

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



TÍTULO

EFFECTOS DE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL “LA CREATIVIDAD NO DISCRIMINA” EN LA VISIÓN DE SU ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL EN ADOLESCENTES ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA SALUD” 2014.

PRESENTADO POR:

Juan Diego Mau Meléndez

Kevin Jefferson Rodríguez Utia

**TESIS PRESENTADA PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Iquitos agosto

2014

Dedicatoria:

En primer lugar a Dios por la vida y las bendiciones que nos da; a nuestros padres por apoyarnos y darnos la oportunidad de estudiar esta hermosa y humilde carrera. Por último a nuestros hermanos por el apoyo moral brindado todos estos años que duro nuestra carrera profesional... esto es para ustedes, gracias.

Agradecimientos:

A la Institución Educativa
“Nuestra Señora de la Salud” por
darnos la oportunidad de aplicar
este proyecto de tesis en sus
humildes instalaciones.

A los alumnos del tercero “Santa
Clara de Montefalco” del colegio
Nuestra Señora de la Salud, por
apoyarnos en el tiempo que duro
la aplicación del proyecto.



ACTA DE EXAMEN DE SUSTENTACIÓN EN TITULACIÓN

En la ciudad de Iquitos, a los dos días del mes de agosto del año 2014, se reunieron en el aula de Grados y Títulos de la Universidad Científica del Perú, el Jurado Examinador que le conforma la Docente Dra. Delia Perea Torres como Presidente y la Docente Dra. Claudet Cadillo López, como Miembro, para evaluar la sustentación del Bachiller **JUAN DIEGO MAU MELÉNDEZ**.

En la modalidad de Titulación Asistida con el Tema:

Efectos de la aplicación del proyecto audiovisual "La creatividad no discrimina" en la visión de su entorno social y cultural en adolescentes, estudiantes, de la institución educativa Nuestra Señora de la Salud 2014.

Después de las deliberaciones correspondientes, se procedió a evaluar, teniendo como resultado:

INDICADOR	EXAMINADOR 1	EXAMINADOR 2
A. Dominio del Tema	16	16
B. Calidad de redacción	16	16
C. Competencia expositiva, argumentación y coherencia	16	16
D. Calidad de respuestas	16	16
E. Uso de terminología especializada	16	16
Calificación	16	16
Calificación Final	16	
Calificación final (en letras)	DIECISEIS	

Presidente:

Miembro:

Nota: la calificación es el sistema vigesimal (0 – 20). El puntaje mínimo aprobatorio es 13.

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
HOJA DE JURADOS	V
RESUMEN.....	VIII
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....	09
1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Problema de investigación.....	14
1.3. Objetivo.....	16
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	18
2.1. Marco Teórico.....	18
2.2. Marco Conceptual.....	45
CAPÍTULO 3: RECURSOS UTILIZADOS.....	49
3.1. Humanos.....	49
3.2. Instalaciones.....	49
3.3. Equipos.....	49
3.4. Materiales.....	49
CAPÍTULO 4: MÉTODO.....	50
4.1. Hipótesis.....	50
4.2. Variables.....	50
4.3. Nivel y tipo de investigación.....	50
4.4. Diseño de investigación.....	51
4.5. Población y muestra.....	51
4.6. Técnicas e instrumentos.....	52
4.7. Procesamiento, análisis e interpretación de la información.....	52
CAPÍTULO 5: RESULTADOS.....	53
CAPÍTULO 6: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	63
CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES.....	66
BIBLIOGRAFÍA.....	67
ANEXOS.....	68

APROBACIÓN

**TESIS SUSTENTADA EN EL ACTO PÚBLICO EL 2014 PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.**

TÍTULO DE LA TESIS

**EFFECTOS DE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL “LA
CREATIVIDAD NO DISCRIMINA” EN LA VISIÓN DE SU ENTORNO SOCIAL Y
CULTURAL EN ADOLESCENTES ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA SALUD” 2014.**

PRESIDENTE DEL JURADO

MIEMBRO

MIEMBRO

INDICE DE GRAFICOS

N° DE TABLA	TITULO DE LA GRAFICOS	PAG
1	RECURSOS	17
2	DISEÑO ESPECIFICO	19
3	RESULTADO PRIMERA ENCUESTA	22
4	RESULTADO SEGUNDA ENCUESTA	24
5	MATRIZ DE CONCISTENCIA	29

RESUMEN

La presente tesis que ponemos a criterio de los señores miembros del jurado se titula: Efectos de la aplicación del Proyecto Audiovisual “La creatividad no discrimina” en la visión de su entorno social y cultural en adolescentes estudiantes de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Salud” 2014.

Esta tesis busca fortalecer el uso de los medios audiovisuales como enseñanza en los adolescentes, además de vincularlo con una rama de la ciencia de la comunicación que es la “comunicación para el desarrollo”.

Se trabajó con una población de 35 adolescentes estudiantes del mencionado Centro educativo, además de un grupo “control” de 38 niños de otra sección del mismo grado, para determinar al final los resultados de nuestra tesis.

Esta investigación corresponde al tipo de investigación experimental, ya que hemos aplicado en la variante independiente el proyecto de nuestra tesis, buscado resultados que vendría a ser la variable dependiente; además de trabajar con un grupo control para comparar resultados.

Antes de la aplicación del proyecto se hizo uso del instrumento (encuesta) para medir el criterio de los jóvenes con respecto a la sociedad donde viven; luego de aplicaron talleres audiovisuales, donde destacaba la realización de reportajes, cortometrajes donde ellos puedan expresar el entorno en donde viven. Además se les animo a realizar historias donde ellos puedan expresar su sentir y llevarlas a un proyecto audiovisual.

Con respecto a los resultados hemos visto la efectividad de este proyecto. Si bien el uso de los medio audiovisuales es una buena herramienta de enseñanza, saber direccionarla es efectiva en jóvenes que buscar orientarse hacia un mejor futuro.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

El vertiginoso desarrollo de la ciencia y la técnica ha irrumpido en todos los ámbitos y niveles sociales, de modo que en los tiempos actuales la nueva tecnología se ha convertido en uno de los productos fundamentales del consumo de la modernidad. El impacto social de la ciencia y la tecnología es un tema aún en pleno desarrollo. Como elemento nuevo en acelerado desarrollo que se gesta en el mundo, trae consigo cambios que repercuten en procesos y fenómenos sociales y en específico, en la mente del ser humano, en su forma de vivir, pensar y hacer.

En este sentido se habla del impacto, de cómo han impresionado en la sociedad las nuevas tecnologías, qué resistencias pueden provocar y los reajustes que necesariamente se deben hacer para un estilo de educación. Es válido entender la tecnologías del conocimiento que afectan la forma en que se siente y se piensa; ha creado un ambiente comunicacional nuevo que influye en la forma de percibir el mundo.

Uno de los tópicos en el debate actual sobre la ciencia y la tecnología consiste en determinar cuánto han servido para configurar a las sociedades modernas y transformar a las tradicionales. Los progresos científicos como los tecnológicos han modificado radicalmente la relación del hombre con la naturaleza y la interacción entre los seres vivos. Hoy en día la ciencia y la tecnología calan los niveles más altos en la sociedad actual.

La ciencia y la tecnología no se pueden estudiar fuera del contexto social en el que se manifiestan. Entre la ciencia y la tecnología existe un claro estado de simbiosis; en otras palabras, conviven en beneficio mutuo. Aunque el efecto de ambas actuando de manera conjunta es infinitamente superior a la suma de los efectos de cada una actuando por separado.

De ahí su entrada a la educación, enseñar el conocimiento científico apoyado en la tecnología es sin duda un recurso didáctico ineludible en esta nueva era, el artículo que se presenta refiere la importancia de los medios audiovisuales en el individuo y su utilización desde diversas alternativas para un aprendizaje y educación eficaz.

Incorporar los medios en la escuela significa integrar, revalorizar y resignificar la cultura cotidiana de los alumnos. Los medios audiovisuales son reconocidos como aquellos medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio. Se refieren a medios didácticos que con imágenes y grabaciones sirven para comunicar mensajes específicos. Entre los más populares se encuentra la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática.

Estos pueden ser educativos en la medida en que influyan sobre lo que los individuos aprenden y sobre la manera en que aprenden, es decir, sobre sus saberes y sobre su relación con el saber, sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación.

Los individuos aprenden de los medios audiovisuales, aunque con frecuencia se niegue o se ignore este potencial. Desde pequeño se suelen evocar experiencias como telespectadores y se recurre a conocimientos en buena parte atribuibles a la televisión. Los medios de comunicación enseñan contenidos (sobre dinosaurios, la contaminación, conflicto mundial) y comportamientos de la vida cotidiana (portarse bien, comer con cuchillo y tenedor, defenderse, invitar a una chica a salir).

Existe aceleración de la innovación tecnológica cuyo ritmo de crecimiento no ha sido asimilado por la sociedad ni en ocasiones se ha aprovechado por la educación con el fin de adecuar estructuras organizativas a las nuevas posibilidades que se le ofrece. Esta relevancia de las TIC en la sociedad de la información exige políticas tecnológicas

acordes con los nuevos tiempos y se presenta frecuentemente como una de las principales razones por las que la tecnología y nuevos medios deberían estar presentes en los centros educativos.

En este sentido se resalta la importancia de los sistemas multimedia, consisten en la integración de varios medios: imagen, sonido, texto, gráficos, tratados en imagen fija o en movimiento y gobernados por ordenador. Estos sistemas prometen un papel didáctico significativo en la enseñanza del futuro, al transmitir información por canales diversos, se pueden utilizar de modo individual e interactivo, se produce el aprendizaje según la capacidad y el interés individual. La transmisión de mensaje es bidireccional, el usuario responde a las cuestiones planteadas y estas son evaluadas; incluso alguno de los sistemas admite modificaciones del texto, de las imágenes etc.

Acercar estos estudios a las aulas, hacerlos valederos e importantes para la transformación positiva de las nuevas generaciones es un tema que debe ser recurrente en los escenarios educativos, sobre todo si estos medios forman parte del quehacer del estudiante.

1.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Un acercamiento al tema desde la historia

El desarrollo de las técnicas y de la tecnología de las comunicaciones ha sido a lo largo de la historia de la humanidad un factor modernizador, no solo de los sectores productivos, sino de la sociedad y por supuesto, también de la educación. La educación se ha valido de los medios técnicos y tecnológicos disponibles para poder materializarse de manera eficiente.

En el caso de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, sus aplicaciones pedagógicas, corresponde a los infopedagogos, representan aquellos profesionales de la educación del siglo XXI, que conociendo la ciencia y el arte de lograr aprendizajes, emplean adecuadamente las nuevas TIC's para lograr sus objetivos. El tercer nivel de esta pirámide corresponde a la informática como ciencia, a científicos, investigadores, especialistas, personas que orientan su formación para obtener conocimientos y capacidades que les convierte en profesionales de esta rama (Gaona, 2007).

Los primeros medios audiovisuales (retroproyectores, proyectores de diapositivas, magnetófonos, proyectores de cuerpos opacos) llegaron a las aulas como herramientas que podían facilitar la presentación y/o comprensión de la información y su uso generalizado fuera del aula no constituyó un paso previo a su utilización en entornos educativos (Gutiérrez, 2007). La digitalización de la información, que hace posible la integración de lenguajes y la difusión de documentos multimedia por Internet, proporciona a las TIC un lugar privilegiado en el mundo de la educación.

Educación audiovisual

La educación audiovisual nace como disciplina en la década de 1920. Debido a los avances de la cinematografía, los catedráticos y pedagogos comenzaron a utilizar materiales audiovisuales como apoyo para hacer llegar a los educandos, de una forma más directa, las enseñanzas más complejas y abstractas. Durante la II Guerra Mundial, los servicios militares utilizaron este tipo de materiales para entrenar a grandes cantidades de población en breves espacios de tiempo, poniéndose de manifiesto que este tipo de método de enseñanza era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro.

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído.

Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura para el alumno y para el centro escolar hacia el mundo exterior, permite enfrentar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede acercar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, es accesible a más personas. El interés de la política educativa por incorporar el uso de tecnología en las escuelas y vincularla al proceso de formación de los alumnos y capacitación docente no es una estrategia reciente, existen experiencias en distintos ámbitos educativos.

Conviene subrayar que la sola posesión de los medios audiovisuales o de los recursos informáticos, no moderniza los procesos ni garantiza los resultados. Es necesario articular la incorporación de la tecnología con el currículo escolar, mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje, resignificar el papel del alumno y del docente, garantizar la capacitación, entre otros aspectos.

Para conocer el avance real de las iniciativas que el sector educativo ha llevado a cabo en el uso e incorporación de medios audiovisuales y tecnología informática en las escuelas, es imperativo disponer de información que permita conocer el nivel de disposición y uso de la tecnología, la innovación de los ambientes de aprendizaje, el diseño y producción de contenidos, desarrollo de estrategias didácticas, aplicación en el aula y el impacto obtenido.

El centro de atención puede trasladarse del aula al estudiante, pero hay que realizar un esfuerzo pedagógico diferente, incluyendo la estructura organizacional y los equipos humanos, administrativos y docentes, para conseguir una atención educativa por lo menos tan buena como la presencial en el actual salón de clases (Gonzales, 2011).

En toda aplicación de los recursos de la era electrónica a las tareas de aprendizaje y desarrollo es preciso tener presente que los esquemas que pudieran implantarse con éxito en unas latitudes no tienen por qué ser útiles para el aparato público y gubernamental de otras. Eso no quiere decir que los responsables del proceso educativo nacional no deban estar atentos a lo que sucede en otras partes; por el contrario, las experiencias sobre el aprovechamiento de los medios electrónicos deben ser estudiadas cuidadosamente. Las aplicaciones locales para cualquier país en vías de desarrollo, así sea a título de experiencias piloto, tienen que ser concebidas y diseñadas a partir de la tradición y realidad nacional de cada uno.

Medios audiovisuales

El audiovisual a decir de Moore (1990) forma parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, procura aproximar la enseñanza a la experiencia directa utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual recrea imágenes, palabras y sonidos. Los soportes pueden ser tanto impresos como electrónicos: fotografía, cine, radio, televisión, historietas.

Esta versatilidad permite incorporar técnicas y elementos discursivos que buscan estar a la vanguardia en el uso de medios. Por tal motivo, los medios audiovisuales se convierten en herramientas de gran valor en la educación tanto presencial como a distancia y como auxiliares didácticos de la práctica docente.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es un conjunto de procedimientos cuya finalidad es proporcionar instrucción por medios de comunicación impresos y electrónicos a personas que participan en un proceso de aprendizaje reglado, en lugares y horarios distintos de los del profesor. Es una estrategia educativa basada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos eficientes, en el proceso enseñanza-aprendizaje, permite que las condiciones de tiempo, espacio, ocupación, edad de los estudiantes no sean factores limitantes o condicionantes para el aprendizaje.

Estos medios participan en la construcción de la identidad de cualquier individuo. Influyen sobre la noción de género, el sentido de clase, de raza, de nacionalidad, sobre quiénes son las personas. Las imágenes de los medios de comunicación organizan y ordenan la visión del mundo y de los valores más profundos: lo que es bueno y lo que es malo, lo que es positivo y lo que es negativo, lo que es moral y lo que es inmoral.

Los medios dicen cómo comportarse ante determinadas situaciones sociales; proponen qué pensar, qué sentir, qué creer, qué desear y qué temer. Ofrecen ideas de qué es ser hombre y qué es ser mujer, cómo vestirse, qué consumir, de qué manera ser popular y evitar el fracaso, cómo reaccionar ante miembros de grupos sociales diferentes al que se pertenece, de qué modo responder a normas, instituciones y valores sociales.

Los medios audiovisuales se convierten asequibles a todo el mundo y poseen un poder de penetración cada vez mayor(mayor que el libro) en los hogares, en la misma calle y en los centros de enseñanza. Esta realidad implica un desafío para el sistema educativo en general y para los responsables más directos de la formación profesional ocupacional en particular.

Los medios de comunicación según McLuhan (2011)también complican el lenguaje escrito, al que se puede acceder no solo mediante el libro, sino con movimientos de cámara, gestos, trucajes, montajes fotográficos o digitales; acerca al lenguaje a su

verdadera realidad social, más completa, trasciende lo oral, añade la posibilidad del sonido, de los símbolos gestuales, de todo tipo de realidad, incluida la realidad virtual; la creatividad del género humano y los avances técnicos convierten a la tierra en un mundo sin fronteras de comunicación.

Pregunta general

¿Cuáles son los efectos de la aplicación del Proyecto Audiovisual “La Creatividad no discrimina” en la visión de su entorno social y cultural en adolescentes estudiantes de la Institución Educativa “Nuestra señora de la Salud” 2014?

Preguntas específicas

¿Cómo rescatar los valores sociales y culturales de los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud a través de un proyecto audiovisual?

¿Qué visión tienen los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud de su sociedad?

¿Cómo muchos de los adolescentes el Colegio Nuestra Señora de la Salud pueden manifestar sus pensamiento acerca de su comunidad?

¿Cómo hacen valer sus derechos los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud?

1.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Capacitar a un grupo de adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud, en la realización de propuestas audiovisuales sobre su entorno, de tal forma que puedan hacer visible la calidad, diversidad y riqueza del municipio, propiciando un espacio de convivencia y diálogo a través del dialogo y otras manifestaciones artísticas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorar el aprendizaje creativo como estrategia fundamental para el desarrollo potencial del Individuo.
- Valorar a los medios audiovisuales como una herramienta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje, distinta a la que comúnmente se trabaja en las escuelas.
- Mejorar los canales de comunicación interpersonales de los individuos que hacen parte del proyecto.

1.1 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Somos conscientes de que los medios audiovisuales ocupan un espacio cada vez más importante en la sociedad y estamos seguros que a través de éste y de la narración de historias de vida, investigaciones y diversas miradas se pueden generar procesos educativos significativos para los individuos pertenecientes a comunidades vulnerables o en riesgo de exclusión.

Esto nos lleva a plantear el Proyecto audiovisual "la creatividad no discrimina" a través del cual buscamos enriquecer y generar procesos de formación en el área audiovisual a niños de 13 a 15 años de la Institución educativa Nuestra Señora de la Salud en el departamento de Loreto.

En el proceso se enseñarán diferentes métodos y herramientas para realizar productos audiovisuales y periodísticos tales como manejo de cámaras, guiones, etapas de realización (pre-producción, post-producción y producción) y demás conocimientos necesarios para llevar a cabo de manera correcta una narración audiovisual.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 MARCO TEÓRICO

Hoy día no se puede hablar de las tecnologías audiovisuales ligadas a los medios sin referirse a los medios cruzados o multimedia que consisten en el uso simultáneo o sucesivo de varios recursos audiovisuales. El término multimedia se intenta reducir al conjunto de aparatos informáticos que conforman entre ellos una unidad operativa, se

restringe así el sentido, se confunde la parte con el todo. Sin olvidar que el término multimedia, utilizado en tratados del año 1965 se refería a cualquier utilización conjunta de medios audiovisuales. Todavía se está lejos de tener en las aulas todos los medios informatizados, se debe recurrir de manera complementaria, tanto a lo analógico como a lo digital. Mientras en muchas aulas existen las pizarras digitales, en muchas más se sigue trabajando con la pizarra tradicional.

Una aplicación realista del concepto de multimedia es la preparación de equipos formados por varios tipos de materiales que desarrollan un tema concreto. El equipo contiene discos, cintas magnetofónicas, diapositivas, láminas, películas, folletos, objetos tridimensionales, grabaciones y laboratorios para adiestramientos psicomotrices, o enseñanza de lenguas extranjeras.

Los diaporamas son multimedia, pues usan sonido, retrotransparencias, imagen desde varios proyectores. Este tipo de presentación puede hacerse mediante proyecciones a partir de programas informáticos (Power Point), pero no se deben olvidar los sistemas creativos de hace años, no deben perder su vigencia por las nuevas tecnologías. La planificación y programación para esta clase de presentación es muy exigente, tiene éxito en el caso de una cuidadosa preparación.

Los últimos diez años han sido fecundos en avances tecnológicos aplicables a la educación para ofrecer lo mejor y más importante en experiencias para los alumnos y hacerlo extensivo a un número cada vez mayor. Está comprobado que el uso de la multimedia mejora el aprendizaje de los alumnos y reduce el tiempo de instrucción y los costos de la enseñanza.

Aprender a ver el entorno

Los sentidos de las personas poseen unas capacidades ignoradas muchas veces. Los sentidos responden a una estructura que hay que conocer y acrecentar al mejorar las posibilidades de los mismos. Se deben apreciar las capacidades propias de un individuo,

saber que los sentidos pueden agilizarse y potenciarse, descubrir que hay formas diversas de percibir, de apreciar, de mirar y de sentir. La visión y su interpretación dependen de la perspectiva, del cambio de los objetos, de su forma, luz y color, del equilibrio en la composición, del ambiente, de la observación y representación de la naturaleza.

Los medios muestran un mundo que se enfrenta a problemas variados y de diferente profundidad, desde el hambre masiva e indiscriminada y los desastres ecológicos hasta los últimos devaneos amorosos del famoso de turno contados por los programas y revistas del corazón. El espectador consigue generalmente hacerse ideas superficiales del mundo que le rodea, se siente muchas veces impotente para conocer con profundidad la realidad de los hechos o el sentido verdadero de los pensamientos u opiniones.

Los adultos tienen responsabilidad en la familia, el primer hito en la carrera de la formación permanente, son responsables en primer lugar de la aceptación de los medios y de la utilización que se hace de ellos con fines socializadores o más aún como soporte y plataforma para un cambio social. La familia debe tomar la responsabilidad de hacer reaccionar a sus miembros ante los horrores y tragedias humanas, adquirir el espíritu crítico ante noticias sensacionales o sensacionalistas.

Los profesores deben educar para la participación, los medios de comunicación son el apoyo necesario para lograrlo. La cooperación necesita información veraz, amplia de los hechos; la reciprocidad requiere de variedad de opiniones, situaciones, tendencias, creencias, costumbres. Los medios de comunicación, si son verdaderos transmisores, proporcionan a los individuos la posibilidad de conocer problemas de su entorno y crear la sensibilidad necesaria para potenciar la participación.

Interpretar el entorno

En la interpretación connotativa de la realidad entra el análisis y la búsqueda de lo que no se debe apreciar a simple vista, ya sea porque se está orientado en otra dirección o

porque se puede ver. La imagen puede ilusionar o engañar. La especie humana siempre ha dado significado a lo que ve, ha clasificado las constelaciones, dándoles nombre, y creando la ciencia desde su propio punto de vista. Se pueden cambiar estas interpretaciones, conjugar la naturaleza desde otra visión, dar otros nombres a los animales y a las cosas, clasificarlos de otro modo, buscar lo oculto, descubrir lo camuflado, observar los detalles, estudiar otras soluciones.

Descubrir las formas y los colores

Es importante descubrir la luz, la forma y el color y también sus relaciones. No es lo mismo ver un paisaje a una hora que a otra, o con un clima que con otro. La vida no es estática, aunque las imágenes algunas veces lo sean. Es conveniente descubrir el lazo de unión entre las situaciones que el ojo no puede muchas veces apreciar, pero el cine sí. La imagen fotográfica y la cinematográfica ayudan a descubrir colores, formas, secuencias y movimientos y al mismo tiempo comunicar mejor mensajes o sentimientos. La imagen digital permite distinguir hasta los más nimios detalles de una imagen, jugar con ella, analizarla, ampliarla y retenerla para su análisis y utilización en otros medios.

Crear y manipular la imagen fija

Una de las mejores formas de adquirir la capacidad de observación es dibujar las cosas. Dibujar exige mirar cuidadosamente y observar los detalles como las relaciones entre las cosas. El acto de dibujar hace percibir detalles que pasan inadvertidos en una observación superficial.

Gran parte de los profesores soslayan el dibujo porque se sienten inseguros. No es necesario ser un artista para dibujar. Es simplemente querer observar las cosas y plasmarlas como cada cual pueda. La técnica, si es posible, llega con posterioridad.

El dibujo tiene además dos valores a destacar en la formación. El primero, es instrumento esencial del pensamiento ya que obliga al análisis y al detalle; en segundo, es un

instrumento evaluador por excelencia, plasma lo que el alumno ha comprendido, analizado o sintetizado.

Por ejemplo: un texto, un letrero, una transparencia, quedan mejor presentadas si se hace en el ordenador. Sin embargo, el aprendizaje de lo manual, fundamenta aprendizajes de procesos básicos, logra mayor adquisición de conocimientos en la memoria a largo plazo, facilita la transferencia del aprendizaje y complementa los productos de las nuevas tecnologías.

Describir verbalmente

La descripción verbal también ayuda a mejorar la capacidad de observación visual al mismo tiempo que disciplina la visión al reunir la búsqueda verbal con la visual y ayuda a valorar lo que se observa, crea nuevas interpretaciones subjetivas de la realidad, de las ideas o de los objetos.

Estas ideas son el preámbulo de todo un estudio que se realiza por los autores a fin de poner a disposición de los académicos un material que muestre la importancia de tener en cuenta aspectos tan relevantes y significativos en la vida de cualquier individuo como es el medio audiovisual y la necesidad de su manejo para el bien educativo de las nuevas generaciones.

En la Sociedad de la Información las instituciones educativas no pueden estar aisladas del uso de las TIC's audiovisuales. Cada día aparecen en Internet más sitios con contenido en audio y video, lo mismo con fines comerciales que educativos. Los medios masivos como televisión y radio están convergiendo en la cultura y sofisticación digital, que no sólo abarata costos comparada con su hermana analógica, sino que extrema las posibilidades de creación, almacenamiento, reproducción y distribución. En esencia las instituciones no tienen que hacer más de lo que ya tradicionalmente hacen: impartir cátedra, pero ahora con el apoyo de tecnologías que son más baratas de lo que de primera vista se podría juzgar. La clave es emplear estas tecnologías en ambientes comunes, para que no se

conviertan en instalaciones tan inalcanzables que después no se empleen ya sea por el costo de mantenimiento o el de operación.

A continuación afirmaciones que ayudan a complementar que la enseñanza audiovisual es lo eficaz como método de estudio:

- 1) La comunicación audiovisual es una realidad omnipresente en nuestro día a día, que condiciona nuestra percepción de la realidad. Hay quien afirma que lo audiovisual “crea” la propia realidad.
- 2) No debemos perder de vista que se trata de un proceso de representación, enseñando a diferenciar entre un mensaje audiovisual y la propia realidad.
- 3) Los medios de comunicación audiovisual están experimentando una transformación profunda en el inicio del siglo XXI. El nuevo sistema de comunicación se fundamenta en la interactividad.
- 4) Son comprensibles las posturas moralistas centradas en la preocupación por la influencia de los medios audiovisuales en la conducta de las personas, sobre todo de los jóvenes. Sin embargo, esa actitud no crea sino distancia con respecto a la realidad audiovisual.
- 5) Frente a esa visión propongo fomentar una Educación Audiovisual que potencie la capacidad crítica de los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud, basada en la comprensión y el placer ante lo audiovisual como medio de expresión.
- 6) Es necesario comprender y disfrutar las producciones audiovisuales, investigando sus posibilidades para nuestra base creativa.
- 7) El adiestramiento tecnológico debe ser sólo una parte de la Educación Audiovisual, que complementa a una enseñanza humanística, basada en la reflexión.

8) Series de T.V, videojuegos, etc. son un documento antropológico de una cultura y una época determinada. Al comprenderlas nos estamos situando en el mundo actual.

9) En el análisis y la didáctica audiovisual hay que recorrer un interesante camino interdisciplinar, desde la semiótica hasta la narrativa, para profundizar en esa “Cultura

Audiovisual”.

10) Comunicación y Educación son dos campos de conocimiento y actividad profesional que deben dialogar de manera más intensa para conseguir esa Educación

Audiovisual.

11) Dos líneas de acción pueden favorecer la consecución de esos objetivos. Por un lado, incluir con valentía la comunicación audiovisual en los programas de educación generalista. Por otro, favorecer la preocupación pedagógica de docentes y profesionales de los medios de comunicación

12) La pedagogía otorga un sentido último, humaniza y hace comprensibles los mensajes de los medios de comunicación social.

13) Docentes y profesionales de los medios de comunicación no deben perpetuar valores de conservación de las desigualdades, sino perseguir la transformación y mejora de nuestra sociedad a través de su actividad.

Para el desarrollo eficiente de las capacitaciones, la propuesta de trabajo se basará en el aprendizaje de las siguientes temáticas:

- Historia y conceptos iniciales.

Historia de los medios de comunicación convencionales (Radio, Televisión, cine)

- La cámara y sus partes.
- Uso expresivo de la cámara.
Aprender el manejo expresivo de la cámara (planos y movimientos de cámara)
- Técnicas de edición y musicalización.
 - ✓ *Introducción a la edición*
 - ✓ *Organización de espacio de trabajo*
 - ✓ *Edición básica de video.*
 - ✓ *Post edición.*
- *Realización de guión.*
 - ✓ *Técnicas de guion*
 - ✓ *Guion literario*
 - ✓ *Guion técnico*
 - ✓ *History board*
- *Búsqueda de información y realización de entrevistas.*
 - ✓ *Uso de fuentes periodísticas en los programas periodísticos de la tv peruana.*
 - ✓ *Como verificar tu fuente*
 - ✓ *Técnicas para realizar una entrevista*
- Elaboración de un Producto final con las técnicas aprendidas en clases en temas como Historia, cultura e identidad cultural.

CAPÍTULO III: RECURSOS UTILIZADOS

Recursos humanos	Equipos	Recursos materiales
2 encuestadores	01 Computadora	Útiles de escritorio
1 asesor	01 impresora	Textos bibliográficos
	01 filmadora	
	01 Cámara	

CAPÍTULO IV: MÉTODO

4.1 HIPÓTESIS

Hipótesis General

- El uso de los medios audiovisuales como herramienta para la enseñanza en jóvenes adolescentes, es un método eficaz para lograr un mejor aprendizaje; además de trabajar a la par con una de las ramas de la comunicación, como es la comunicación para el desarrollo, se puede lograr un trabajo de concientización en los adolescentes.

Hipótesis Específicas

- La proyección de videos educativos ayuda a que el adolescente pueda entender mejor lo que se le desea enseñar.
- La realización de historias del entorno en donde viven y llevarlas a un producto audiovisual, ayuda a los adolescentes a tener una mejor visión del mundo, y tratar de hacer un cambio positivo.

4.2 VARIABLES

Variable Independiente

Variable independiente (x): La aplicación del Proyecto “La creatividad no discrimina” en adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud.

Variable Dependiente

Variable dependiente (y): Cambio de actitud de los jóvenes en la forma de ver su futuro profesional.

4.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es la cuasi experimental, ya que trabajaremos para determinar el efecto de una variable independiente en dos grupos de sujetos, sobre una variable dependiente.

4.4 DISEÑO ESPECÍFICO

<i>Diseño de la investigación</i>			
<i>Variable</i>	<i>Nº</i>		
<i>Grupo Experimental.</i>	<i>40</i>	<i>O1 x O2</i>	<i>Evaluación final</i>
<i>Grupo Control.</i>	<i>40</i>	<i>O3 - O4</i>	<i>Evaluación final</i>

4.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población son jóvenes adolescentes de Tercero de secundaria del colegio Nuestra Señora de la Salud

Estos niños pertenecen a una clase socio-económico medio, y son hijos de padres con recursos para mantenerlos y tener comodidades que otros niños de clases distintas no las tienen; creemos que por ese motivo, la visión de su entorno es distinta, no le dan mucha importancia a lo que sucede a su alrededor, pierden interés por los distintos problemas y situaciones que suceden en su localidad.

Muestra:

La muestra serán 38 niños de una sección para la aplicación del proyecto y 38 niños de otra sección para comparar los resultados.

4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Técnicas: Se utilizó la encuesta, porque es el método más útil para recoger información.

Instrumentos: Se utilizó el cuestionario estructurado, el cual consta de 06 Preguntas, donde se marcará con una (x) la respuesta que crean conveniente.

4.7 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

El procesamiento y análisis de la información se realizó mediante el uso de la estadística descriptiva, porcentaje, el mismo que se procesará en el programa Excel. Los resultados se presentarán en tablas y gráficos.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

CUADRO N°

TÍTULO DEL CUADRO

GRÁFICO N°

INTERPRETACIÓN N°

Encuesta:

1. ¿Con que manifestación cultural de tu región te identificas más?
a. Danza b. Pintura c. Poesía d. Música



Total de alumnos encuestados 35



Total de alumnos encuestados 35

2. ¿Crees que las autoridades están trabajando para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos de tu comunidad?
- a. Si b. No



Total de alumnos encuestados 35



Total de alumnos encuestados 35

3. ¿De qué manera contribuirías al cambio en tu ciudad?

R= formulada la pregunta antes del proyecto los resultados que se obtuvieron fueron respuestas inconclusas y divagantes como “poner más seguridad en las calles, no botar basura en las calles, poniendo orden, etc.” pero tenían una cierta noción de la idea.

Las respuestas obtenidas al concluir el proyecto arrojaron ideas más claras y concretas de como ellos creían que podían contribuir para poder mejorar la realidad de sus ciudad y entorno social. Respuestas como “concientizando a las personas a mantener limpias nuestras calles, estudiando para poder servir a mi ciudad, ayudar a otros jóvenes a realizarse como personas útiles para la sociedad, etc.” Nos hace llegar a la conclusión que gracias al proyecto empleado los alumnos pudieron aclarar su panorama y así tengan más en claro de lo que pudiesen realizar para contribuir en el cambio para su ciudad.

4. ¿Crees que hay un futuro prometedor para ti en tu comunidad? ¿Por qué?

R= Las respuestas obtenidas antes del proyecto dio como resultado que gran parte de los alumnos no se veían con un futuro prometedor en su comunidad, las respuestas más comunes fueron: “No porque Iquitos no es la más desarrollada del Perú, No porque la ciudad no está mejorando o No porque en la capital podemos lograr mejores cosas”.

Posterior al proyecto los alumnos pudieron darse cuenta que en su ciudad o comunidad hay muchas cosas que pueden llenar sus expectativas y esta vez en su mayoría respondieron que si creen que hay un futuro prometedor en su comunidad, respuestas como: “Si porque creo que en nuestra ciudad hay muchas cosas que nos pueden beneficiar, Si porque el futuro lo creamos nosotros mismos o Si porque

para todos hay oportunidades y pienso que de aquí a unos pocos años habrá más trabajo y oportunidades”. Podemos sacar la conclusión que el proyecto empleado influyo en su manera de ver las cosas y darse cuenta que son ellos los llamados a realizar el cambio para bien en su comunidad.

5. ¿Cómo te ves de acá a cinco años?

R= Las respuestas obtenidas tanto antes como después del proyecto no variaron mucho ya que en su totalidad los alumnos tienen una visión optima y positiva para ellos pues esperan obtener una carrera profesional, lo que podemos resaltar es que la variación post proyecto fue que a su idea incluían el apoyo social, como “Ser profesional y apoyar en el cuidado de mi ciudad”.

6. ¿Cómo ves a tu ciudad de aquí a cinco años?

R= En las respuestas antes del proyecto los alumnos daban un panorama de su ciudad en la cual no ven mucho futuro por la percepción que tienen hacia la delincuencia, corrupción y constantes accidentes y robos. Posteriormente al proyecto varían con respuestas que van hacia la esperanza de que con esfuerzo y dedicación ellos pueden cambiar a su ciudad y que con nuevos gobernantes la ciudad puede iniciar un mejor cambio.

CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

6.1 CONCLUSIONES

Conclusiones y recomendaciones.

La aplicación de proyectos audiovisuales en el mundo ha tenido un gran índice de aceptación por parte de los beneficiados, realizar productos audiovisuales que faciliten el aprendizaje del alumno es una nueva opción para lograr que capten el mensaje, además de mantenerlos conectados con las nuevas tecnologías con las que viven hoy en día.

El proyecto “La creatividad no discrimina” aplicada a los alumnos de tercero de secundaria del colegio Nuestra Señora de la Salud, ha tenido un efecto de menor alcance por el tiempo ejecutado, pero teniendo resultados alentadores que la aplicación de proyectos y talleres audiovisuales son aceptados por ellos como entretenidos y divertidos, además de la participación y la interacción con los equipos, logra que el estudiante capte más rápido lo enseñado.

En cuestión del efecto de la visión del entorno social, el proyecto busco que ellos (los estudiantes) definan cuales son las problemáticas que ven a diario, ya sea en casa, en el colegio, en las noticias, etc. Fueron orientados a crear guiones que contenga un enfoque social, contando historias no lejos de la realidad en la que viven, asimismo estas historias debían contener un mensaje que ayude a comprender que el cambio está en nuestras manos.

Si bien no se pudo lograr que estos guiones se conviertan en producciones audiovisuales, se concluyó el proyecto con encuestas y entrevistas a los alumnos que recibieron el taller, gracias a ello tendrán una mejor visión de lo que ocurre a su alrededor.

BIBLIOGRAFIA: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gaona Rivera, E. (2007). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. <http://www.eumed.net/eve/resum/07-febrero/egr.htm>

González-Gil. F. (2011). *Inclusión y atención al alumnado con necesidades educativas especiales en España* <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n18-gonzalez-gil.pdf>

Gutiérrez Marín, I., Rivera Rogel, D., & y Celly Alvarado, S. (2007). *Estudio sobre formación en competencia audiovisual de profesores y estudiantes en el sur de Ecuador*. Recuperado de <http://www.scielo.cl dx.doi.org/10.7764/cdi.35.628>

McLuhan, M. (2011). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. http://cedoc.infod.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall_Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf

Gissela Echeverría"-Pensar la Radio desde la Educomunicación-
www.rusfq.com/ciudadanía.

." Osacr Landi" –Lo audiovisual como Medio Integrador"- www.arcride.edu.ar-

." Juan Pontón"-Influencia de los Medios de Comunicación de Masas-
www.monografías.com

Apuntes para el Estudio de la Radiodifusión Informativa-www.ull.es/publicaciones.latina.a

María Cristina Mata"-Públicos y Consumos Culturales en Córdoba. -Editorial Espasa Calpe•"Marta Merkin- Juan José Paño-Gabriela Tijman-Carlos Ulanovsky"-

BEDOYA, Ricardo, *La formación del público cinematográfico en el Perú*, Revista Contratexto, Ed. Universidad de Lima, Lima, 1995, nº9.

GUBERN, Román, *El cine en la cultura del siglo XX*, Revista Contratexto, Ed. Universidad del Lima, Lima, 1995, nº9

JARVIE, I.C., *Sociología del Cine*, Ed. Guadarrama, S.A., Madrid, 1974.

MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Seix Barral, Barcelona, 1972.

Anexo 1: Matriz de consistencia

“Efectos de la aplicación del Proyecto Audiovisual “La Creatividad no discrimina” en la visión de su entorno social y cultural en adolescentes estudiantes de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Salud” 2014.”

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	JUSTIFICACIÓN	VARIABLES	METODOLOGÍA
<u>PROBLEMA GENERAL</u> ¿Cómo rescatar los valores sociales de los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud a través de un proyecto audiovisual?	<u>OBJETIVO GENERAL</u> Capacitar a un grupo de adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud, en la realización de propuestas audiovisuales sobre su entorno, de tal forma que puedan hacer visible la calidad, diversidad y riqueza del municipio, propiciando un espacio de convivencia y diálogo a través del dialogo y otras	<u>HIPÓTESIS GENERAL</u> Hoy en día los métodos de enseñanza están avanzando rápidamente, y son estos mismos métodos que tratan de involucrar más al alumno en el afán de aprender mejor y eficazmente; si a esto le aplicamos las nuevas tecnologías audiovisuales, tendremos como resultado una mayor retención de los temas que se les desea enseñar al estudiante.	Somos conscientes de que los medios audiovisuales ocupan un espacio cada vez más importante en la sociedad y estamos seguros que a través de esté y de la narración de historias de vida, investigaciones y diversas miradas se pueden generar procesos educativos significativos para los individuos pertenecientes a comunidades vulnerables o en riesgo de exclusión. Esto nos lleva a plantear el Proyecto audiovisual "la creatividad no discrimina" a través del cual se busca enriquecer y generar procesos de formación en el área audiovisual a niños de 13 a 15 años del Colegio Nuestra Señora de la Salud en el departamento de Loreto. En el proceso se enseñarán diferentes	<u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u> La aplicación del proyecto “La creatividad no discrimina” en jóvenes adolescentes del Colegio Nuestra Señora de la Salud <u>VARIABLE DEPENDIENTE</u> Cambio de la visión de su entorno social.	Para el desarrollo eficiente de las capacitaciones, la propuesta de trabajo se basará en el aprendizaje de las siguientes temáticas: - Historia y conceptos iniciales. - La cámara y sus partes. - Aprender el manejo expresivo de la cámara (planos y movimientos de cámara) - Aprender la técnica de la edición en caliente (pre-edición) - Realización Guion. - Uso de fuentes periodísticas - Búsqueda de
<u>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</u> ¿Qué visión tienen los adolescentes del Colegio					

Nuestra Señora de la Salud de su sociedad? ¿Cómo muchos de los adolescentes el Colegio Nuestra Señora de la Salud no pueden manifestar sus pensamientos acerca de su comunidad? ¿Cómo hacen valer sus derechos los adolescentes del Colegio Nuestra Señora de	manifestacion es artísticas. OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Valorar el aprendizaje creativo como estrategia fundamental para el desarrollo potencial del Individuo. - Valorar a los medios audiovisuales como una herramienta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje, distinta a la que comúnmente se trabaja en las escuelas. - Mejorar los	Bien, basándonos en estas afirmaciones, ¿por qué no unir estos métodos de estudios y llevarlo a un grado de orientación social y cultural a los alumnos? Juntado dos ramas de las comunicaciones (Comunicación audiovisual y comunicación para el desarrollo), pretendo llevar un proyecto audiovisual en a un grupo de niños de un colegio determinado y compararlos con otro grupo similar que no haya recibido el taller.	métodos y herramientas para realizar productos audiovisuales y periodísticos tales como manejo de cámaras, guiones, etapas de realización (pre-producción, post-producción y producción) y demás conocimientos necesarios para llevar a cabo de manera correcta una narración audiovisual.	información - Musicalización - Realización de entrevistas - Elaboración de un Producto final con las técnicas aprendidas en clases en temas como Historia, cultura e identidad cultural.
---	--	--	---	---

<i>la Salud?</i>	<i>canales de comunicación interpersonale s de los individuos que hacen parte del proyecto.</i>				
------------------	---	--	--	--	--

Anexo 2. Instrumento.

Encuesta:

1. *¿Con qué manifestación cultural de tu región te identificas más?*

a. *Danza* b. *pintura.* c. *poesía.* d. *música.*

2. *¿Crees que las autoridades están trabajando para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos de tu comunidad?*

a. *Si*
b. *No.*

3. *¿de qué manera contribuirías al cambio en tu ciudad?*

4. *¿Crees que hay un futuro prometedor para ti en tu comunidad? Porque?*

5. *Como te ves de aquí a 5 años?*

6. *¿Cómo vez a tu ciudad de aquí a 5 años?*

Anexo 3. Proyecto.

1. *Título: “ La creatividad no discrimina”*

2. *Objetivo General:*

Capacitar a un grupo de adolescentes del Instituto Educativo Nuestra Señora de la Salud, en la realización de propuestas audiovisuales sobre su entorno, de tal forma que puedan hacer visible la calidad, diversidad y riqueza del municipio, propiciando un espacio de convivencia y diálogo a través de distintas manifestaciones artísticas.

3. *Fundamentación:*

Somos conscientes de que los medios audiovisuales ocupan un espacio cada vez más importante en la sociedad y estamos seguros que a través de esté y de la narración de historias de vida, investigaciones y diversas miradas se pueden generar procesos educativos significativos para los individuos pertenecientes a comunidades vulnerables o en riesgo de exclusión.

Esto nos lleva a plantear el Proyecto audiovisual "la creatividad no discrimina" a través del cual buscamos enriquecer y generar procesos de formación en el área audiovisual a niños de 13 a 18 años del Instituto Educativo Nuestra Señora de la Salud en el departamento de Loreto.

En el proceso se enseñarán diferentes métodos y herramientas para realizar productos audiovisuales y periodísticos tales como manejo de cámaras, guiones, etapas de realización (pre-producción, post-producción y producción) y demás conocimientos necesarios para llevar a cabo de manera correcta una narración audiovisual.

4. Metodología:

Básicamente utilizaremos un método que últimamente se está aplicando en nuestro entorno y que está dando buenos resultados, nos referimos a “Los Alumnos hacen la clase”, este método busca involucrar más al alumno en la busca del aprendizaje y desarrollo, aquí el maestro se convierte en una guía para el estudiante.

5. Materiales:

- *Material audiovisual. (diapositivas, videos)*
- *Cámara filmadora.*
- *Laptop*
- *Proyector*
- *Cámara fotográfica*
- *Separatas.*

6. Sistema de evaluación:

La idea es que los mismo niños realicen, cuenten sus historias de vida y el modo como ven su entorno ayudados por las técnicas de lenguaje televisivo que se les enseñarán de una manera creativa, didáctica y pedagógica.

Es importante resaltar que se pretende que el producto final que realizarán los estudiantes les permita rescatar, valorar y retratar todas las manifestaciones artísticas, culturales y sociales de su propio entorno viéndola como otra forma para promover valores y reestructurar el tejido social que ha estado en conflicto.

Por consiguiente solo habrá una evaluación final que será el producto final de los propios alumnos al culminar el proyecto. Basándonos en este producto final aplicaremos una encuesta y compararemos con el estudio al inicio del proyecto.

7. Contenido del programa sesión por sesión:

Para el desarrollo eficiente de las capacitaciones, la propuesta de trabajo se basará en el aprendizaje de las siguientes temáticas:

- Historia y conceptos iniciales.*
- La cámara y sus partes.*
- Aprender el manejo expresivo de la cámara (planos y movimientos de cámara)*
- Técnicas de edición y musicalización.*
- Realización Guion.*
- Uso de fuentes periodísticas, búsqueda de información y realización de entrevistas*
- Elaboración de un Producto final con las técnicas aprendidas en clases en temas como Historia, cultura e identidad cultural.*