



Congreso Internacional de Educaciones, Pedagogías y Didácticas

Pedagogías críticas latinoamericanas



Tunja - Boyacá

2020

Del 6 al 9 de octubre

Experiencias de maestras y maestros

LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DE INTERACCIÓN EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Autor:

Cortés Rojas, Héctor Felipe

IE San Ignacio de Loyola

Correo electrónico: hfcortes22@gmail.com

Eje temático: Experiencias significativas 2

Festival Escolar Audiovisual "FESCOL 2020"

Resumen: Se presenta el proceso desarrollado para obtener la producción audiovisual "UNIÓN – La coexistencia ante el Covid-19", que fue presentada como corto documental al Festival Escolar Audiovisual "FESCOL 2020" por parte de la Institución Educativa San Ignacio de Loyola del municipio de Otanche en el departamento de Boyacá, la temática principal fue la convivencia en familia durante la pandemia, donde se quiso conocer las apreciaciones de profesionales, adultos y niños por medio de entrevistas recopiladas y editadas en un tiempo de 8 minutos con 47 segundos; del mismo modo se generó de forma paralela un video que permitió ver el detrás de cámaras, donde en 4 minutos con 55 segundos se expone de manera detallada el proceso de creación del corto documental. La estrategia de comunicación con los estudiantes se basó en algunas video-llamadas por aplicativos web como Zoom o Meet de Google, conferencias telefónicas y mensajes por la aplicación WhatsApp, siendo la última el medio confiable para la difusión de información, ideas, debates, comentarios, etc. Para la fase de planificación se empleó la metodología establecida en el festival denominada "ruta para crear", donde se establecen actividades definidas

para obtener como resultado un producto de calidad, se empleó la herramientas de tableros del sitio web Trello, esto permitió que los estudiantes comprendieran de una forma sencilla y didáctica la planificación establecida. Para la edición de videos, efectos y audios se utilizó el software libre Kdenlive, permitiendo realizar un producto de calidad sin gastar en licencias de programas de edición de video.

Palabras clave: Club audiovisual, producción audiovisual, Covid-19, Convivencia en familia, FESCOL.

Abstract: The process developed to obtain the audiovisual production "UNIÓN - Coexistence before Covid-19" is presented, which was presented as a short documentary at the "FESCOL 2020" Audiovisual School Festival by the San Ignacio de Loyola Educational Institution of the municipality of Otanche in the department of Boyacá, the main theme was coexistence with the family during the pandemic, where they wanted to know the appreciations of professionals, adults and children through interviews collected and edited in a time of 8 minutes and 47 seconds; in the same way, a video was generated in parallel that was seen behind the scenes, where in 4 minutes and 55 seconds the process of creating the short documentary is exposed in detail. The communication strategy with the students was based on some video calls through web applications such as Zoom or Google Meet, conference calls and messages through the WhatsApp application, the latter being the reliable means for the dissemination of information, ideas, debates, comments. , etc. For the planning phase, the methodology established in the festival called "route to create" was used, where defined activities were carried out to obtain a quality product as a result, the board tools of the Trello website were used, this achieved that the students understand the established planning in a simple and didactic way. Kdenlive free software was used for editing videos, effects and audios, allowing us to make a quality product without spending on licenses for video editing programs.

Keywords: Audiovisual club, audiovisual production, Covid-19, Family Coexistence, FESCOL.

Introducción

La producción audiovisual en el contexto educativo se puede emplear como una estrategia de aprendizaje que integra diversos contenidos curriculares, en la actualidad los estudiantes que hacen parte de la educación básica y media tienen formas de aprendizaje particulares y alineadas al avance tecnológico, lo que ha causado que los docentes que orientan en estos niveles educativos actualicen su forma de enseñar empleando las tecnologías de la información y la comunicación "TIC". Teniendo en cuenta que en Colombia el aislamiento preventivo obligatorio para mitigar la propagación del virus que causa la enfermedad del Covid-19 empezó el 25 de marzo, donde se alteró la forma habitual de realizar las actividades laborales, sociales, educativas, deportivas y otras, se optó por integrar las TIC para disminuir el impacto en todos los sectores y lograr continuar con los procesos que se venían desarrollando de forma presencial.

Ante la situación descrita, la Secretaría de Educación de Boyacá estableció la temática "Convivencia familiar en tiempo de COVID – 19" para el Festival Escolar Audiovisual "FESCOL 2020", lo cual se planteó como un reto para las instituciones educativas, docentes, estudiantes, capacitadores y personas encargadas de lo administrativo y logístico del evento, puesto que se conocía que el desarrollo de las actividades se realizaría de forma virtual, empleando medios síncronos y asíncronos, con dificultades de conectividad al servicio de internet y otras variables que dificultarían el desarrollo de los podcast o cortos documentales por parte de los clubes audiovisuales de cada institución educativa interesada en participar.

Se empleó el uso de software libre con la finalidad de no emplear gastos económicos en adquirir licencias, para los documentos escritos y hojas de cálculo se utilizó la suite LibreOffice, en el momento de realizar modificaciones a imágenes se utilizó Gimp y Inkscape y para la edición de la producción audiovisual se usó Kdenlive, este conjunto de herramientas son intuitivas en su funcionamiento.

Se describe el proceso desarrollado para obtener el corto documental "UNIÓN – La coexistencia ante el Covid-19", proyecto elaborado desde la Institución Educativa San Ignacio de Loyola del municipio de Otanche en el departamento de Boyacá, se presenta la metodología diseñada y empleada durante la producción, desde la conformación del club audiovisual hasta la edición y coevaluación del producto final, siguiendo las fases descritas en la ruta para crear (Anexo B de la convocatoria al FESCOL), esto permitió obtener resultados de cada fase desarrollada y las conclusiones al implementar la producción audiovisual como estrategia de aprendizaje e integradora en la comunidad educativa.

Referentes teóricos

Las tecnologías de la información y la comunicación TIC, permiten el desarrollo y aplicación de nuevas formas búsqueda, tratamiento y diseño de la información y la comunicación, se relacionan de forma directa con el contexto de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, puesto que en la actualidad existen diversos recursos tecnológicos, (Diaz luquez, 2019), donde se empezaron a ver las herramientas web 1.0, 2.0 3.0 y 4.0, estas herramientas digitales y su evolución permitieron que en el contexto educativo los estudiantes lograran ver de forma transversal temas relacionados con las TIC.

La estructura básica de un sitio web está definida por documentos de diversos tipos enlazados con otros documentos por medio de hipervínculos, la web 1.0 empezó en la década de los noventa, donde su manejo se limitaba al uso de la información sin interacción por parte del usuario, a medida que la sociedad y necesidades digitales avanzan se establecieron actualizaciones en las herramientas digitales, hasta llegar a la web 4.0, donde existen algoritmos de búsqueda que permiten que la información se encuentre de forma rápida, además de generar predicciones en términos de búsquedas. (Latorre, 2018)

El doctor Marino Latorre en su artículo "HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0" presenta de forma cronológica y con las características principales el diseño de la evolución de la web de la siguiente manera:

- La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar; era unidireccional.
- La web 2.0, (apareció en 2004) y contiene los foros, los blogs, los comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información. Y aquí estamos, de momento la mayor parte de los consumidores.
- La web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave.
- La web 4.0. empezó en el 2016 y se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultado aquello que pedimos, deseamos o decimos. (Latorre, 2018, págs. 1,2)

A medida que se van desarrollando y experimentando avances tecnológicos, la sociedad debe cambiar y adaptarse, en el artículo "Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación" menciona que la sociedad y comunidades siempre se van a plantear nuevos retos educativos, desde las instituciones educativas se debe educar, asesorar y alfabetizar a ciudadanos del siglo XXI, contemplando que las estrategias tradicionales no permiten el desarrollo eficiente de las competencias necesarias para que una persona se desenvuelva de forma fluida en la actualidad, se deben afrontar los retos e innovar en estrategias para

hacer posible la adquisición de estas competencias empleando las TIC. (Flórez Romero, y otros, 2017)

En la educación básica y media las TIC son un papel fundamental, sabiendo que los estudiantes son nativos digitales y prefieren ver, aprender, investigar y desarrollar contenidos, actividades y temas de interés por medio de las TIC, desde la red de Internet empleando dispositivos tecnológicos como un teléfono inteligente, portátil, PC de escritorio, tabletas digitales etc. El impacto de las TIC tiene efectos positivos en el ámbito educativo, ha generado cambios en la forma y contenido de presentar la información ocasionando que se actualicen y modifiquen de forma masiva la educación en general. (Hernandez, 2017)

Según la Secretaria de Educación de Boyacá, el Festival Escolar Audiovisual "FESCOL" permite que las Instituciones Educativas oficiales y privadas de Boyacá compartan experiencias audiovisuales, su proceso de creación y los recursos tecnológicos que emplean; se considera que este evento fomenta la motivación en los estudiantes y docentes además de integrar las TIC de forma transversal en los procesos de producción, lectura, enseñanza, autoaprendizaje, optimización de tiempos, etc.

El festival es la oportunidad para aprender haciendo y visibiliza las prácticas pedagógicas, proyectos institucionales e iniciativas de las bibliotecas escolares y públicas municipales y los puntos vive digital que contribuyen al aprendizaje significativo de los estudiantes. El Festival Escolar Audiovisual es un proyecto de la Secretaría de Educación de Boyacá institucionalizado mediante Resolución N° 009543 del 14 de noviembre de 2019 como una acción del programa Lectura y Escritura del Plan Sectorial de Educación, en alianza con las secretarías de la Gobernación de Boyacá afines con los objetivos del FESCOL. (Secretaria de Educación de Boyacá, 2020)

Se entiende la alfabetización audiovisual como un conjunto de capacidades, saberes y habilidades que están inmersas en el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación. (Hernández Ruiz, 2018), donde se plantea esta integración como una estrategia de enseñanza aprendizaje, fomentando la creatividad y trabajo colaborativo en la comunidad educativa, en el instructivo del FESCOL 2020 menciona que su objetivo general es:

Contribuir a la consolidación de las competencias TIC de los docentes y el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la producción creativa de podcast y cortos documentales conforme a la temática especial del año convivencia familiar en tiempos de COVID - 19 para premiarlas en el Festival Escolar Audiovisual FESCOL Boyacá 2020. (Secretaría de Educación de Boyacá, 2020, pág. 3)

Teniendo en cuenta que en la educación básica y media los estudiantes son nativos digitales, se ve necesario que los docentes adquieran y desarrollen diversas competencias que permitan solventar de forma efectiva las situaciones que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea virtual, presencial o a distancia, "la labor educativa exige actualmente que los docentes desarrollen múltiples competencias vinculadas con la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje significativas, en las que los estudiantes sean el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje." (Hernandez Suarez, Arévalo Duarte, & Gamboa Suárez, 2016).

En algunas ocasiones los procesos de integración de las TIC en la educación se ven limitados en cuanto al uso de software licenciado, ya que se debe comprar este producto y en la mayoría de casos las instituciones no cubren ese presupuesto, en el artículo "Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas" indica que:

Culebro Juárez, Gómez Herrera y Torres Sánchez afirman que el software no libre, también llamado software privativo, se refiere a cualquier programa informático en el que los usuarios tienen limitadas las posibilidades de usarlo, modificarlo o redistribuirlo (con o sin modificaciones), o cuyo código no esté disponible o el acceso a éste se encuentre restringido. (Arriola Navarrete, Tecuatl Quechol, & González Herrera, 2011, pág. 41)

Así mismo existe el software libre, es una alternativa que permite reducir costos en la ejecución de un proyecto, una de las características principales es que permite a los usuarios permisos para copiar, distribuir y mejorar el software descargado, esto significa que el código fuente está a disposición de cualquier persona, por lo cual se pueden realizar adecuaciones y modificaciones para poder adaptarlo a una situación particular. (Arriola Navarrete, Tecuatl Quechol, & González Herrera, 2011)

Existen varios tipos de licencias para otorgar públicamente permisos o restricciones a publicaciones de diversos tipos, desde artículos, fotografías, imágenes prediseñadas, sonidos, audios, videos hasta los software. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura "UNESCO" indica que las *"licencias Creative Commons son modelos de contratos que sirven para otorgar públicamente el derecho de utilizar una publicación protegida por los derechos de autor. Entre menos restricciones implique una licencia, mayores serán las posibilidades de utilizar y distribuir un contenido."* (UNESCO, 2020)

Metodología

Se empleó la metodología sugerida por el Festival Escolar Audiovisual denominada "Ruta para crear", donde se emplean la fase del punto de partida, secuencia didáctica: leer & escribir hacia una puesta en la nube y la coevaluación, adicional se establecieron métodos específicos para el trabajo desde casa,

atendiendo a las sugerencias e indicaciones de la Organización Mundial de la Salud "OMS" para mitigar la propagación de la Covid-19, a continuación se presentan las fases y su finalidad.

El punto de partida consta de la conformación del equipo de producción, selección de la categoría para participar, definición de la idea, creación y gestión del acuerdo para la creación del club audiovisual a comité directivo, del mismo modo se define género audiovisual y se piensa en los impactos positivos que tendrá la publicación del corto documental, además de ver el alcance y viabilidad del proyecto.

La secuencia didáctica "leer & escribir hacia una puesta en la nube": se divide en 6 momentos que permitieron generar el guion del corto documental, el análisis documental teniendo la idea ya definida, la planificación de las grabaciones, la distribución de las actividades necesarias para cumplir con el objetivo del proyecto, el aprendizaje de las técnicas de grabación con dispositivos móviles, la edición y efectos en la producción empleando software libre y la selección del momento indicado para compartir en redes sociales.

Coevaluación: Al disponer de la rúbrica de evaluación que contiene los criterios y valoración y los objetivos (general y específicos), todo alojado en el instructivo de la convocatoria "FESCOL 2020" se realiza una reflexión grupal para determinar los impactos, efectos y alcances del corto documental, posterior se comparte con familiares, amigos, conocidos para que realicen comentarios y sugerencias. Las actividades planificadas y el cronograma para dar cumplimiento de forma eficiente al proyecto se pueden observar en la **Tabla 1.**

Actividades*	Junio				Julio				Agosto			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Conformación del equipo de producción												
Selección de la categoría												

Definición de la idea													
Contextualización de la idea													
Análisis documental													
Elaboración del guion													
Técnicas de grabación con dispositivos móviles													
Grabación de audio y video													
Solicitud de permisos para publicar													
Edición del corto documental													
Comentarios, sugerencias sobre la producción													
Detrás de cámaras													
Aprobación de la producción y detrás de cámaras													
Compartir producciones en canal de YouTube y página de Facebook													
Coevaluación del producto final.													

*Las actividades se desprenden de la metodología descrita en la "Ruta para crear" entregada en la convocatoria del Festival Escolar Audiovisual 2020.

Para realizar la comunicación del club audiovisual se emplearon diferentes medios síncronos y asíncronos, ya que algunos estudiantes no disponen de dispositivos como computador de mesa o portátil, celulares inteligentes, tabletas digitales, etc., del mismo modo no todos cuentan con servicio de Internet; debido a que el desarrollo del proyecto fue totalmente virtual, ocasiono que la metodología para desarrollar el trabajo grupal fuera la asignación de tareas y actividades, socialización de resultados por el grupo de WhatsApp, procesamiento de videos e imágenes por parte del docente encargado, presentación de videos editados

para aprobar la finalización o para indicar comentarios y sugerencias, si todos los participantes del club audiovisual aprueban la actividad realizada se continua con la siguiente.

Desarrollo

Conformación del club audiovisual

La conformación del club audiovisual se realizó por medio de difusiones en los grupos de WhatsApp establecidos para cada curso de la institución Educativa San Ignacio de Loyola de Otanche - Boyacá, invitando a los estudiantes que estuvieran interesados en aprender a planificar, ejecutar y concluir un corto documental, durante una semana se enviaron diversos mensajes motivando a los estudiantes a formar parte del club, donde 3 estudiantes decidieron participar, en la **Tabla 2** se evidencian los integrantes del club audiovisual.

Tabla 2. Integrantes del club audiovisual de la Institución Educativa San Ignacio de Loyola de Otanche.
Fuente propia.

Héctor Felipe Cortés Rojas	Docente
Suarez Peña Aiderson Andres	Estudiante
Calixto Gonzalez Laura Sofia	Estudiante
Batanero Cifuentes Jerith Vaneza	Estudiante

Se creó un grupo de WhastApp con el nombre "Fescol" destinado al club audiovisual y directamente al desarrollo de la producción, se compartieron los lineamientos y videos publicitarios de la convocatoria para dar inicio al proceso de aprendizaje y contextualización, en la Figura 1 se observa una captura de pantalla del grupo.

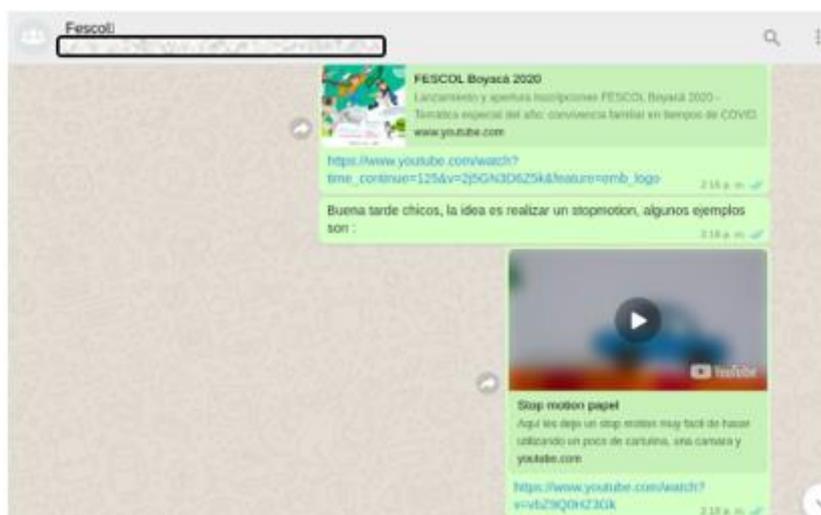


Figura 1. Captura de pantalla del grupo Fescol en WhatsApp. Fuente propia.

Selección de la categoría

Se realizó una video llamada por el aplicativo web Zoom, donde se logró establecer la comunicación con 2 estudiantes, a su vez se compartía la información al grupo por notas de voz y textos, puesto que un estudiante no disponía de servicio de internet fluido para poder acceder a la video llamada; se presentó la temática de la convocatoria “Convivencia familiar en tiempo de COVID – 19” y se explicaron algunos ejemplos de podcast y cortos documentales, donde se seleccionó la categoría de ***corto documental*** para participar en el evento.

Definición de la idea

Se realizó una lluvia de ideas por medio del grupo de WhatsApp, en el transcurso de 3 días se determinaron 2 alternativas de 5 posibles opciones, para elegir la idea a desarrollar se empleó una conferencia telefónica con el fin de que todos los participantes del club logaran aportar sus comentarios y sugerencias, definiendo que se realizaría una serie de entrevistas, a un profesional en química que lograra explicar el contexto sobre la pandemia, un niño y un adulto para saber cómo están viviendo y experimentando desde su perspectiva la situación de cuarentena y algunas actividades en familia para mejorar la convivencia.

Elaboración de cronograma en Trello

Con la finalidad de hacer un cronograma interactivo y llamativo para los estudiantes se empleó el aplicativo web Trello, este permite en un tablero colaborativo organizar actividades, anidarlas, colocar etiquetas, comentarios, calcomanías y tener un seguimiento del desarrollo de la producción, en la Figura 2 se observa el cronograma elaborado en el aplicativo web Trello.



Figura 2. Cronograma de la producción elaborado en el aplicativo web Trello. Fuente propia.

Análisis documental

Todos los participantes del club audiovisual realizaron búsquedas de información que permitieran apoyar en el tema del desarrollo de una entrevista, diseño de un cuestionario, cortos documentales premiados, formatos y estilos de grabación, efectos de audio y video, elaboración de guiones y tramas, software de edición de video y audio, tutoriales impartidos por la Secretaria de Educación de Boyacá por medio de YouTube, etc., esto con el fin de tener bases sólidas para la ejecución de las actividades planificadas.

Elaboración del guion

Se desarrolló en una hoja de cálculo, donde se segmentó el corto documental en 6 etapas, cabezote o introducción, escenas de la 1 a la 4 y créditos, cada etapa se diseñó con características como el tiempo de duración, responsable de la actividad y actividades particulares. Las actividades relevantes fueron realizar tomas de las nubes para la introducción, establecer el logo y título, seleccionar la fuente y formato de encabezados, realizar la toma del recorrido del casco urbano para los créditos y realizar las entrevistas asegurando la calidad del video y audio.

Distribución de actividades

Al tener el guion elaborado se definieron actividades por cada miembro del club audiovisual, empleando como medio el grupo de WhatsApp se realizó el monitoreo y control de las actividades, donde se colocaba un "check" icono de verificación verde cuando cada participante cumplía de forma efectiva con su trabajo, en la Figura 3 se observa la forma de monitoreo y control de las actividades.



Figura 3. Distribución, monitoreo y control de actividades. Fuente propia.

Técnicas de grabación con dispositivos móviles

Luego de ver el tutorial de preproducción impartido por la Secretaria de Educación de Boyacá por medio de YouTube, se definieron parámetros útiles y necesarios para la grabación con dispositivos móviles, se crearon trípodes caseros con la finalidad de mantener una grabación sin movimientos bruscos, se sugirió que la toma fuera de forma horizontal para un mejor manejo del espacio y proporciones en la proyección de la producción y el uso de los manos libres o audífonos con micrófono para tener una mejor captura del sonido, en la Figura 4 se observan algunos trípodes caseros.



Figura 4. Trípodes caseros realizados por estudiantes. Fuente propia.

Grabación de audio y video

Al tener los trípodes caseros y conocer de las técnicas y concejos de grabación de audio y video se realizaron las entrevistas siguiendo la planificación y distribución de actividades por participantes del club audiovisual, se realizaron diversas tomas con el fin de obtener la de mejor calidad y que se adaptara a la temática del corto documental.

Solicitud de permisos para publicar

Antes de tomar cualquier video o audio se le pidió la autorización a los entrevistados para publicar el contenido grabado, para esta actividad se emplearon los anexos C,D y E de la convocatoria al Festival Escolar Audiovisual:

- Anexo C: Acreditación de recepción de consentimientos informados de los padres de familia para grabación de sus hijos y autorizaciones para mayores de edad, firmado por el rector de la institución educativa.
- Anexo D: Documento de autorización de uso de audios e imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (videos) para uso público, formato para menores de edad firmados por sus acudientes o padres de familia.
- Anexo E: Autorización de imagen y audios para mayores de edad, formato para adultos.

Edición del corto documental

Para la edición del corto documental se utilizó el software libre Kdenlive, ya que tiene diversas herramientas de edición como efectos, barridos, títulos, animaciones, efectos en el audio, herramientas de recortar, etc., además de que es intuitivo y permitió realizar la edición logrando un resultado presentable y de calidad, en la **Figura 5** se puede observar una captura de pantalla del proyecto en el software Kdenlive.

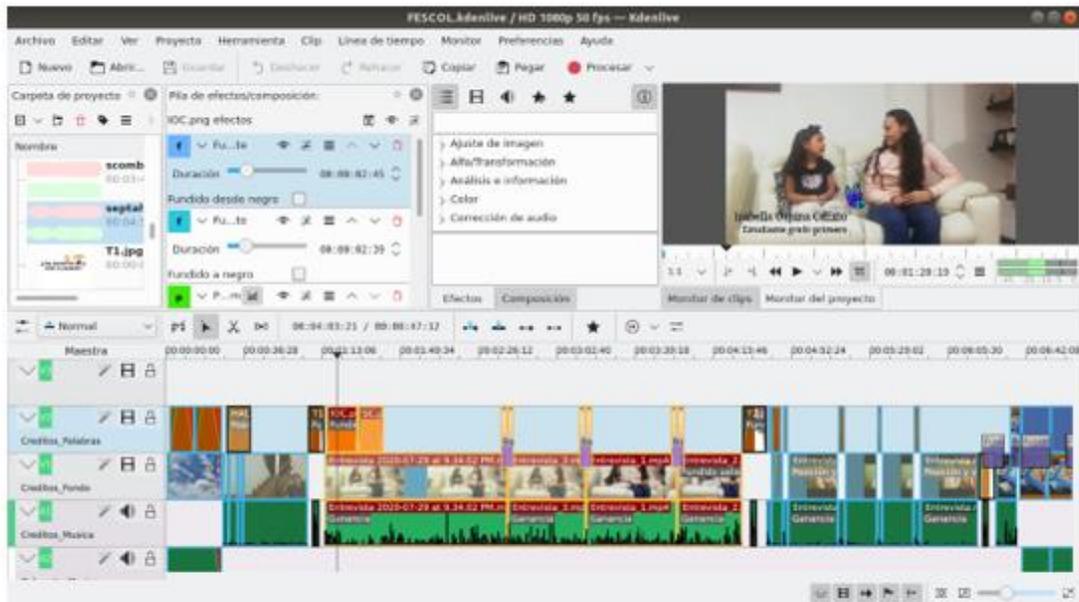


Figura 5. Captura de pantalla de la producción en el software Kdenlive. Fuente propia.

Detrás de cámaras

Se diseñó en forma de reportaje, donde cada participante hizo un recuento de las actividades realizadas, menciona comentarios sobre la experiencia de hacer parte de una producción audiovisual, como fue la conformación del equipo de trabajo, si los talleres impartidos por la Secretaria de Educación de Boyacá fueron de utilidad, etc. Obteniendo como resultado el detrás de cámaras tipo reportaje, con las vivencias y soportes de planificación y ejecución del corto documental.

Diseño del logo del club audiovisual

Para el diseño del logo se realizó una lluvia de ideas, donde se determinó que algo de lo más significativo de la región es la serranía de las Quinchas, donde existe gran variedad de mariposas y es un atractivo turístico nacional e internacional, del mismo modo se decidió dar un nombre al club para dar una identidad en las producciones, el nombre definido fue "Quinchas Productions", en la Figura 6 se observa el logo final.



Figura 6. Logo del club audiovisual “Quinchas Productions”. Fuente propia.

Compartir producciones en canal de YouTube y página de Facebook

Se publicó el corto documental y detrás de cámaras desde el canal de YouTube del club audiovisual, el canal de Youtube del Festival Escolar Audiovisual y la página de Facebook de orientación escolar de la Institución educativa San Ignacio de Loyola, en la Figura 7 se observan los códigos QR que le permitirán dirigirse a las publicaciones por medio de los links o URL realizando el escaneo del código con su teléfono inteligente.

FESCOL	Club Audiovisual	Facebook
		

Figura 7. Códigos QR para visualizar el corto documental y detrás de cámaras. Fuente propia.

Conclusiones

- El club audiovisual logró producir un corto documental de calidad en condiciones de dificultad (aislamiento preventivo causado por la pandemia Covid-19), con efectos de edición, un guion y trama establecidos y alineados a los objetivos de la temática “convivencia en familia durante el COVID’19”.

- Se fomentó en los integrantes del club audiovisual la recursividad para cumplir los objetivos y metas planteadas, empleando las tecnologías de la información y la comunicación y motivando a los estudiantes a realizar actividades diferentes a las guías de aprendizaje, promoviendo la lectura y escritura crítica.
- Se pueden generar productos audiovisuales de calidad sin disponer de equipos e instrumentación de alto valor como cámaras de alta definición, trípodes profesionales, luz artificial etc.
- Se percibe que no hay existe la integración de las tecnologías de la información y comunicación TIC con los procesos educativos, puesto que no se generan estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje, se presenta la tecnificación de procesos con la metodología tradicional.
- Las herramientas audiovisuales generan un mayor impacto en la motivación de los estudiantes, maximizándola cuando ellos son protagonistas o participan de la producción o procesos desarrollados.

Bibliografía

- Arriola Navarrete, O., Tecuatl Quechol, G., & González Herrera, G. (2011). Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas. *INVESTIGACIÓN BIBLIOTECOLÓGICA*, 25(54), 37 - 70. doi:ISSN 0187-358X
- Diaz luquez, J. C. (2019). ¿Qué son las TIC? *Escritos en la Facultad*, 15(156), 103. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/799_libro.pdf#page=103
- Flórez Romero, M., Aguilar Barreto, A. J., Hernandez Peña, Y. K., Salazar Torres, J. P., Pinillos Villamizar, J. A., & Pérez Fuentes, C. A. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *Espacios*, 38(35), 39. doi:ISSN 0798 1015

Hernández Ruiz, S. (2018). *Alfabetización Audiovisual en Educación Infantil: propuesta educativa a través de la metodología Thinking Based Learning y la colaboración familiar*. . Universidad de Cantabria.

Hernandez Suarez, C. A., Arévalo Duarte, M. A., & Gamboa Suárez, A. A. (2016). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en educación básica. *Praxis & Saber*, 7(14), 41 - 69. doi:<http://dx.doi.org/10.19053/22160159.5217>

Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5, 325 - 347. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>

Latorre, M. (2018). *Historia de las web, 1.0,2.0,3.0 y 4.0*. Universidad Marcelino Champagnat. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74_Historia_de_la_Web_20190706-123188-141xd95.pdf?1562447444=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHISTORIA_DE_LAS_WEB_1_0_2_0_3_0_y_4_0.pdf&Expires=1601473851&Signature=IfXmI2Tf-r2Xei9XQ8Q0OUN992

Secretaría de Educación de Boyacá. (2020). *FESCOL BOYACÁ 2020*. Obtenido de <http://sedboyaca.gov.co/wp-content/uploads/2020/04/2020-Instructivo-FESCOL.pdf>

Secretaria de Educación de Boyacá. (24 de Septiembre de 2020). *Secretaria de Educación de Boyacá*. Obtenido de FESCOL Boyacá 2020: <http://sedboyaca.gov.co/fescol-boyaca/>

UNESCO. (28 de Septiembre de 2020). *UNESCO*. Obtenido de Las licencias Creative Commons: <https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons#:~:text=Las%20licencias%20Creative%20Commons%20son,por%20los%20derechos%20de%20autor.&text=Toda%20obra%20derivada%20de%20la,licencia%20CC%20DBY%20DSA>.