

VII

CONGRESO LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

EDICIÓN

25 · 26 · 27 | JULIO | 2016



CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO



Dos actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual



DIDÁCTICA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

“La educación se hace más significativa, activa y colaborativa (SAC) en la medida en que se diseñen ambientes de aprendizaje en los que se propongan escenarios, casos, proyectos, situaciones y actividades DURAS (dosificadas, útiles, retadoras, atractivas y significativas)”

(Vega, 2013, p. 6).

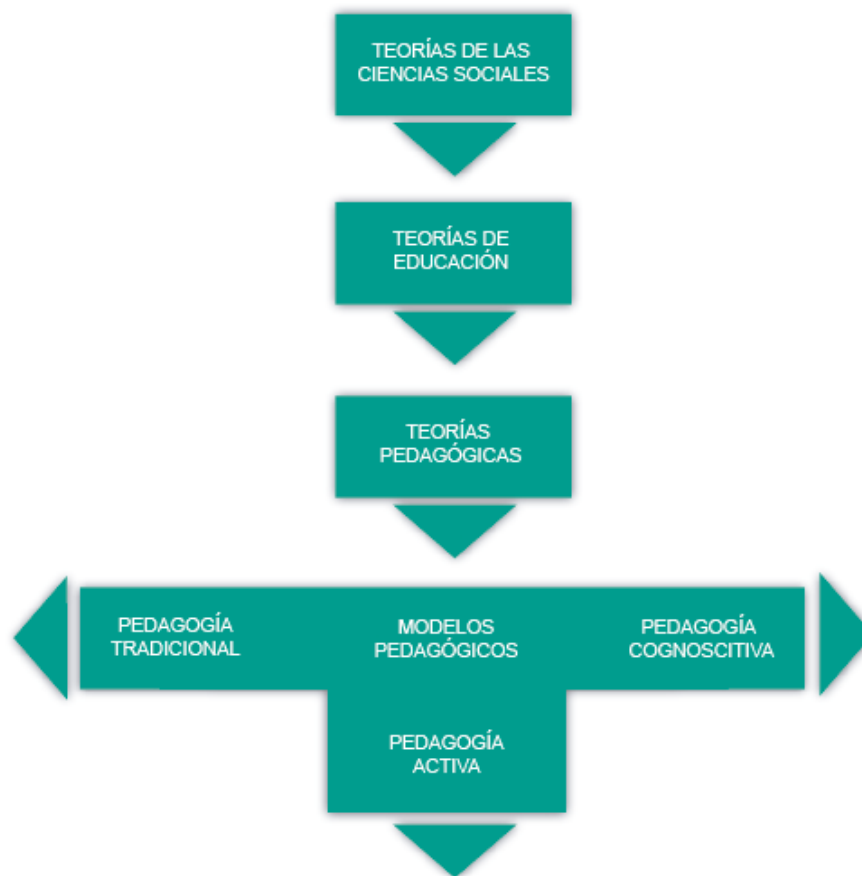


DIDÁCTICA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

“Se aprecia, por tanto, una necesidad clara hacia una docencia universitaria que aproveche técnicas orientadas a un aprendizaje activo, trabajando colaborativamente en grupos, adquiriendo habilidades para resolver problemas y posibilitar que el alumno desarrolle un pensamiento crítico para que sea capaz de comprender y valorar la enorme cantidad de información disponible en nuestro contexto actual”

(Sáenz y Ruiz, 2012, p. 2).

Teorías, Modelos y Pedagogías



Fuente: (Calvache, 2013)

VII

CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

EDICIÓN

25 · 26 · 27 | JULIO | 2016



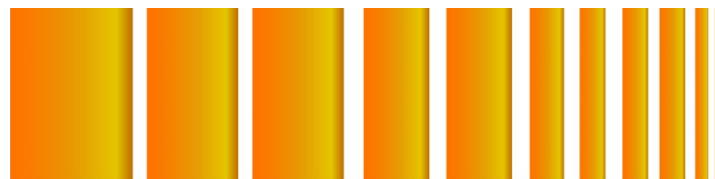
CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO



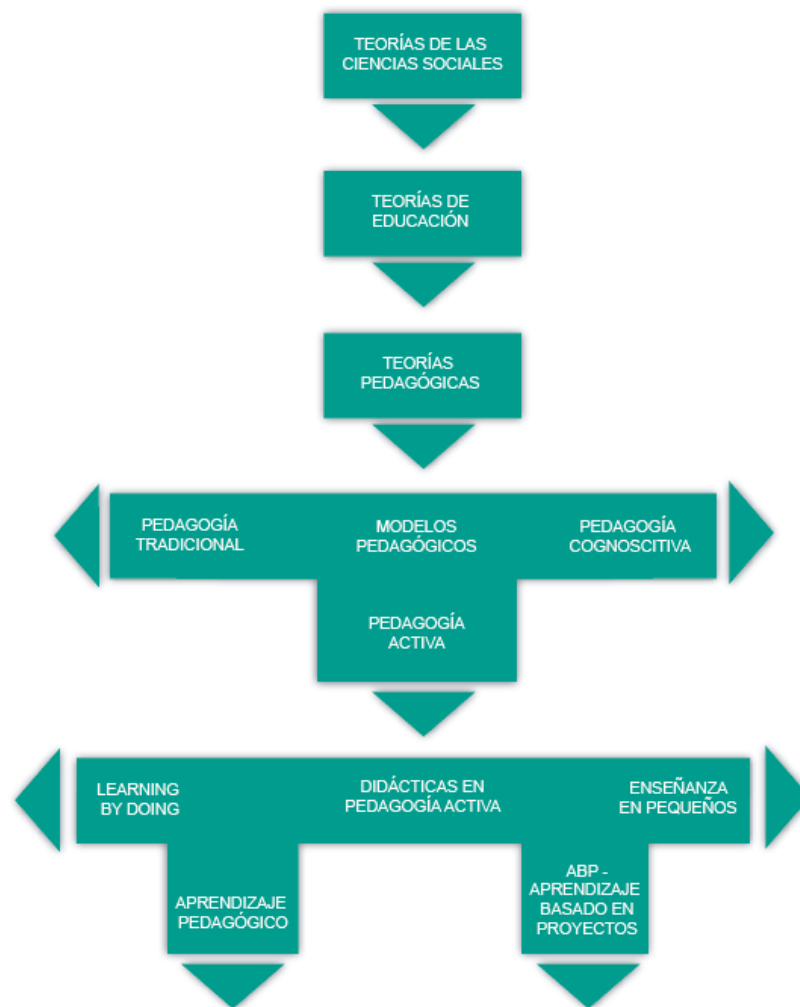
PEDAGOGÍA ACTIVA

La pedagogía activa sugiere que el estudiante sea un sujeto activo y actor de su aprendizaje, de la misma manera en que el maestro se concibe como un guía, un orientador y animador del proceso de aprender. Y el aprendizaje se logra con el permanente contacto con la realidad.

Ismael Cardozo Rivera



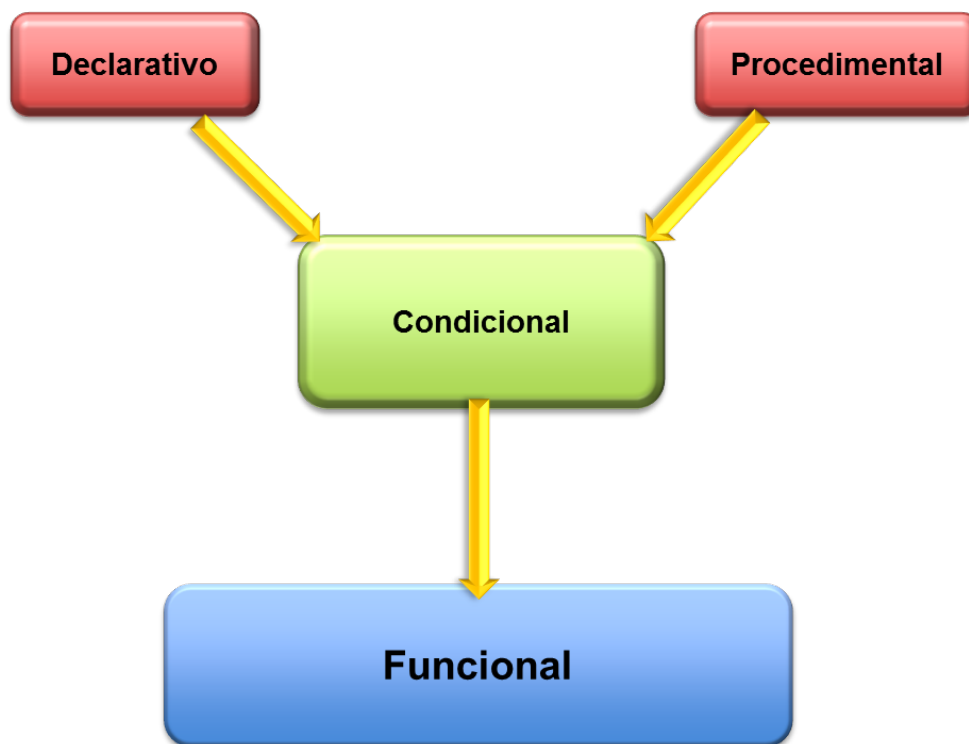
TEORÍAS, MODELOS, PEDAGOGÍAS Y DIDÁCTICAS



Fuente: Elaboración propia, a partir de Figura de Calvache (2013).

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

RELACIONES ENTRE DISTINTOS TIPOS DE CONOCIMIENTO



Fuente: (Biggs, 2005).

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: DOS ACTIVIDADES EN DIDÁCTICA ACTIVA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL MONTAJE AUDIOVISUAL

Se trata entonces de presentar cinco actividades que aporten en gran medida al aprendizaje significativo del curso de montaje audiovisual, planteándose a su vez, como talleres (Aprender a hacer con sentido), que se enmarcan en algunas de las didácticas activas descritas y que a su vez, permitan fortalecer la práctica docente y la iniciativa del estudiante al asumir la innovación como la necesidad de sorprender y atraer al estudiante hacia la realización de las mismas. El objetivo es que las actividades resulten atractivas y retadoras para el estudiante universitario, para que él pueda asumir la vocería en el proceso.

VII

CONGRESO LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

EDICIÓN

25 · 26 · 27 | JULIO | 2016



CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO



DIDÁCTICAS ACTIVAS ESCOGIDAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Learning By Doing



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

El objetivo de aprendizaje es el norte, el enunciado que nos permite mantener el rumbo de nuestra actividad. Sin un objetivo de aprendizaje definido, la actividad en didáctica activa, podrá perder su sentido tanto para un estudiante como para el grupo mismo.

Los objetivos de aprendizaje de estas actividades que se proponen en este documento, surgen a partir de la necesidad de fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual a partir de la intención de buscar el *saber hacer con sentido*. Para ello, quisimos asociar los objetivos de aprendizaje con el desarrollo de competencias. En su más pura esencia, el término de competencia se refiere al “*Es capaz de*” pero en el fondo y en aras que el aprendizaje sea verdaderamente significativo, es importante plantearlo desde la perspectiva de “*Es capaz de esto, en este contexto, sabiendo esto y porque esto*”. Así pues, El objetivo de aprendizaje, estructurado en los desempeños esperados (Competencias), es quien nos define la senda del conocimiento que debemos atravesar al desarrollar la actividad.

VII**CONGRESO LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO**

EDICIÓN

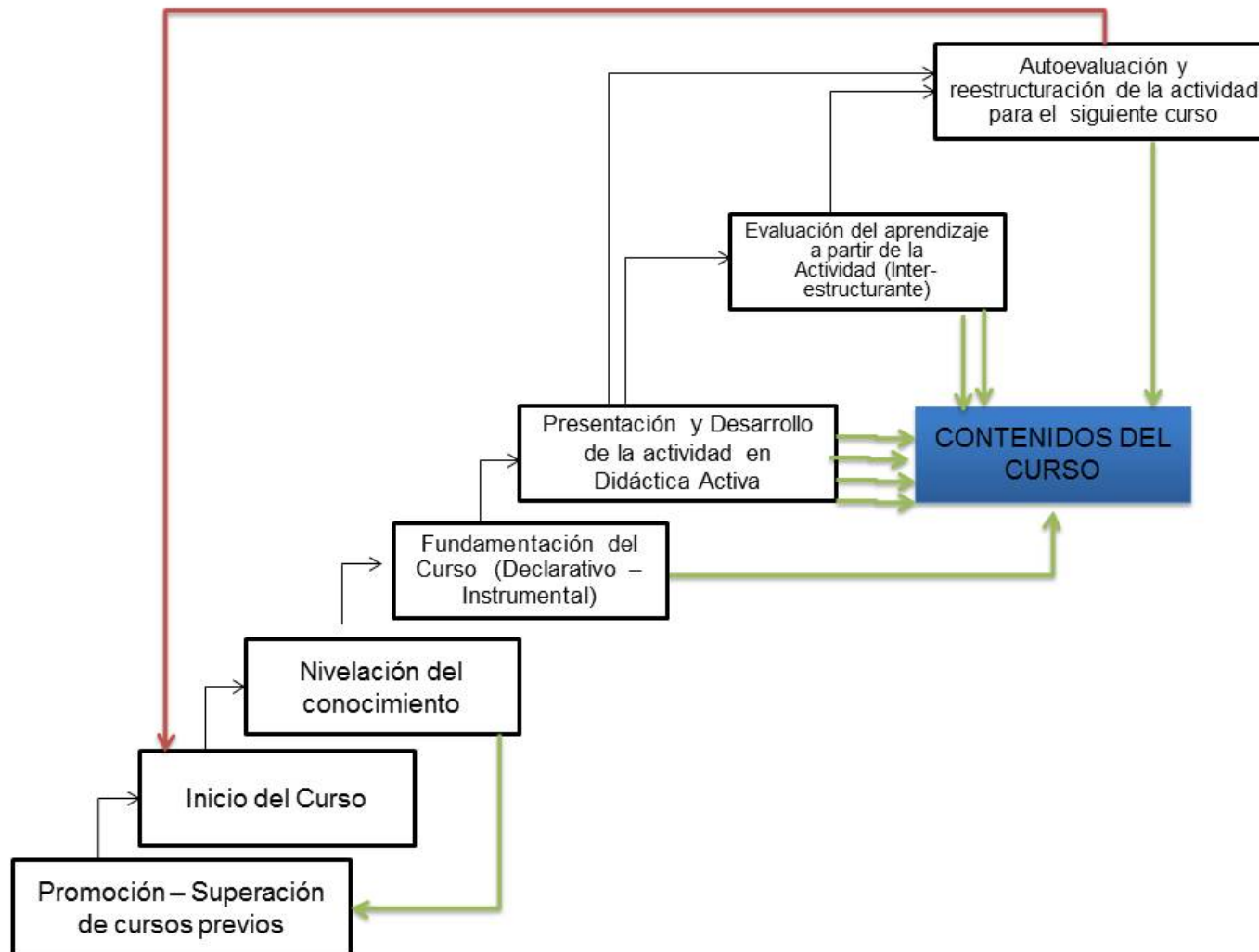
25 · 26 · 27 | JULIO | 2016

CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO

ENSEÑANZA, APRENDIZAJE, EVALUACIÓN, AUTOEVALUACIÓN

De esta forma, el esquema de aprendizaje se nos convierte en una red en la que se entrelazan entre sí: Aprender (Docente) – Aprender a enseñar - Enseñar – Aprendizaje (Estudiante) – Evaluar para aprender – Evaluar – Aprender evaluando - Enseñar. Esta relación entrelazada entre enseñar, aprender, evaluar, que simula una maraña educativa, permite contemplar también la idea que el estudiante como tal, tiene su propia forma de aprender

DISEÑO DE LA PROPUESTA





ACTIVIDAD 1 EN APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP): REGISTRO AUDIOVISUAL EN GRUPO – MONTAJE INDIVIDUAL DEL PROYECTO

Independientemente del tipo de producto audiovisual (Documental, Videoarte, Ficción, Videominuto, entre otros); la idea es que el estudiante trabaje en equipo en el registro y/o consecución de insumos necesarios para realizar el proyecto audiovisual determinado por el docente, el cual dependerá del área o especialidad del curso.

El segundo momento es asumir el proceso de montaje audiovisual como un ejercicio individual, donde cada estudiante se enfrenta al manejo de la herramienta digital con base en el producto planteado y a los insumos que se tienen para ello (Tomas, imágenes fijas, musicalización, voz en off, imagen gráfica, animaciones, etc.).



ACTIVIDAD 2 EN LEARNING BY DOING: EDICIÓN DE PRODUCTO LIBRE – A PARTIR DE UNA SERIE DE TÍTULOS ALEATORIOS

Esta actividad inicia en el momento que el docente propone una lista de posibles títulos que son seleccionados de manera aleatoria y cuyo único requisito es que permitan una múltiple interpretación como por ejemplo:

Rosario:

Puede ser un cultivo de rodas, el nombre de una mujer, el elemento que permite rezar el rosario mismo.

Kochatuzpa:

Una palabra inventada e inexistente y que por ende, podría hacer alusión a un código, un sobrenombre, un lugar geográfico, un lugar comercial.

RESULTADOS (EVALUACIÓN INTERESTRUCTURANTE)

Sebastian Caicedo

Imagen y sonido digital

1. ¿Que aprendieron con el trabajo?

En mi caso aprendi que hay un proceso de pensamiento más complejo de lo que pensaba cuando uno va a tratar de hacer un trabajo como este. Aunque yo sabia eso antes de hacer el trabajo, aun me llego a sorprender un poco la cantidad que tuve que planear para tratar de hacer bien el trabajo.

2. ¿Esta a gusto con el trabajo?

Pura este trabajo decidí hacer algo mas simple para asegurarme de que lo pudiera completar a tiempo fui capaz de hacer eso, peso que me hubiera gustado más mi trabajo su hubiera podido arreglar unos errores al final, lo cual no se pudo hacer por unas cuantas complicaciones.

3. ¿ Que cree que faltó?

Pienso que no quedo tan mal para algo mas simple pero si me faltó cambios en unas cosas. A parte de unos errores más simples que tenia que arreglar, pienso que pude haber usado algunas otras técnicas al grabar y editar el montaje.



RESULTADOS (EVALUACIÓN INTERESTRUCTURANTE)

Valeria Celis. 2140756

1. ¿Que aprendieron con el trabajo?

Con este ejercicio aprendí la importancia de la corrección e olor debido a que por medio de ella logre mejorar algunas escenas que estaban muy oscuras y donde se apreciaba poco la imagen, también encontré un estilo que defina a momento por medio de color, por otro lado aprendi a realizar un montaje paralelo con diferentes técnicas de movimiento.

2. ¿Esta a gusto con el trabajo?

Si, me siento a gusto porque con las bases que el profesor nos dio me sentí más confiado a la hora de realizar el montaje, y aunque falta mucho más por aprender siento que este pilar apporto mucho en mi.

3. ¿ Que cree que falto?

Creo que me falto desarrollar mas la historia y percatarme un poco en mejorar la fotografía e iluminación.



RESULTADOS (EVALUACIÓN INTERESTRUCTURANTE)

1. ¿Que aprendieron con el trabajo?

En este ejercicio aprendí a tratar de llevar los cortes muy coherentes con los siguientes, a como cambiar planos, efectos de flashback y lo mas importante a saber en que momento se debe hacer el corte y la sincronización de las imágenes con las pistas de audio.

2. ¿Esta a gusto con el trabajo?

Si pero no, me gusto mi trabajo presentado, pero pude haber realizado algo más ambicioso, la razón fue la perdida de material rodado, teniendo como ultima opción rodar algo muy sencillo y rápido.

3. ¿ Que cree que falto?

En las parte de efectos como cambio de color o saturación de un color seleccionado en una escena.



RESULTADOS (EVALUACIÓN INTERESTRUCTURANTE)

Sonia Quijano

1. ¿Que aprendieron con el trabajo?

Con este trabajo aprendi a manejar más las herramientas del programa, aunque mi trabajo no tiene muchos efectos, siento que mejore mis habilidades de montaje, y aunque tuve dificultadas con el montaje paralelo logre sacar adelante mi idea principal.

2. ¿Esta a gusto con el trabajo?

Sí, pero me hubiese gustado experimentar mas con el montaje pero sentía que la historia que propuse no era muy apropiada para trabajar algunos ejercicios que el profesor nos enseñó.

3. ¿ Que cree que falto?

Creo que me falto mas claridad en el momento de organizar mis ideas, debido a que al inicio me confundí mucho en el proceso de montaje paralelo teniendo en cuenta la continuidad de las acciones.

AUTOEVALUACIÓN: COMPUGRAFÍA I

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

- Manejo de edición audiovisual
- Efectos de video
- Animación 2d
- Exportación de videos
- Croma
- Iluminación
- Planos de cámara y movimiento de esta

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Si, porque gracias a la exigencia se obtuvo buenos resultados y hubo un buen acompañamiento previo a las presentación de este

AUTOEVALUACIÓN: COMPUGRAFÍA I

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

- Manejo de luces
- Croma
- Herramientas de: Adobe premiere y After effects
- Madmapper
- Tipos y formatos de almacenamiento
- Calidad de los archivos

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Si, fueron ejercicios muy enriquecedores que exigían mucho trabajo pero que dejaron mucho y aportaron mucho

3. Con sinceridad: ¿Se siente satisfecho con la asignatura? ¿Por qué?

Si, es un asignatura muy interesante, ademas el profesor hace agradable y explica muy bien todas las dudas

4. ¿Que cree que pudo haber sido mejor?



AUTOEVALUACIÓN: IMAGEN Y SONIDO DIGITAL I

UN SIMPLE CUESTIONARIO

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

Aprendí a utilizar premiere, ya que venia con un conocimiento pésimo, aprendi algunas cosas de croma también cosas como manejo de cámara, aunque la clase no fuera de eso, aprendi a editar, con mucha dificultad, pero algo se hace.

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Realmente si me gustaron los trabajos, ya que por medio de la practica se aprende mas, fueron trabajos muy interesantes, teníamos la libertad de hacer y expresar lo que queríamos.

AUTOEVALUACIÓN: IMAGEN Y SONIDO DIGITAL I

UN SIMPLE CUESTIONARIO

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

- Aprendí a montar de manera lógica, ya sabia editar pero con las correcciones del profesor aprendí a darle un sentido a lo que estaba mostrando.

- El profesor nos enseñó brevemente la historia del cine pasando de lo análogo a lo digital, a pesar de que son temas que ya nos han nombrado, siento que gracias a los explicado en esta clase tengo una mayor claridad.

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Si me gustaron y agradezco que el profesor maneje asesorías porque son muy necesarias debido a que no tenemos muchos conocimientos previos y el profesor siempre resuelve las dudas y ademas te aporta mucho.

3. Con sinceridad: ¿Se siente satisfecho con la asignatura? ¿Por qué?

Si, siento que aprendi mucho, fue la materia mas interesante de este semestre y cumplió todas mis expectativas.

4. ¿Que cree que pudo haber sido mejor?

Me hubiese gustado haber trabajado mas con croma fue lo que menos logre y no hubo tiempo de reforzar.



AUTOEVALUACIÓN: PRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

UN SIMPLE CUESTIONARIO

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

- Técnicas de manejo de cámara, (Fundido a negro, croma, time lapse, barrido, vertigo, paneo, multiposición).
- Herramientas de programas de edición
- Historia del video

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Si, permiten desarrollar los conocimientos aprendidos y permiten al estudiante explorar diferentes, formas de producción y crear sus propias historias.

3. Con sinceridad: ¿Se siente satisfecho con la asignatura? ¿Por qué?

Si, porque pude trabajar partes del video que no conocía y la materia reta al estudiante a crear desde sus gustos y estilo piezas audiovisuales. Aplicando nuevos conocimientos

4. ¿Que cree que pudo haber sido mejor?

Tener más tiempo para poder desarrollar, planamente los contenidos

AUTOEVALUACIÓN: PRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

UN SIMPLE CUESTIONARIO

1. ¿Qué aprendió en este curso?, (Enumere si quiere, a manera de lista).

- Iluminación
- Croma
- Historia de audio y video
- Formatos de audio y video
- Movimiento de cámara
- After effects
- Trabajo en equipo

2. Le gustaron las actividades parciales (Los ejercicios para cada parcial)

Sí, se evidencia el avance en cada parcial y el aprendizaje en clase, se aplica la parte teórica en los parciales.

3. Con sinceridad: ¿Se siente satisfecho con la asignatura? ¿Por qué?

Muy satisfecha con el contenido programáticos, porque promete lo discutido en la primera clase

4. ¿Que cree que pudo haber sido mejor?

Más practica y tiempo para grabación. Un solo día es poco para las actividades parciales.

CONCLUSIONES

La simpleza de las actividades no implica una ausencia de complejidad en su ejecución y más si buscamos el aprendizaje significativo. La simpleza alude a que las actividades en didáctica activa deben ser claras, directas, finitas y suficientes. La complejidad, y por ende, la acción de aprendizaje se gesta en la realización de la misma, en el acompañamiento del docente, en la disposición y empeño del estudiante, sin que ello signifique que exista una ausencia total de fundamentación teórica.

La intuición y el criterio que como docentes tenemos al momento de proponer y realizar una actividad dentro del aula, hace parte de nuestra agudeza pedagógica. Así, cada actividad en didáctica propuesta en este trabajo maneja una concepción dinámica y flexible, es decir que cada una de ellas es susceptible de modificarse en su concepción, objetivos e aprendizaje, duración, aplicación o evaluación.

CONCLUSIONES

Innovar, no sólo es proponer otros modelos pedagógicos, sino que lo es también el presentar o elaborar actividades desde la didáctica que propongan nuevas acciones dentro del aula, para que se logre el aprendizaje significativo.

En términos de la evaluación de la actividad, cualquier instrumento que utilicemos para evaluar tiene sus propios retos, sus propios aciertos y sus propios vacíos.

La autoevaluación de las actividades es una actividad que debe generar, no sólo la reflexión frente a la praxis misma, sino también de acciones para motivar el mejoramiento continuo de la actividad misma y de la práctica pedagógica del docente frente a la actividad.

VII**CONGRESO LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO**

EDICIÓN

25 · 26 · 27 | JULIO | 2016

CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO

RECOMENDACIONES

Y por último, la mejor recomendación que quisiera registrar, es que la docencia es y seguirá siendo de vocación. El maestro no es el que más sabe, sino el que por su amor a la enseñanza, permite que otros puedan llegar al conocimiento, y mejor aún, permite que sus alumnos también le enseñen a él. El ejercicio educativo desde una postura horizontal en la que todos construimos conocimiento, genera empatía, autonomía y amor por el conocimiento, y eso, en última debe ser lo más importante, que como docentes, enseñemos a amar la enseñanza-aprendizaje. A aprender a aprender, en este caso, a través del *aprender haciendo con sentido*.

Ismael Cardozo Rivera

VII

CONGRESO LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

EDICIÓN

25 · 26 · 27 | JULIO | 2016



CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO



Cinco actividades en didáctica activa para el aprendizaje significativo del montaje audiovisual, en un espacio pedagógico de taller universitario.