenido audiovisual con técnicas variadas (vectores, fotomontaje y animación). Se encuentra bien estructurada la información y a pesar de tener una gran cantidad de material audiovisual, posiciona a esta página y su contenido con muchos pros en comparación a la anterior.



Figura 4. Página Facebook de la Universidad de Guadalajara.

c) *Universidad Autónoma de Nuevo León – UANL*

El sitio web de esta institución es muy equilibrado en cuanto a la presencia de texto e imágenes (Figura 5). La paleta de colores es concisa, brindándole uniformidad al sitio y jugando un papel importante a la hora de brindarle relevancia visual a las partes audiovisuales. La estructura de la página es clara y visualmente atractiva. Tiene sliders con animaciones. Sin embargo, no es posible encontrar enlaces directos a las redes sociales oficiales de la institución.



Figura 5. Sitio web oficial de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

Posteriormente, analizando la página de Facebook (Figura 6), es posible observar que se mantiene un estilo muy similar al del sitio web, siendo estrictos con los colores, que le brinda una gran fuerza de identidad a ambas páginas y el contenido audiovisual comparte el mismo estilo de tipografía y diseño.

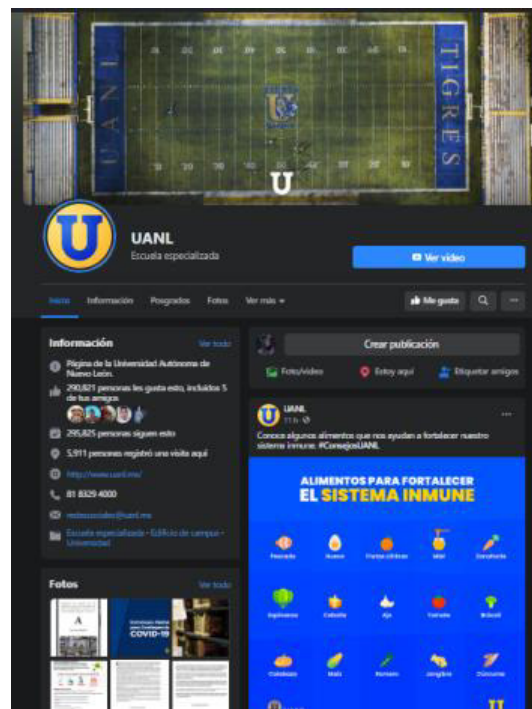


Figura 6. Página Facebook de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

d) Universidad Autónoma de San Luis Potosí - UASLP

Por último, la Universidad Autónoma de San Luis Potosí integra en su sitio web (Figura 7) una gran cantidad de contenido audiovisual, sin embargo, aunque este es llamativo, la estructura hace que se presenten problemas de atractivo visual para el usuario y la tipografía tiene un tamaño excedido en algunos apartados y muy pequeño en otros, por lo que se vuelve complicado de leer e interpretar.

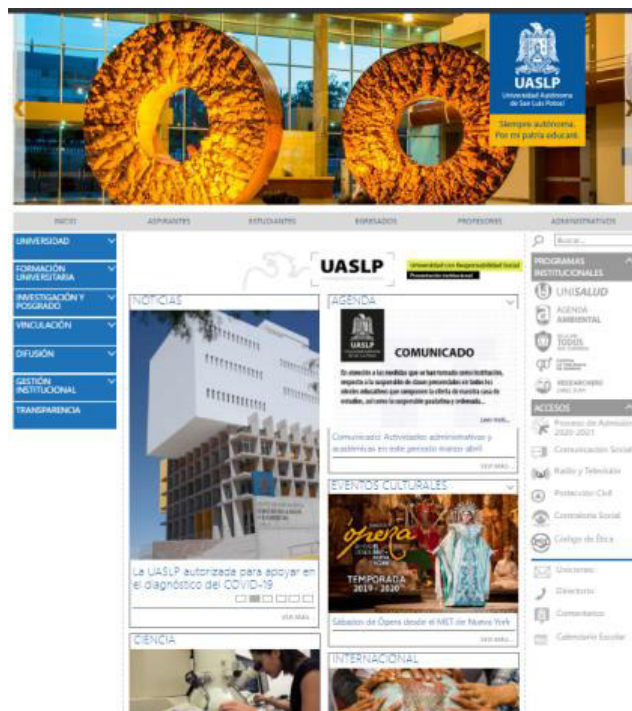


Figura 7. Sitio web oficial de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

La página Facebook de esta institución (Figura 8) por su lado, difiere un poco en cuanto a la paleta de color presentada en el sitio web oficial. No existe una identidad establecida que relacione a esta universidad a una paleta de color o tipografía determinada en su contenido, pues presenta variaciones en el contenido presentado.

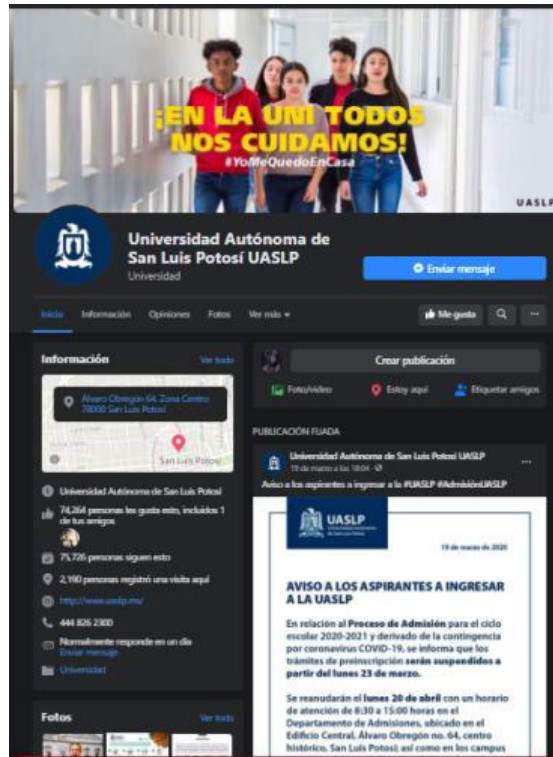


Figura 8. Página Facebook de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA

4.1 Enfoque

Este trabajo se encuentra orientado básicamente bajo un enfoque mixto (cuali—cuantitativo) en función de que permite tener una interpretación más amplia de la información de los resultados, pues además de saber lo que ocurre antes y después de la implementación de la estrategia que se basa en el uso de medios audiovisuales para la enseñanza y aprendizaje de los procesos académico-administrativos en la institución, se explicarán las posibles causas de los resultados obtenidos.

El presente trabajo al ser un proceso mediante el cual se abordan distintos conocimientos y disciplinas apunta a seguir una metodología de tipo teórica-práctica, en la que se esclarezcan todos los conceptos y términos relacionados con la tecnología enfocada al ámbito de la enseñanza: medios audiovisuales, la tecnología en la educación, el vídeo educativo, interfaces para elaborar medios audiovisuales y la técnica de Motion Graphics.

4.2 Proceso de recolección de información

En el transcurso de este trabajo se usará un diseño paralelo, que consiste en recolectar información para realizar distintos análisis de manera análoga.

Dentro del método cuantitativo se utilizará un método que permita evaluar la influencia que tiene una estrategia didáctica que se base en el uso de los medios audiovisuales en el aprendizaje conceptual de la comunidad estudiantil con los procesos académico-administrativos que tienen que realizar a lo largo de su trayectoria estudiantil

Por otro lado, en cuanto al paradigma cualitativo refiere, se realiza una investigación de tipo descriptiva-exploratoria, ya que se pretende descubrir apreciaciones, ideas y datos desde

puntos de vista de otros autores que logren ampliar los existentes. La razón por la que se elige este tipo de investigación es en virtud de examinar un problema que aún no ha sido abordado con la estrategia correspondiente y del que se requiere información. Como un estudio descriptivo, el centro de interés de este trabajo se centra en mencionar el comportamiento y la actitud de los estudiantes frente al uso de medios audiovisuales como un recurso que complementa la enseñanza y el aprendizaje de los procesos que tienen que realizar dentro de la institución.

4.3 Proceso de producción de material audiovisual

Para la elaboración del material audiovisual se pretende tomar en consideración distintas características propias de los productos audiovisuales. Conceptos tales como establecer un diseño predeterminado para abordar los distintos productos, las interfaces que se utilizarán para elaborarlos, un formato (en este caso vídeo), la duración estimada, esclarecer la paleta de color y tipografías que se integrarán, la organización, estructura y narrativa de dicho material.

a) Diseño predeterminado

En cuanto al diseño que se utilizará, se optó por utilizar ilustraciones. Dichas ilustraciones serán generadas utilizando la interfaz de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, mediante el estilo plano o “flat design” esto con el fin de hacer uso de su sencillez y objetividad de este tipo de ilustraciones, pues son las características que se pretenden transmitir a través de estos productos audiovisuales.

Inicialmente, se diseñaron dos personajes de prueba con esta técnica, que comparten un sentido de identidad con la institución.

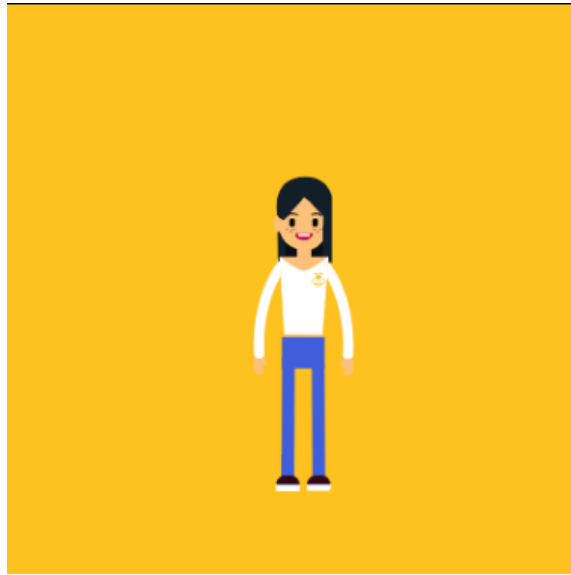


Figura 9. Personaje 1 prueba

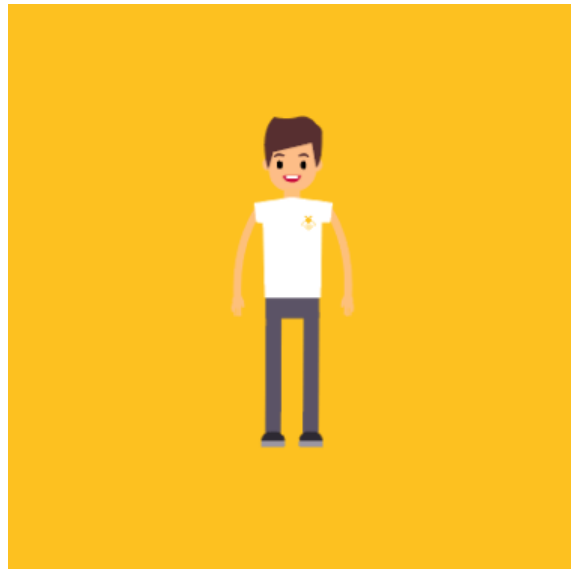


Figura 10. Personaje 2 prueba.

El punto de generar personajes establecidos tiene como objetivo generar identidad y carácter en el material audiovisual, de manera que pueda verse uniforme. Asimismo, se seleccionó una paleta de color inicial, sin embargo, fue remplazada posteriormente. Los personajes que se desarrollaron en formato de prueba fueron utilizados para realizar infografías animadas (video) utilizando la técnica de Motion Graphics, generada utilizando la interfaz de Adobe After Effects.



Figura 11. Paleta de color 1 prueba.

Inicialmente se planteó la idea de generar, dentro del periodo de tiempo establecido en la estancia de prácticas profesionales, a la quincena, un vídeo que aborde lo relacionado con un tema de interés general y relevante (Servicio social de ambos componentes, prácticas profesionales, proceso de titulación, etc.) y 3 infografías animadas con temas de interés medio (Reposición de credencial, eventos semanales, etc.). El primer vídeo que tenga una duración de noventa segundos y las infografías animadas de quince segundos cada una, en promedio.

Para generar el material se planteó establecer un guion que le brindara estructura a los videos e infografías. La estructura del guion se muestra en la figura 12.

Secuencia	Imagen-Gráficos	Audio		Tiempo
		Sonido	Texto	
S1				
S2				
S3				

Figura 12. Guion para estructura de video

Dicho guion toma en cuenta aspectos básicos y relevantes para la organización del vídeo o la infografía animada, sea cual sea el caso. Se organiza por orden de secuencia, colocando un boceto en el apartado de gráficos, en la sección de audio se coloca la sonorización o el texto, depende de lo que se necesite representar y al final se redacta un estimado de tiempo de esa secuencia, y así sucesivamente con las otras secuencias.

Sin embargo, posteriormente y siguiendo instrucciones del asesor, se prosiguió a realizar reconfiguraciones en cuanto al diseño de personajes, la paleta de color y tipografías utilizadas. Finalmente se obtuvieron los personajes mostrados en las figuras 13 y 14, los cuales se seleccionaron como modelos finales. Se realizaron adecuaciones en cuanto a la forma de los personajes y su anatomía, realizando más curvas y sombras en las ilustraciones, generando una sensación de movimiento y con un acabado más detallado y orgánico.

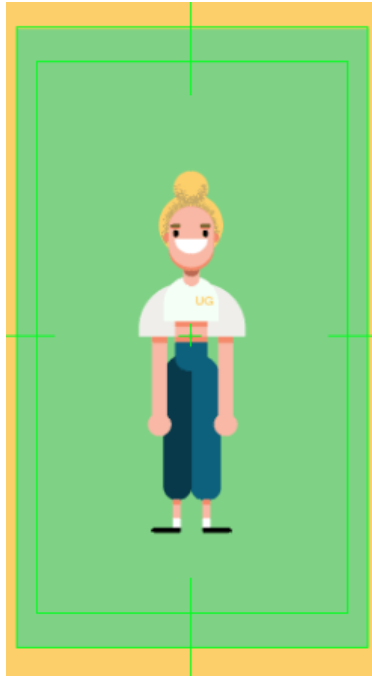


Figura 13. Personaje 1 modelo final

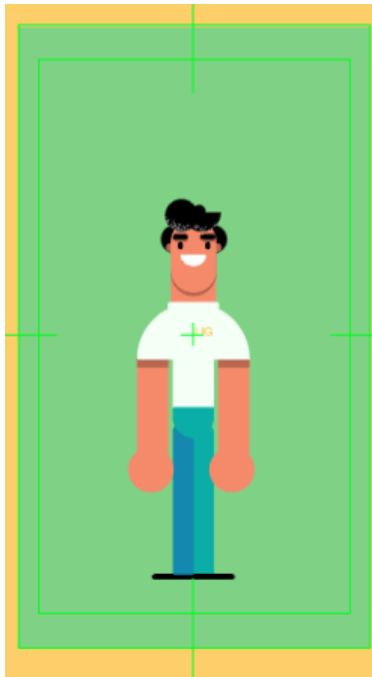


Figura 14. Personaje 2 modelo final.

Respecto a la paleta de color, se reconfiguró una paleta de color que se asemejara a los colores de la Universidad de Guanajuato, para generar un mayor sentido de identidad en el material presentado y sin dejar de lado la característica principal del flat design que consiste en utilizar colores vivos y vibrantes.



Figura 15. Paleta de color 1 final.

Asimismo, las fuentes tipográficas elegidas como finales, son la Novecento (establecida como una de las fuentes oficiales utilizadas por la Universidad de Guanajuato) para palabras, títulos importantes o relacionados con la institución y la Photographs para el resto de títulos, subtítulos y texto en general.

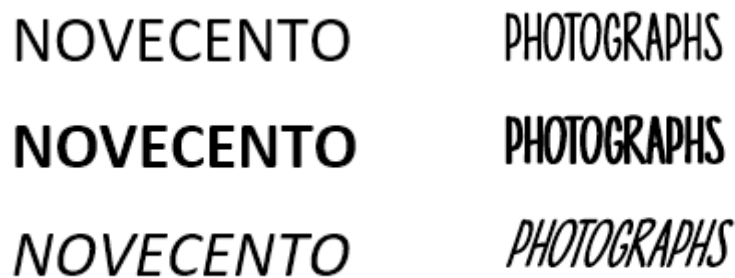


Figura 16. Fuentes tipográficas con respectivas variaciones 1 final.

CAPÍTULO 5. RESULTADOS

5.1 Producto final

Como productos de prueba se realizaron infografías enfocadas en distintos temas de interés por parte de la comunidad estudiantil y un vídeo abordando el tema de servicio social 1 y 2.



Figura 17. Infografía animada 1 prueba 1.



Figura 18. Infografía animada 2 prueba 1.

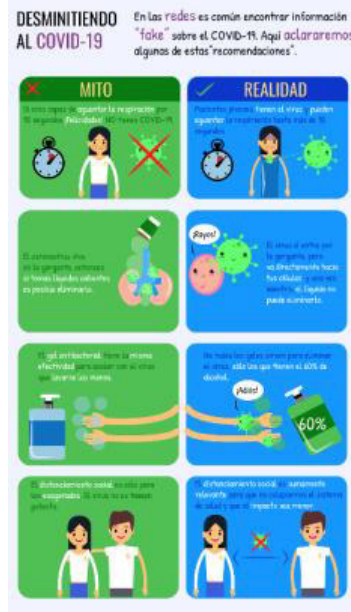


Figura 19. Infografía animada 3 prueba 1.



Figura 20. Infografía animada 4 prueba 1.



Figura 21. Infografía animada 5 prueba 1.



Figura 22. Vídeo servicio social primer y segundo componente prueba 1.

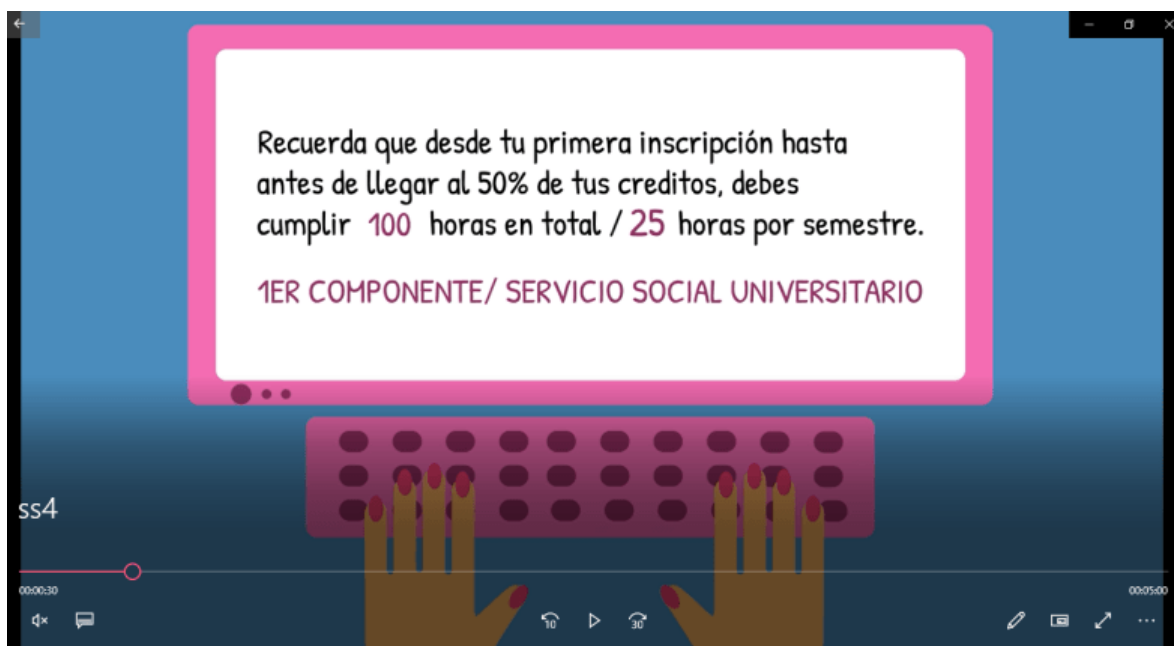


Figura 23. Vídeo servicio social primer y segundo componente prueba 1.



Figura 24. Vídeo servicio social primer y segundo componente prueba 1.

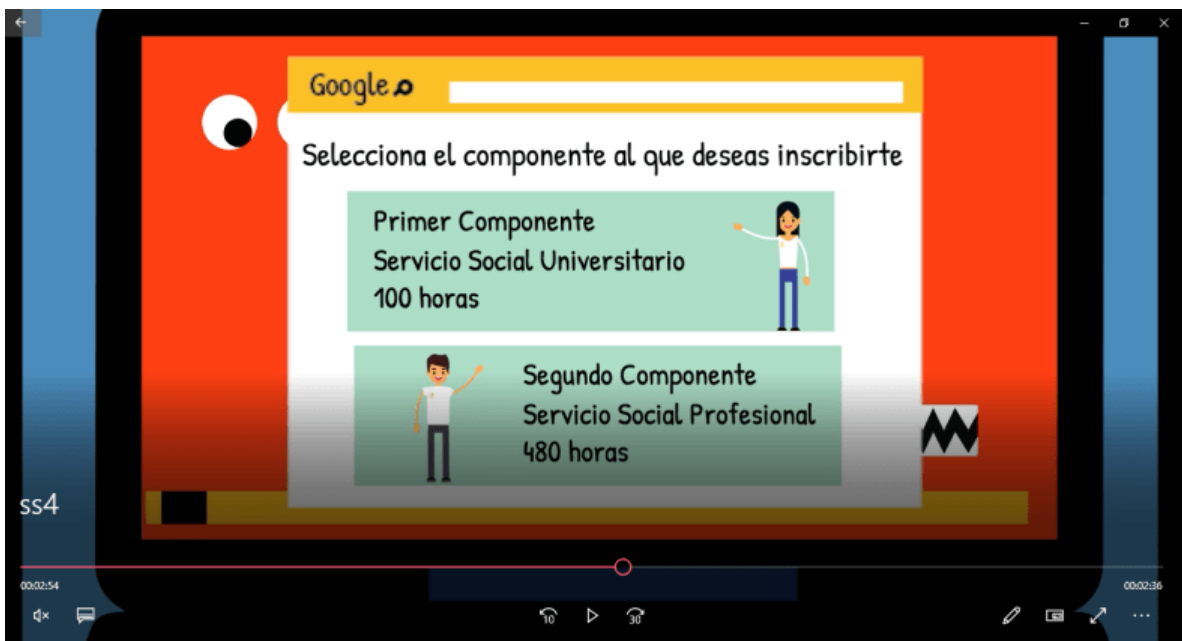


Figura 25. Vídeo servicio social primer y segundo componente prueba 1.

Posteriormente y atendiendo a las indicaciones del asesor, se planteó formular un vídeo que abordará el tema del proceso de titulación con el diseño establecido como final.



Figura 26. Vídeo proceso de titulación final 1.

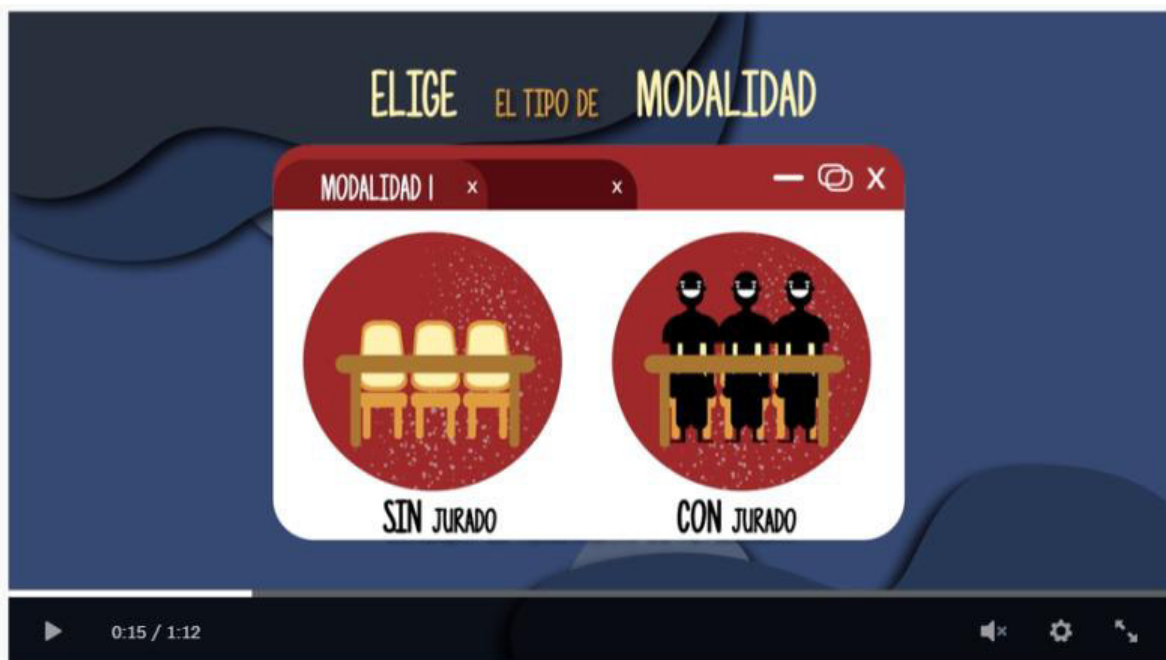


Figura 27. Vídeo proceso de titulación final 1.



Figura 28. Vídeo proceso de titulación final 1.



Figura 29. Vídeo proceso de titulación final 1.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

El uso de medios audiovisuales como recurso complementario para la enseñanza de conceptos relacionados a los procesos académico-administrativos en una institución favorece en mayor medida el aprendizaje significativo de los mismos. Mediante el recurso audiovisual se permite la participación activa de los estudiantes debido a que se analizan los procesos desde una perspectiva más llamativa y mediante un lenguaje sencillo.

Con la utilización de los medios audiovisuales se evidencia en los estudiantes una mejor disposición para el aprendizaje de temas de interés relacionados con los procesos de su institución, ya que se considera que con dichos medios se puede aprender de una manera más eficaz y llamativa.

6.2 Recomendaciones

Los medios audiovisuales deben ser implementados como un recurso complementario en la enseñanza de los procesos académico-administrativos y de los temas que trata la normativa institucional. Deben ser seleccionados de acuerdo a los objetivos y necesidades específicas de la estrategia a implementar, además de ser utilizados con más frecuencia, ya que permiten la participación activa de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adame, T (2009) medios audiovisuales en el aula.

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, (7), a007-a007.

Bravo, L. (1996). ¿Qué es el vídeo educativo? Comunicar, (6), [fecha de Consulta 10 de febrero de 2020]. ISSN: 1134-3478. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15800620>

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.

Cabero, J. (1989). Tecnología educativa: utilización didáctica del vídeo, Barcelona, PPU

Chaves, M. J. Q. (2015). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés/The creation of educational videos as a teaching strategy in the training process of future English teachers. Actualidades investigativas en educación, 15(1).

Dieuzeide, H (1985). Las Técnicas Audiovisuales en la Enseñanza.

Escuela Superior de Diseño de Barcelona (2018) ¿Qué son las ilustraciones flat y que quieren expresar? Barcelona, España. Recuperado de <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-son-las-ilustraciones-flat-y-que-quieren-expresar#>

Fernández, J. T. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias. Profesorado. Revista de Curriculum y formación de profesorado, 4(1), 1-13.

Ferrès, J. (1991) El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo. Ediciones G. Gili, S.A, México.

Ferrès, J. (1988). Vídeo y educación, Barcelona, Cuaderno de Pedagogía-Laia.

Fuentes, C. (1997). Por un progreso incluyente, México: Instituto de estudios educativos y Sindicales de América.

González, C. (2014). Una re-lectura del vídeo como recurso didáctico. Estrategias didácticas en escenarios digitales. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa

González, P. (2000) Clasificación de medios didácticos y nuevas tecnologías.

Guillen, D. (2006, junio). La enseñanza de la Tecnología en la Educación Básica (Un enfoque pedagógico). Recuperado de <https://www.oei.es/historico/memoriasctsi/mesa4/m04p38.pdf>

Herráiz, B. (2009). Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias (Doctoral dissertation).

Lara, L. R. (2002). Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales. Segundo Congreso Virtual" Integración sin Barreras en el Siglo XXI".

Oyarce, O. A. (1999). Gestión educativa: enfoques y procesos. Universidad de Lima.

Pabon, L. C. O. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual? *Mundo Fesc*, 4(7), 72-79.

Peralta, G. (2014, enero). Mejorando la experiencia del turismo cultural con un prototipo de realidad virtual. Vol. 76. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/d468/3ceacf0dbcc6ca86311767a43c4a2cf4b2b0.pdf>

Ramos, L., Domínguez, J., Gavilondo, X., & Fresno, C. (2008). ¿Software educativo, hipermedia o entorno educativo? *Acimed*, 18(4), 0-0.

Romero, R. (2015). Los recursos audiovisuales y el rendimiento académico en la asignatura de contabilidad de los estudiantes del segundo bachillerato contabilidad del

Colegio Fiscal Mixto Velasco Ibarra, en el periodo lectivo 2011 - 2012. Tesis-Comercio y Administración. Universidad Técnica de Babahoyo. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1436>

Vega, E. (2006). Audiovisuales: Grado en Bellas Artes. Madrid: Eugenio Vega. Recuperado de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/audio.htm>

Veraszto, E. V. (2009). La Educación y la Interactividad: posibilidades innovadoras. Revista Comunicación, Educación y TIC, (2), 655-665.

Vidal Ledo, M., Nolla Cao, N., & Diego Olite, F. (2009). Plataformas didácticas como tecnología educativa. Educación médica superior, 23(3), 0-0.

Waka (2019) Flat design: origen y aplicaciones. Madrid, España: Waka. Recuperado de <https://www.somoswaka.com/blog/2019/02/flat-design/#:~:text=El%20flat%20design%2C%20o%20dise%C3%B1o,diferenciables%2C%20planos%20y%20muy%20vivos.&text=Esta%20tendencia%20en%20dise%C3%B1o%20de,en%20una%20aut%C3%A9ntica%20corriente%20visual>.

ANEXOS

Anexo 1. encuesta inicial-formulario 1.

Conocimiento sobre información de procesos administrativos dentro del Campus

Este formulario es realizado con el fin de conocer las debilidades y áreas de oportunidad para la mejora de la información disponible en cuanto a tramites escolares y administrativos. Te agradeceríamos mucho si ayudas a responderlo, es para el beneficio de toda la comunidad estudiantil.

1. ¿Sabes en dónde encontrar información sobre los procesos administrativos de la Universidad? Por ejemplo, cómo dar de alta servicio social, prácticas, titulación, créditos, etc.

Marca solo un óvalo.

Sí

No

2. ¿Cómo te enteras de los procesos administrativos de la escuela? Por ejemplo, dar de alta servicio social, prácticas, titulación, etc.

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Por la página de facebook

Por mis compañeros/amigos

Preguntando en ventanilla

Otros: _____

3. ¿Tienes conocimiento de la página de facebook (Secretaría Académica) donde se publica esta información?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

4. Si tu respuesta es si a la pregunta anterior, ¿Has visitado los links de información sobre métodos de titulación de dicha página?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 No sabía nada de dichos links

5. ¿Crees que a la institución le haga falta mejorar la presentación/difusión de información importante para los alumnos? ¿Por qué?

6. ¿Qué medio te parece más atractivo para dar a conocer esta información (métodos de titulación, como dar de alta servicio, qué son las prácticas, como consigo créditos)?

Marca solo un óvalo.

- Videos tutoriales
 Serie de imágenes demostrativas
 Otros: _____

7. ¿Qué proceso te produce más confusión o de cuál tienes más dudas?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Modalidades de titulación
- Prácticas Profesionales
- Servicio Social y/o Profesional
- Obtención de créditos

Otros: _____

8. ¿Qué plataformas digitales usas más?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

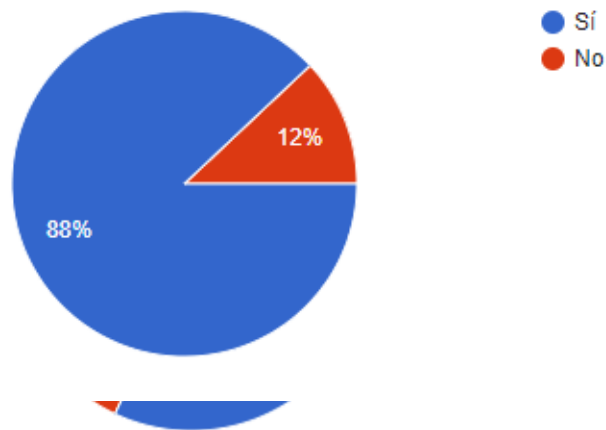
- Facebook
- Youtube
- Instagram

Otros: _____

Anexo 2. resultados de encuesta inicial-formulario 1.

¿Tienes conocimiento de la página de facebook (Secretaría Académica) donde se publica esta información?

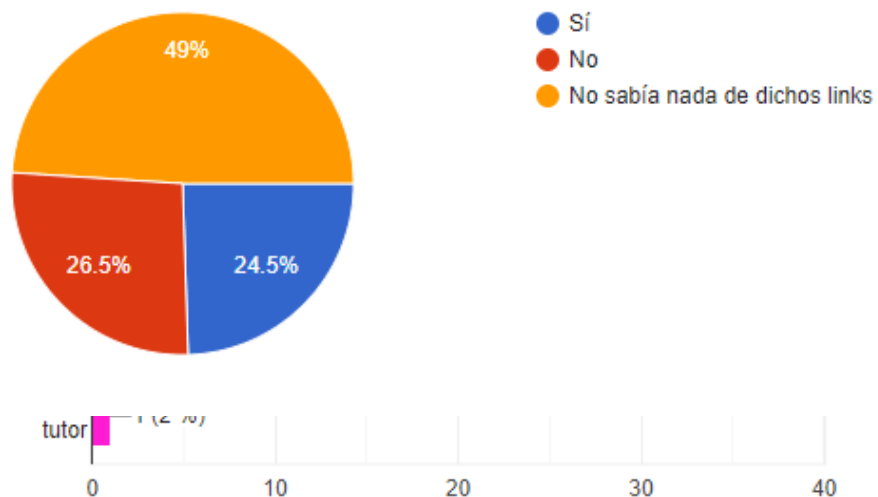
50 respuestas



Si tu respuesta es sí a la pregunta anterior, ¿Has visitado los links de información sobre métodos de titulación de dicha página?

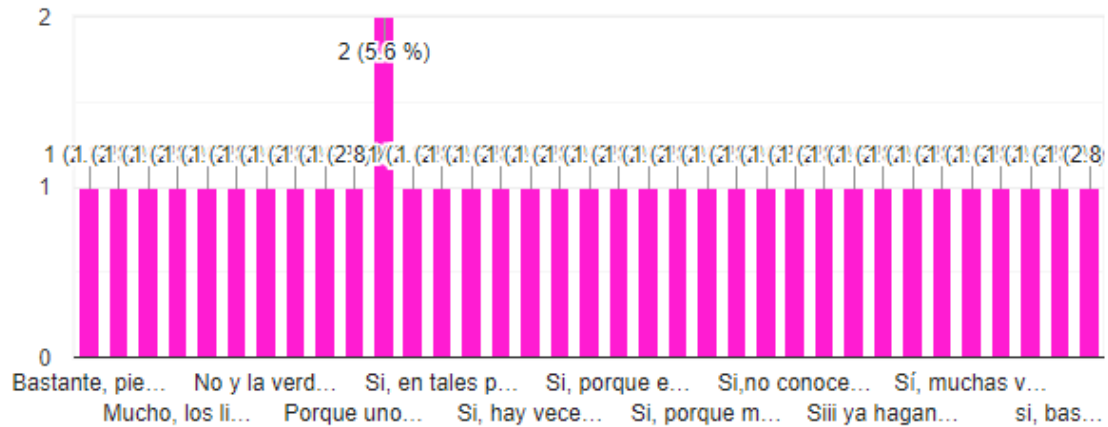


49 respuestas



¿Crees que a la institución le haga falta mejorar la presentación/difusión de información importante para los alumnos? ¿Por qué?

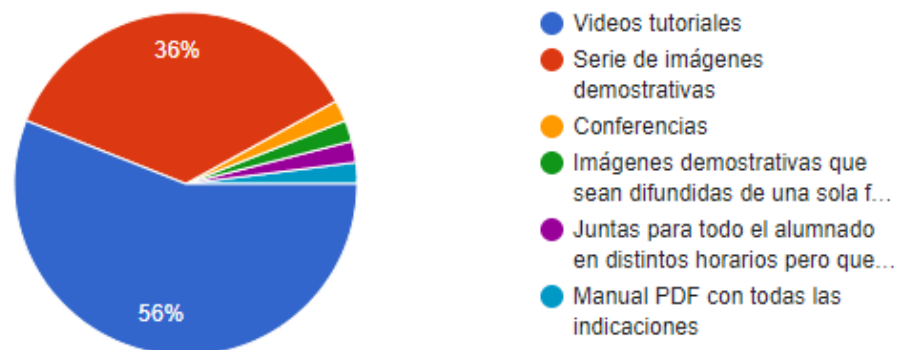
36 respuestas



¿Qué medio te parece más atractivo para dar a conocer esta información (métodos de titulación, como dar de alta servicio, qué son las prácticas, como consigo créditos)?



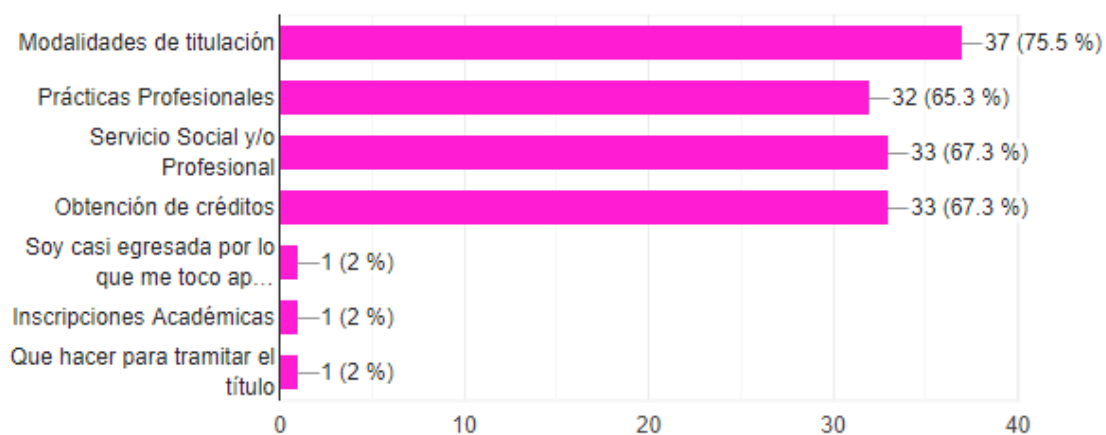
50 respuestas



¿Qué proceso te produce más confusión o de cuál tienes más dudas?



49 respuestas



¿Qué plataformas digitales usas más?

50 respuestas

