



# UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Magíster en Didáctica para el Trabajo Metodológico de Aula

## EL VIDEO TUTORIAL COMO APOYO DIDÁCTICO METODOLÓGICO EN LA ENSEÑANZA DEL FOLKLORE

Proyecto de Innovación Didáctica de Aula para la Obtención del Grado de  
Magíster

Candidato a Magister

ERICO LEONARDO ZAPATA AZÓCAR

Docente Guía

Dr. ANDRÉS TRONCOSO ÁVILA

LOS ANGELES, JUNIO 2021



# UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Magíster en Didáctica para el Trabajo Metodológico de Aula

## EL VIDEO TUTORIAL COMO APOYO DIDÁCTICO METODOLÓGICO EN LA ENSEÑANZA DEL FOLKLORE

Proyecto de Innovación Didáctica de Aula para la Obtención del Grado de  
Magíster

Candidato a Magister

ERICO LEONARDO ZAPATA AZÓCAR

Docente Guía

Dr. ANDRÉS TRONCOSO ÁVILA

Comisión

Dr. Esteban Cárdenas Pérez

Mg. Jeannette Parra Cisternas

LOS ANGELES, JUNIO 2021

## INDICE

<b>I.- RESUMEN</b> .....	5
<b>II.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	6
1.- Razones:.....	6
2.- Antecedentes: .....	6
3.- Diagnóstico:.....	8
4.- Causas.....	10
<b>III.- POTENCIALES SOLUCIONES Y/O APORTES:</b> .....	12
<b>IV. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b> .....	13
1.- La Importancia de la tecnología en un nuevo escenario virtual de enseñanza y aprendizaje. ....	15
2.- La educación híbrida. ¿Qué es? .....	16
3.- Tecnología como herramienta fortalecedora de habilidades meta-cognitivas .....	16
<b>V.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ESTADO DEL ARTE</b> .....	16
1.- Video Tutorial ¿Qué es? .....	17
<b>VI.- PREGUNTAS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO</b> .....	21
1.- Preguntas para elaborar el Proyecto. ....	21
2.- Objetivo General .....	21
3.- Objetivos Específicos .....	21
<b>VII.- METODOLOGÍA</b> .....	22
1.- Metodología del Proyecto: .....	22
2.- Modelos .....	23
<b>VIII.- ETAPAS DEL PROYECTO EN TÉRMINOS GENERALES</b> .....	26
<b>IX.- PRESENTACIÓN DEL PROYECTO ANTE LA COMUNIDAD EDUCATIVA</b> .....	28
1.- Implementación.....	29
2.- Instrumentos de recolección de información:.....	29
3.- Publicación y Difusión: .....	29
4.- Medios de Alcance del Proyecto. ....	29
<b>X.- MEDIOS DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO HACIA EL PÚBLICO OBJETIVO.</b> ....	30
<b>XI.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES</b> .....	30
<b>XII.- RECURSOS</b> .....	33
<b>XIII.- CONSIDERACIONES GENERALES, ALCANCES Y PROYECCIONES</b> .....	33
<b>XIV.- PRODUCTO Y/O RESULTADO DEL PROYECTO.</b> .....	34
<b>XV.- PASOS A SEGUIR PARA LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO</b> .....	35
1.- Delimitar el Tema.....	35
2.- Escribir el Guión.....	35

4.- Montaje de las Escenas .....	35
5.- Pedir Opinión.....	36
<b>XVI.- PRINCIPALES CONSECUENCIAS y/o BENEFICIOS PARA LOS ESTUDIANTES .....</b>	<b>36</b>
<b>XVII.- IMPLICANCIAS POSITIVAS DEL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN CLASE .....</b>	<b>37</b>
<b>XVIII.- IMPLICANCIAS NEGATIVAS DEL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN CLASE. ....</b>	<b>38</b>
<b>XIX.- ESCENARIOS FUTUROS DEL PROYECTO.....</b>	<b>39</b>
<b>XX.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>40</b>

## I.- RESUMEN

Las tecnologías de información y comunicación han realizado en las últimas dos décadas notables aportes y esfuerzos en diferentes etapas de nuestras vidas. En particular, su incorporación e integración en los procesos educativos dando lugar a cambios importantes en el sistema pedagógico y en especial en la didáctica musical. A su vez, ha aumentado el rol de la creatividad en las diferentes áreas del saber disciplinario, siendo considerada como una de las habilidades más importantes en el contexto educativo del siglo XXI.

Este proyecto se fundamenta en la Innovación Educativa y la Interdisciplinariedad del área de la Educación Musical, dirigido a los estudiantes de pregrado de las carreras de educación del Campus Los Ángeles de la Universidad de Concepción. El propósito principal está enfocado hacia una innovación didáctica en el trabajo de aula, incorporando las TIC, a través del video, como herramienta de apoyo para la creación de nuevas estrategias en el desarrollo de la práctica musical, específicamente en la asignatura de “Folklore y Pedagogía”, la cual se imparte como complemento en las diferentes carreras ofrecidas en el Campus Los Ángeles de la Universidad de Concepción. El Proyecto consiste en trabajar la innovación didáctica y creatividad desde el enfoque interdisciplinar y globalizador, aplicando nuevas estrategias metodológicas, a través de las TIC, concretamente en la creación y elaboración de videotutoriales que faciliten la enseñanza de las danzas folclóricas de las diferentes zonas geográficas de nuestro país. En la elaboración de estos recursos se utilizarán herramientas digitales funcionales: Windows Movie Maker, Pinnacle Studio, Sony Vegas Pro, Corel Video Studio, que al ser novedosas resultan atractivas tanto para los docentes como para los estudiantes.

**Palabras claves:** Innovación - creatividad, Metodología -TIC, interdisciplinariedad, Cultura Folklórica.

## II.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.- Razones:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación cobran cada día mayor importancia en todos los ámbitos de nuestras vidas. En particular, en el ámbito educativo, diversas propuestas metodológicas se implementan cada día, con el objeto de fomentar su uso como un valioso soporte y complemento de la actividad docente. Sin embargo, estas aplicaciones no son lo suficientemente generalizadas y todavía se observan muchas carencias en nuestro sistema educacional.

### 2.- Antecedentes:

El presente proyecto se implementará en la formación inicial docente de los estudiantes de las carreras de Pedagogía de la Universidad de Concepción Campus los Ángeles, como complemento al actual currículum el cual no contempla estas iniciativas innovadoras que permiten mejorar la integración tecnológica a la docencia y articular acciones de adaptación e integración de las TIC en el área musical.

En los actuales planes curriculares de las distintas carreras de pedagogía ofrecidas, no incluyen el aprendizaje de nuestra cultura folklórica como tema de formación general, lo cual significa que parte de nuestra sabiduría del pueblo se va extinguiendo paulatinamente.

Al revisar los diferentes planes de estudio de la formación inicial docente, si bien se visualiza un fuerte componente de asignaturas en las áreas de las especialidades. Sin embargo, se manifiesta un vacío en algunos ámbitos de formación complementaria que todo profesional de la educación debería tener conocimiento.

Como una forma de fundamentar lo señalado anteriormente se destacan algunas de las metas que se proponen en las carreras de pedagogía y entre ellas están:

1. Aplicar conocimientos disciplinarios en las áreas fundamentales del saber de las especialidades promoviendo procesos de enseñanza aprendizaje, desde los conocimientos específicos orientarlos hacia el desarrollo de habilidades.
2. Aplicar procedimientos de trabajo pedagógico con una sólida base científica, orientando la reflexión sobre sus prácticas hacia la consideración y profundización del conocimiento y saber pedagógico.
3. Interactuar en diferentes realidades educativas aplicando conocimientos teóricos con una mirada crítica e investigativa.
4. Diseñar intervenciones pedagógicas a partir de un conocimiento del fenómeno del aprendizaje utilizando diversas vertientes teóricas, psicológicas, sociológicas, filosóficas y ontológicas, siendo capaz de comprender la cultura escolar propiciando espacios de significancia ciudadana.
5. Interactuar en su entorno inmediato y global, utilizando un segundo idioma.
6. Asumir un compromiso ético en el ejercicio de su profesión, promoviendo la equidad, el bienestar y el bien común.

En ningún momento en las metas señaladas se aprecia el aporte de la cultura y sabiduría folclórica de nuestro país.

Si bien las carreras de pedagogía ofrecidas por el Campus, nos indican la presencia de un perfil de egreso, considerando tanto el ámbito del desempeño y las competencias, en ningún momento se evidencia el componente, cultural, folklórico y la propia sabiduría del pueblo. Y como una forma de demostrar la ausencia de estos temas que son considerados de mucha importancia se describen a continuación los perfiles generales de egreso de las carreras de pedagogías en la actualidad. En consecuencia el profesor egresado de la Universidad de Concepción:

- Diseña, planifica y evalúa procesos de enseñanza-aprendizaje en los niveles de su especialidad. Para ello, considera las características de los distintos contextos educativos y la diversidad de sus estudiantes.
- integra con una postura innovadora y creativa, estrategias y recursos tecnológicos multimodales.

- Reflexiona de forma continua sobre su práctica en el sistema educativo respetando la multiculturalidad de los contextos y las diferencias individuales de sus alumnos, replanteando progresivamente su desempeño profesional.
- Asume integralmente su rol docente, afianzado en una dimensión ética de inclusión, respeto, tolerancia y proyección de los valores humanos universales, para atender con responsabilidad social las demandas regionales y nacionales del sistema educativo.
- Domina los conocimientos disciplinarios, los enfoques didácticos, los estándares orientadores, el currículum escolar nacional.
- Analiza las variables psicosociales y contextuales que intervienen y determinan las propuestas metodológicas para el logro de aprendizajes.
- Diseña propuestas metodológicas y estrategias de enseñanza para el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes en función de sus necesidades, variables psicosociales y contextos educativos.

### 3.- Diagnóstico:

Actualmente el currículum de las carreras de pedagogías de la mayoría de las universidades de nuestro país no contempla iniciativas que permitan mejorar la integración tecnológica a la docencia, que en estos momentos producto de la Pandemia se está haciendo un tremendo esfuerzo por la incorporación del trabajo pedagógico online y por esta razón muchas iniciativas de infraestructura y desarrollo no son suficientes para articular acciones de adaptación e integración de las TIC especialmente en el campo de la cultura musical folklórica. Las tecnologías facilitan, optimizan y permiten profundizar en diversos tópicos como en el estudio de la teoría musical, la interpretación musical, la creación y producción de música, el entrenamiento auditivo, la edición e impresión de partituras, y en general en las actividades artísticas que requieren de integración e innovación tecnológica y recursos de multimedia y, además, todo lo que involucra el desarrollo de la expresión corporal. Sin embargo, las TIC en el área musical no forma parte del currículum de la formación inicial docente. Esta situación, va en desmedro de las posibilidades laborales de los futuros docentes, que podrían adquirir estas competencias para crear u operar servicios y



recursos, que requieren la preparación en este componente de la tecnología musical. Como profesor de las asignaturas de Educación Musical durante muchos años, he podido percibir y observar que un alto porcentaje de estudiantes desconocen el significado original y alcance de la “Informática Musical” y los campos transversales que vincula, a pesar de todos los esfuerzos que está haciendo el sistema educacional chileno incorporando las llamadas “salas de computación” o “laboratorios de informática”. En consecuencia, y a raíz de lo anterior, la motivación nace de la ausencia de una metodología de integración al lenguaje de informática musical en el currículum académico. El resultado de esta iniciativa es la elaboración y aplicación de un material de apoyo didáctico para la docencia utilizando la Informática Musical como medio y herramienta didáctica, que nos permita implementar una metodología de enseñanza y auto-aprendizaje centrada en la práctica interactiva, que pueden facilitar la apropiación de competencias musicales, como sería en este caso la enseñanza de la cultura folklórica.

### **Las tecnologías de la información y comunicación (tic) y el desarrollo de competencias básicas.**

El aprendizaje basado en competencias es el enfoque que se le ha dado a la educación en los últimos años, lo cual surge a partir de la necesidad de transmitir y adquirir conocimientos que sean de utilidad para un mundo en constante cambio. Según Martínez (2011), a principios de la década de 1970, se empezó a evidenciar un abismo que se presentaba entre lo que se exigía en el sistema escolar y lo que se necesitaba en lo laboral, de ahí se consideró muy útil la aplicación del enfoque centrado en las competencias como una manera efectiva de mejorar la formación de los sujetos para su desempeño profesional. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), identifica competencias claves que deberán contribuir a obtener resultados valiosos, tanto para la sociedad en general como para individuos en forma particular. Así es que la OCDE (2005, p.3), define competencia como:

“Una competencia es más que conocimientos y destrezas. Involucra la habilidad de enfrentar demandas complejas, apoyándose en el conocimiento y movilizándolo recursos psicosociales (incluyendo destrezas y actitudes) en un contexto en particular. Por ejemplo, la habilidad de comunicarse efectivamente

es una competencia que se puede apoyar en el conocimiento de un individuo del lenguaje, destrezas, prácticas en tecnología e información y actitudes con las personas que se comunica”.

Las competencias digitales que debe adquirir un docente, de acuerdo con diversos estudios al respecto (Cabero, Duarte y Barroso, 1999; Majó y Marqués, 2002; Tejada, 2013), las podemos resumir de la siguiente manera:

- Tener una actitud positiva hacia las TIC, instrumento de nuestra cultura que conviene saber utilizar y aplicar en muchas actividades domésticas y laborales.
- Conocer los usos de las TIC en el ámbito educativo.
- Conocer el uso de las TIC en el campo de su área de conocimiento.
- Utilizar con destreza las TIC en sus actividades: editor de textos, correo electrónico y navegación por internet.
- Adquirir el hábito de planificar el currículo integrando las TIC (como medio instrumental en el marco de las actividades propias de su área de conocimiento, como medio didáctico y como mediador para el desarrollo cognitivo).
- Proponer actividades formativas a los alumnos que consideren el uso de TIC.
- Evaluar permanentemente el uso de las TIC.

La formación en competencias se basa en el reencuentro de dos corrientes teóricas de las ciencias de la educación: el cognitivismo y el constructivismo. Por un lado, el cognitivismo se ocupa de la manera en la que el aprendiz adquiere y aplica los conocimientos y las habilidades; por otro lado, el constructivismo hace hincapié en el papel activo del aprendiz. Pero, no podemos olvidar que aprender haciendo es una premisa fundamental en la adquisición de conocimiento.

#### 4.- Causas

Hoy en día se debe reconocer que la educación musical en Chile no se ha actualizado a pesar de los múltiples avances que se han originado en este ámbito, entendiéndose por esto una infinidad de tutoriales que existen como apoyo y que los centros universitarios formadores de profesores no han sabido

incorporar en la formación profesional y muy especialmente en el ámbito de la cultura y el folclore y, por lo tanto, nos cuesta visualizar los profundos cambios que han impactado a la sociedad de la información y el conocimiento. En esta línea, podemos afirmar que el uso de tecnología aún no ha sido incorporado lo suficiente en el currículo de educación. Las instituciones universitarias incluyendo nuestra institución, no incorporan en sus planes de formación de profesores, las TIC en el área de la música como un recurso necesario para el aprendizaje de los estudiantes y su formación, sólo están incorporadas parcialmente a través de una asignatura “Las Tic y la Educación”. La reforma universitaria del año 1981 transformó la educación en un producto de mercado y desde ese momento los modelos de pedagogía en educación no se sustentan económicamente. Por esta misma razón, las actuales asignaturas curriculares no están diseñadas para promover procesos de aprendizaje, integración o creación con recursos tecnológicos o informáticos. Esta realidad contrasta con nuestro entorno, donde observamos como recursos de audio digital y tecnología musical, son elementos cotidianos en la vida de muchos niños, jóvenes y adultos.

El Documento “Política Nacional del Campo de la Música, 2017- 2022, (Consejo Nacional de la Cultura las Artes), da cuenta de que “existirían graves falencias en la formación musical que se imparte en el sistema escolar”.

Según la información recogida previas a la elaboración del documento, las principales carencias serían “de equipamiento y de espacios físicos adecuados para la enseñanza de la música en la mayoría de los colegios y con la existencia de un déficit de profesores especializados”. El documento consigna también la falta de pertinencia regional de los contenidos, pero sobre todo subraya las críticas que generó el hecho de que la música no sea obligatoria en la educación media.

La Política propone una serie de medidas para revertir esta situación, lo que se suma a diversas acciones que desarrolla el Ministerio de Cultura: el Plan Nacional de Artes en Educación, el Plan de Apreciación de la Música Nacional y el Programa Acciona son algunas de ellas. A este respecto es necesario preguntarse ¿Será suficiente? “Actualmente no hay educación musical”. Así de categórica es Nella Camarda, viuda del compositor y director Jorge Peña Henn, pionero del movimiento de orquestas infantiles y juveniles, diciendo que:

“Generalmente estas cosas nacen de un músico. Nacen de la gente que realmente se da cuenta del valor que tiene una formación integral para los niños y eso es lo que se quiere. Ahora, por supuesto que el apoyo de las autoridades es básico”, señala la pianista”.

Peña Henn es un referente a nivel latinoamericano. Así lo ha reconocido el joven músico Gustavo Dudamel, director estrella del sistema de orquestas infantiles y juveniles de Venezuela, qué dice: “Él dio a la música el regalo más importante: la posicionó como un derecho humano; creó una vía para que nuestras generaciones futuras tengan acceso a esa belleza. Y también impuso una visión transformadora de la música, que no es algo solamente estético, sino social. Nos mostró cómo se puede transformar una vida a través del arte, y ese mensaje retumba en el mundo”, dijo Dudamel.

### **III.- POTENCIALES SOLUCIONES Y/O APORTES:**

Por su parte, la incorporación de la cultura musical folklórica a través de videotutoriales sería uno de los potenciales aportes de este proyecto. Y al respecto para el músico y director de orquesta Eduardo Browne Puga, Maestro en Dirección Orquestal, The Julliard School, Estados Unidos, dice: “El principal aporte de la música es que transforma al estudiante y su entorno que en la mayoría de los casos es vulnerable y encuentra en la música su espacio, una contención, un cambio de vida y de realidad”. También manifiesta que “La música en sí misma es suficiente para justificar su importancia en la educación”. Más allá de sus beneficios sociales, cognitivos o de otro tipo, continúa... “No me gusta mucho ver la música como un medio para que termines trabajando mejor en equipo o teniendo mejores resultados en tus pruebas de matemáticas. La música es un camino hacia la emoción y eso ya es algo muy válido, por sí solo”, explica. Además, considera que hoy las artes están “amenazadas” por los recortes presupuestarios y subraya la relevancia de la práctica: “Las artes hay que hacerlas. Tú puedes ir al Louvre y ver todas las pinturas del mundo, pero si no pintas, tu apreciación es menor. Tienes que tomar el pincel, tomar el instrumento, cantar”.

Hoy en día las tecnologías facilitan, optimizan y permiten profundizar en diversos tópicos como en el estudio de la teoría musical, la interpretación

musical, la creación y producción de música, el entrenamiento auditivo, la edición e impresión de partituras, y en general en las actividades artísticas que requieren de integración e innovación tecnológica y recursos de multimedia. Actualmente, es común ver a académicos y estudiantes haciendo uso de estas herramientas. Sin embargo, las TIC en el área musical no forma parte del currículum de la formación inicial docente. Esta situación, va en desmedro de las posibilidades laborales de los futuros docentes, que podrían adquirir y potenciar estas competencias para crear u operar servicios y recursos, que requieren tecnología musical. Como profesor de las asignaturas de Educación Musical, en el Campus, he podido observar que muchos estudiantes desconocen el significado original y alcance de la “Informática Musical” y los campos transversales que vincula. En consecuencia, la motivación nace de la ausencia de una metodología de integración de la informática musical en el currículum académico. El resultado de esta iniciativa es la elaboración y aplicación de un material de apoyo didáctico para la docencia utilizando la Informática Musical como herramienta, que nos permita implementar una metodología de enseñanza y autoaprendizaje centrada en la práctica interactiva, que pueden facilitar la apropiación de competencias musicales.

#### **IV. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

En la actualidad la educación en general, no se concibe sin multimedia ya que estaría en sintonía con las necesidades de los estudiantes, por ello es necesario conocer nuevas formas de apoyar el aprendizaje. El tutorial es una guía paso a paso para realizar una actividad, aunque su uso no está muy difundido en la educación, es una forma sencilla de compartir información y que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos que el tutorial ofrece con la posibilidad de revisarlo cuantas veces sea necesario hasta lograr el desarrollo de una habilidad. Este elemento multimedial brinda información auditiva y visual, por lo que mantiene varios canales de comunicación abiertos para el aprendizaje. Para poder utilizar estos recursos es necesario que el docente esté dispuesto a seleccionar material relacionado a su asignatura o elaborarlo en caso de no existir.

Un tutorial es un método de transferir conocimiento, que permite a través de aplicaciones de software y dispositivos de hardware, diseñar procesos, que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, específicamente la realización de una tarea y solo esa tarea, es diferente a un manual ya que el manual pretende mostrar un programa completo.

La multimedia es una herramienta de apoyo a la educación, permitiendo al docente potenciar su trabajo especialmente en el diseño y planificación de sus actividades académicas. La multimedia requiere de una planeación para su incorporación en la educación ya que su éxito no solo depende de que el material esté atractivo, si no de que los objetivos para los que se diseñó se trabajen de manera correcta.

Los Docentes del siglo XXI deben transformarse en facilitadores del aprendizaje de sus estudiantes, planificando y preparando diversas actividades educativas, que presenten diversas oportunidades facilitando, el proceso de enseñanza-aprendizaje y estimulando fundamentalmente el deseo de aprender del educando.

Algunas alternativas que ofrece el uso de multimedia para el diseño de las tareas docentes son: animaciones, palabras destacadas en un texto, muestra de imágenes, palabras o símbolos, hipertexto, sistemas de autocontrol del aprendizaje, y de las más recientes el video tutorial, entre otros.

Las tareas a desarrollar para la creación de materiales multimedia abarcan los siguientes aspectos:

- Organización de contenidos.
- Análisis de las formas de presentar la información.
- Lecciones especiales considerando las habilidades tecnológicas de los estudiantes.
- Gráficos para representar situaciones.
- Mapas conceptuales y mentales para ilustrar esquemas, imágenes, coreografías, entre otros.
- Los contenidos deben servir de material de consulta.

Partiendo de estas características, podemos decir que el video tutorial es un elemento de multimedia que permite la parte informativa del proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera dinámica que atrae al alumno y alumna y así guiarlo en su proceso de formación. Esta estrategia de enseñanza permite repasar el contenido las veces que sea necesario hasta que el alumno logre los conocimientos o el desarrollo de alguna habilidad deseada.

El uso de los diferentes órganos de los sentidos como captadores de los estímulos externos para el aprendizaje permite que este se logre de mejor forma, por ejemplo, es mejor escuchar y ver, que solo ver o que solo escuchar, entre más sentidos que utilices en el proceso de enseñanza aprendizaje mejor será la asimilación de sus contenidos.

El video tutorial como estrategia de aprendizaje permite recibir la información de forma visual y auditiva para posteriormente poner en práctica de manera efectiva y obtener el resultado de aprendizaje deseado.

1.- La Importancia de la tecnología en un nuevo escenario virtual de enseñanza y aprendizaje.

La formación de docentes requiere analizar los nuevos escenarios que han surgido como resultado de la "hibridación" de los modelos de enseñanza llamados tradicionales, representados por la educación presencial y la educación a distancia como dos manifestaciones diferentes y hasta con cierto grado de rivalidad. Entender que la tecnología nos ayuda a construir nuevos escenarios de interacción y enseñanza nos permite ver tres variables interdependientes:

- El cambio del rol de docentes y estudiantes que supone el trabajo con TICs.
- Las modificaciones en el perfil y la formación de los docentes.
- Las estrategias de aprendizaje de los estudiantes.

Internet se está convirtiendo cada vez más en el nuevo lenguaje de alfabetización en el que todos debemos tomar partido.

## 2.- La educación híbrida. ¿Qué es?

Las clases híbridas son parte del método llamado educación híbrida que mezcla la educación a distancia y la tradicional, con la incorporación de la informática.

La educación híbrida es un método alternativo de enseñanza que surgió junto con las nuevas tecnologías educativas, donde las clases híbridas son la nueva opción para muchos estudiantes y profesores y que además, están en boga en varios contextos de aprendizaje.

Su principal objetivo, fue al comienzo, solucionar los problemas de los estudiantes que presentaban la dificultad de acompañar una clase expositiva tradicional ya sea por falta de tiempo o por la distancia que existía con la institución educacional. Sin embargo, poco a poco, las autoridades se fueron dando cuenta de que ese aporte no era la única ventaja de la educación híbrida, ya que tanto alumnos y alumnas como profesores y profesoras se podían beneficiar con la educación a distancia.

## 3.- Tecnología como herramienta fortalecedora de habilidades meta-cognitivas

Finalmente, se puede decir que, en la investigación educativa actual, las estrategias de aprendizaje se ponen en juego a través de las TICs. En este contexto el video tutorial surge como una herramienta fortalecedora de las habilidades meta- cognitivas, transformándose en unas estrategias básicas para el aprendizaje autónomo.

## **V.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ESTADO DEL ARTE**

El video se ha convertido en un medio de comunicación importante, ya que permite dar a conocer información de manera rápida y dinámica, su medio de difusión es amplio va desde medios televisivos, redes sociales como Facebook, Twitter, entre otros, páginas web como YouTube, Vimeo, donde se difunde con más rapidez y alcanza un mayor número de espectadores.



El video tutorial se considera como una herramienta de apoyo pedagógico. Es muy práctico y bastante breve, a diferencia del video-curso y del manual, que carecen de estas características.

Los docentes que han utilizado los vídeos tutoriales como recurso aseguran que al usarlo se mejora y agiliza el proceso de aprendizaje.

Los vídeos tutoriales son importantes para la formación autodidacta y están dirigidos a todas aquellas personas que, por sus múltiples ocupaciones, no pueden asistir a clases presenciales de forma tradicional. De esta manera se constituyen como una herramienta fundamental para el aprendizaje. Se puede decir que es como tener al profesor a tu disposición las veinticuatro horas del día.

Los videotutoriales también son implementados como estrategias de enseñanza. Están muy bien vistos porque permiten repasar el contenido las veces que sea necesario, hasta que la persona logre los conocimientos deseados o el desarrollo de alguna habilidad planteada.

El uso de diferentes actividades para el aprendizaje permite aumentar el carácter didáctico de nuestro proceso de aprendizaje. Es mejor escuchar y ver que solo ver o que solo escuchar. Lo que vemos se guarda mejor en la memoria que lo escuchado, pero si se escucha y se ve al mismo tiempo, la comprensión de ese conocimiento es permanente.

#### 1.- Video Tutorial ¿Qué es?

El Video tutorial es una secuencia de fotogramas, que permiten percibir escenas en movimiento con el fin de crear una historia, esta puede estar acompañada de sonido o no dependiendo del tipo de video que sea requerido. “La comunicación de ideas a través de imágenes y sonidos constituye un lenguaje, una forma de hablar. Este lenguaje es denominado lenguaje audiovisual y tiene sus propias reglas” (Cabero, 1994, p.161) El video en la actualidad es una herramienta didáctica que, bien empleada, sirve para la transmisión de conocimientos ya sea este con un fin educativo o de información, facilita al espectador aprender y tomar en cuenta las diferentes enseñanzas impartidas en el video de una manera didáctica y correcta sobre el tema

abordado. Cabe destacar que el video permite recibir información práctica para la experiencia del estudiante de tal manera que esta información sea manejada correctamente y sea puesta en práctica.

Muchos artículos académicos que se han escrito evidencian la importancia del uso de los videos tutoriales y la utilización de las TIC como estrategia pedagógica a desarrollar en el proceso enseñanza –aprendizaje de los estudiantes y así clarificar y fundamentar este tema, los cuales serán analizados por su relevancia en la fundamentación de este proyecto:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son, en la actualidad, una fuente a la que se recurre con el fin de incorporar innovación a los ambientes de aprendizaje. La sociedad del conocimiento en la que hoy vivimos y nos encontramos inmersos tanto estudiantes como docentes, nos está acostumbrando poco a poco al uso de la tecnología y su aplicación en el diario vivir.

El uso de tecnologías en el aula es por tanto un recurso importante para el aprendizaje activo por parte de los estudiantes. Estimular el proceso de aprendizaje ofreciendo herramientas tecnológicas es una buena manera para que el estudiante aprenda haciendo, y trabaje e investigue directamente con el material que está estudiando (Sosa, Peligros y Díaz, 2010).

Por su parte, Martínez, N. (2015). En su estudio “Aprendizaje y evaluación con TIC: un estado del arte”, da cuenta del desarrollo alcanzado en el uso de las TICs en la educación virtual y la evaluación del aprendizaje. Este estudio se enmarca en el nivel de educación superior en Iberoamérica desde el 2006 al 2010, reportando resultados sobre el estudio de 20 artículos empíricos de revistas especializadas.

También, González, O. (2018). En su investigación, “El video tutorial como herramienta de educación no formal en estudiantes de Bogotá”, muestra en sus resultados que la relación de los jóvenes con las nuevas tecnologías favorece el aprendizaje. La mayoría de los estudiantes usan YouTube constantemente para consultar sus actividades académicas y otros contenidos.

En otro orden en este sentido, Sempere, P. J. G. (2014). En su artículo “Vídeo en la educación: creación de subtítulos para romper barreras de accesibilidad”. Plantea que “La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad y concretamente en los centros educativos está transformando las relaciones y las formas tradicionales de enseñanza. Como consecuencia es necesario asumir nuevos roles y responsabilidades por parte de los docentes; y responder a nuevas demandas de formación. El vídeo se encuentra muy presente en nuestras vidas, podemos observar la multitud de vídeos educativos que se encuentran alojados en Youtube”.

En su investigación, “El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes” Méndez Giménez, A. (2018), manifiesta que “El enfoque basado en el autoconstrucción de materiales en educación física ha mostrado efectos positivos en las dimensiones psicológica, social y educativa de los estudiantes”. Como refuerzo en su implementación se experimentó una estrategia de enseñanza consistente en el diseño, elaboración y presentación de vídeo-tutoriales entre futuros docentes.

Trujano, L. J., & Colorado, C. M, (2015) en su artículo “La enseñanza práctica de enfermería en la educación a distancia y el video tutorial”, menciona que “el aprendizaje práctico tiene un lugar privilegiado independientemente de la modalidad en que el estudiante curse sus estudios, por ello se destaca el papel del docente como facilitador del aprendizaje de los alumnos a través de elementos que permitan desarrollar su creatividad en la enseñanza a través del desarrollo de videotutoriales, promoviendo integración teoría práctica , la reflexión y la solución de problemas.

Otro destacado investigador, Saucedo, M., Díaz, J. J y Otros. (2013). En su artículo “El video tutorial como alternativa didáctica en el área de matemáticas”. plantea que “El video tutorial es una oportunidad de elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar las competencias de los estudiantes, permitiéndole realizar consultas sobre las dudas que tenga desde la comodidad de su casa, seguir paso a paso la solución de una situación problema, haciendo al estudiante el actor principal, así como también propiciar

una práctica docente reflexiva, significativa y situacional, logrando de esta manera un cambio en los modelos de enseñanza y evaluación”.

Otro investigador en proyectos educativos, Cobos De La, G. (2015), en uno de sus trabajos investigativos “El video tutorial como herramienta pedagógica en la clase de música de los jóvenes de décimo año de la Unidad de Educación Básica Completa”, dice: “El sistema actual de Educación nos invita a hacer uso de las denominadas TIC dentro del salón de clases, independientemente de la asignatura a impartir por lo que mi proyecto propone incluir elementos audiovisuales en la clase de música que son los videos tutoriales para el aprendizaje de instrumentos musicales como la guitarra y el piano, ya que en la Institución donde será empleado dicho proyecto cuenta con recursos tecnológicos como computadoras, proyectores y parlantes, fundamentales para cumplir con los objetivos planteados previamente en las planificaciones. Por lo tanto el material que utilizarán los estudiantes será una guía de trabajo y un DVD con diferentes videos de técnicas y recomendaciones para entonar la guitarra y el piano, así mismo canciones, ritmos, melodías desde lo más básico hasta la complejidad aceptable para un estudiante del Décimo año.

En cuanto a la Innovación y didáctica musical para la docencia del siglo XXI en Educación Superior, Ahijado, S. R., & Nicolás, A. M. B. (2017), sugiere trabajar la innovación docente desde el enfoque interdisciplinar y globalizador, aplicando nuevas estrategias metodológicas, a través de las TIC. Además, para generar los recursos didácticos se utilizan las siguientes herramientas funcionales: Kahoot Socrative, AnswerGarden, Thinglink, Tagut y Poplet, Quizlet y Padlet, que al ser novedosas resultan atractivas tanto para los docentes como para los discentes.

Finalmente podemos decir que son muchas las investigaciones que avalan el uso e incorporación de los videos tutoriales, como herramienta de aprendizaje en distintas áreas del conocimiento y principalmente en la educación universitaria del siglo XXI, como lo plantea Placencia, G. L. (2015, March). en su artículo “Los vídeo-tutoriales en la educación universitaria del siglo XXI”. en donde nos dice: “La era digital es una realidad, los recursos multimedia ganan espacios y son una forma de aprendizaje efectiva. La evolución de la tecnología y de las conexiones a Internet permite una mayor conectividad entre los alumnos

del siglo XXI. Emerge una nueva forma de aprender en la cual se integran una serie de recursos en una sola plataforma”.

## **VI.- PREGUNTAS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### 1.- Preguntas para elaborar el Proyecto.

Algunas preguntas que me he planteado para orientar la elaboración de este proyecto son:

1.1.- ¿Cuál es la importancia que tienen los videos tutoriales para el trabajo metodológico de aula en cuanto a la enseñanza de la cultura y el folklore?

1.2.- ¿Cuál es la contribución efectiva de los videos tutoriales como medio en la formación cultural de los estudiantes?

1.3.- ¿Por qué es importante la incorporación de los videos tutoriales en el proceso de aprendizaje de la cultura?

### 2.- Objetivo General

Incorporar en la formación inicial docente de las carreras de pedagogía, asignaturas con características complementarias, que incluyan actividades educativas basadas en la elaboración de videotutoriales para su implementación en el trabajo de aula, contribuyendo al proceso enseñanza/aprendizaje de nuestra cultura folclórica.

### 3.- Objetivos Específicos

3.1.- Revisar y seleccionar bibliografía sobre la elaboración de videotutoriales y su contribución al estudio y práctica del folklore chileno y sus diferentes manifestaciones.

3.2.- Identificar los elementos y las características que conforman los videos tutoriales seleccionando los que se relacionan con el proceso enseñanza-aprendizaje de nuestra cultura folclórica.

3.3.-Elaborar videos tutoriales, como material de apoyo para la enseñanza de las danzas y cultura folclórica de nuestro país.

3.4.- Contribuir al uso didáctico de los videos tutoriales, integrando asignaturas complementarias al currículum de las carreras de pedagogías que imparte el Campus Los Ángeles de la Universidad de Concepción, elaborando y aplicando este recurso, en diferentes niveles educativos.

## **VII.- METODOLOGÍA**

A continuación, enuncio cada uno de los pasos a seguir para una futura implementación del proyecto.

### **1.- Metodología del Proyecto:**

Desde el punto de vista metodológico una de las primeras acciones será la búsqueda de literatura relacionada con los diferentes elementos que conforman los videotutoriales y las características principales que se relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Posteriormente será aplicada una metodología participativa que contemple actividades de carácter lúdica, interactiva, creativa y flexible para que no responda a modelos rígidos y autoritarios. Además, que tenga un carácter formativo, que priorice la formación de los sujetos, promoviendo el pensamiento crítico, el diálogo y el debate respetuoso.

Para lograr resultados satisfactorios en el desarrollo de las tareas asignadas se deberá considerar algunos principios metodológicos y diferentes modelos de enseñanza.

Esta metodología de trabajo permitirá a los estudiantes adquirir competencias digitales, potenciando sus habilidades y destrezas, promoviendo su uso creativo, para alcanzar los objetivos propuestos por las diferentes asignaturas. Tomando la clasificación sugerida por Botella y Hurtado (2016), que a través de las actividades desarrolladas en los proyectos se pretende consolidar el aprendizaje de los alumnos fundamentando en tres aspectos claves:

*Actividad investigadora:* el alumno plantea dudas, formula hipótesis, diseña experimentos, conectando sus conocimientos con nuevas fuentes de información para obtener sus propias conclusiones.

*Trabajo colaborativo:* el alumno/a organiza su propio trabajo y el de grupo mediante el reparto de tareas, el intercambio de la información y el compromiso con el resto de compañeros y compañeras

*Interdisciplinariedad:* las disciplinas interaccionan entre sí estableciendo flujos de intercambio de contenidos en donde todo está relacionado.

## 2.- Modelos

Se sugiere utilizar un modelo mixto, combinando el modelo constructivista con el modelo proyectivo. El primero es un modelo educativo que se basa en la validación de un error, y lo toma como punto de mejora. Además, con este enfoque lo que se pretende es apoyar al estudiante para que pueda desarrollar su propio conocimiento. El segundo es un modelo en que el docente tiene como principal función apoyar al estudiante, en el logro de sus aprendizajes. Es decir, se basa en proyectos o investigaciones propuestas por el profesor, con el objetivo de que el estudiante la desarrolle. De esta manera, se busca que el estudiante construya su conocimiento a través de la experiencia, de manera autónoma, aunque teniendo como apoyo al docente.

## 3.- Estrategias

En cuanto a las estrategias de trabajo se sugiere para este proyecto lo siguiente:

Elaborar como estrategia educativa, videotutoriales para la enseñanza y aprendizaje de la cultura folclórica de nuestro país, permitiendo tener el control sobre el contenido a transmitir el cual pueda adaptarse al curso deseado. Sin embargo, producir un video educativo de calidad, aunque este dure pocos segundos, implica mucho tiempo y dedicación.

Pasos a seguir para la elaboración de videotutoriales efectivos para el aprendizaje virtual los cuales se organizan en 3 fases: Fase de preproducción, Fase de producción y Fase de postproducción.

### 3.1.- Fase de preproducción

3.1.1.- Elegir la temática: Al elegir el tema que se desea transmitir, se define el tipo de video y el contenido a trabajar.

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

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

3.1.4.- Practicar antes de hacer clic en el botón de grabar: Aunque, como se indicó anteriormente, el guion será tu guía, es importante practicar para que la grabación salga lo más natural posible.

### 4.- Fase de producción

4.1.- Revisión y prueba de Video: Preparar y realizar pruebas con cámara (esta puede ser cámara web o cámara digital) y micrófono, en caso de grabar un videotutorial, será necesario utilizar un programa adicional que capture las imágenes de tu pantalla, se pueden encontrar varios en la red y de uso libre como Screen Cast o Matic.

4.2.- Cuidado con el audio. Un mal audio puede bajar la calidad de tu video aun cuando el contenido sea muy bueno. Evitar ruidos del ambiente y procurar no acercarse mucho al micrófono. Realizar una prueba de audio antes de grabar todo el contenido.

4.3.- Duración. Elaborar videos cortos, de 6 a 10 minutos de duración, con esto mantendrás la atención de los estudiantes.

4.4.- Los tres momentos del video. Una técnica sugerida para iniciar tu video es necesario incluir una pequeña introducción del tema que será desarrollado.



Luego compartir el tema y por último hacer un pequeño resumen o relación del tema con el contexto real del alumno.

4.5.- Transmite energía. Tu estado de ánimo se proyectará en la imagen y audio del video, así que debe procurar sentirse cómodo, utilizando una dicción clara que transmita tu emoción.

#### 5.- Fase de postproducción

5.1.- Edición del video. Al finalizar la grabación del video, es necesario editarlo, agregando algunos textos, transiciones o imágenes que potencien visualmente el contenido. Para esto existen programas que facilitan esta labor, entre ellos Camtasia, Movie Maker (Windows) o IMovie (iOS) y la opción de edición de Youtube.

5.2.- Publicación del video. Finalmente, solo queda publicar el video, el canal que sea utilizado dependerá de la privacidad y medios de comunicación digital que tengas disponibles con los alumnos, algunas opciones son: Youtube, Vimeo o compartirlo a través de Google Drive.

#### 6.- Técnicas e Instrumentos de recolección de información:

Las técnicas que serán utilizadas estarán referidas a la manera como se van a obtener los datos y los instrumentos serán los medios materiales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la investigación. En este proyecto se sugiere el uso de las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de información:

- Análisis documental
- Observación experimental
- Escalas de opinión y listas de cotejo

#### 7.- Planeación y socialización

Las principales características de la planeación y la socialización de este proyecto es que pretende ser innovador, incorporando todos los elementos del currículum (objetivos, contenidos, y los ejes transversales) a través de aprendizajes significativos, respondiendo a problemas de índole pedagógico, mejorando la calidad de la enseñanza y la reflexión. Además, tiene un carácter

colectivo porque es el resultado de un compromiso grupal y comunitario, en donde se toman decisiones consensuadas y de responsabilidades compartidas.

El proyecto es factible de llevar a cabo porque es una respuesta a una realidad concreta, que responde tanto a la organización como a la ambientación del aula, distribuyendo el tiempo, espacio y recursos con los que cuenta la institución educativa y la comunidad. Es pertinente porque responde a intereses y necesidades reales de la institución y la comunidad.

Esta nueva forma de planificar la enseñanza y el aprendizaje, parte de las características de los individuos, del medio o entorno, a fin de desarrollar las capacidades esenciales para el desarrollo como persona y el disfrute de bienes culturales y la realización personal. Por ello, la planificación por proyectos permite atender a la diversidad de necesidades e intereses y determinar hacia dónde ir de la manera más económica y eficiente posible.

### **VIII.- ETAPAS DEL PROYECTO EN TÉRMINOS GENERALES**

A modo de resumen en un potencial desarrollo de este proyecto las etapas a desarrollar son las siguientes:

#### *Primera Etapa:*

Análisis de la situación educativa. Será realizada en forma sucinta un resumen analítico de lo que será el proyecto.

#### *Segunda Etapa:*

- Selección y definición del problema. Se sugiere seleccionar correctamente el problema verificando que:
- El problema debe tener solución viable en el corto plazo.
- Apoyo de las autoridades institucionales de la institución donde se va aplicar.
- El problema debe ser un aporte a la institución y al grupo estudiantil específico, de la asignatura en la cual se implemente.
- El problema debe estar bien delimitado y que el tema sea de interés común.

### *Tercera Etapa:*

Definición de los objetivos del proyecto. Los objetivos deben contemplar lo siguiente:

- Estar relacionados con la problemática a resolver.
- Ser claros y concretos, para establecer una guía de trabajo.
- Ser factibles de realizar
- Ser medibles y observables.

### *Cuarta Etapa:*

- Justificación del proyecto. Se debe describir lo siguiente:
- Relevancia del problema y por qué se debe considerar.
- La utilidad formativa que aportará a la comunidad educativa.
- La factibilidad para su implementación así como sus limitaciones

### *Quinta Etapa:*

- Análisis de la solución. Se debe intentar averiguar la posición de la organización respecto al entorno y sus grupos de interés, así como evaluar sus propios recursos y capacidades. El análisis de la situación y del contexto, para el presente trabajo hace referencia al conjunto de circunstancias o situaciones en las que se sitúa este proyecto. En esta fase se debe determinar exactamente las causas que dieron origen al problema y cómo este proyecto aporta a la solución del mismo.

### *Sexta Etapa:*

Planificación de las acciones. Se debe considerar un cronograma para el desarrollo del proyecto:

- Crear una estructura desglosada de las tareas a desarrollar
- Identificar las dependencias entre las tareas a desarrollar
- Estimar un tiempo necesario para el cumplimiento de las las tareas
- Diseñar un diagrama de Gantt.

### *Séptima Etapa:*

- Especificación de los recursos humanos, materiales y económicos. Los encargados del plan establecen las herramientas, instrumentos y medios

con los que cuentan para la ejecución del proyecto. Estos medios pueden ser de varios tipos: humanos, económicos, tecnológicos, físicos y virtuales (páginas web, blogs, entre otros recursos digitales). Es una buena técnica para determinar los puntos débiles de un proceso. En la mayoría de los casos, los gestores del proyecto se apoyan en un presupuesto o inventario que les permita tener un mejor diagnóstico de los recursos que se podrían emplear.

#### *Octava Etapa:*

- Evaluación. Se debe velar por el cumplimiento de la programación de cada una de las actividades, la utilización de los recursos y el cumplimiento de los tiempos, estipulados. Lo importante para obtener un producto de calidad es asegurar desde un comienzo evaluaciones de proceso, de manera que al final del proyecto, presente las menos debilidades posibles y que predominen las fortalezas.

#### *Novena Etapa:*

Presentar el informe final, con los aspectos más relevantes incluyendo:

- Nombre del proyecto.
- Periodo en que se fue elaborado el proyecto.
- Institución en que se elaboró el proyecto.
- Descripción general del proyecto y motivos por los que se implementó.
- Actividades que se realizaron,
- Medidas que deben considerar ya concluido el proyecto.
- Resultados esperados y obtenidos.

### **IX.- PRESENTACIÓN DEL PROYECTO ANTE LA COMUNIDAD EDUCATIVA**

Se deberá presentar el proyecto a la comunidad educativa a la cual está dirigido, explicando que el objetivo principal al cual apunta este trabajo, es resolver, en forma organizada y planificada, un problema previamente identificado en el aula, relacionado con el aprendizaje de la cultura folclórica chilena, aprovechando para ello los recursos disponibles de la institución de acuerdo al contexto educativo en que se implementará dicho proyecto.

Por otro lado se deberá resaltar que el proyecto educativo, pretende utilizar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) elaborando videos videotutoriales para difundir la cultura folclórica de nuestro país contribuyendo a mejorar la calidad de la educación de nuestros educando. Por lo tanto, el proyecto incorporará innovación educativa, a través de las TIC, principalmente en el diseño y planificación de las unidades de aprendizaje de la asignatura “Folclore y Pedagogía”.

#### 1.- Implementación

Como todo proyecto es necesario establecer un plan de implementación que debe considerar fechas tentativas. De tal modo que puede ser desarrollado en un primer o segundo semestre universitario y las tareas asignadas estarán contenidas en el syllabus que cada docente debe elaborar al inicio de sus actividades académicas y en el mismo documento se indican las actividades a realizar semana a semana.

#### 2.- Instrumentos de recolección de información:

En este punto se señalan los distintos instrumentos que potencialmente serán utilizados en la recolección de la información entre los que se destacan: entrevistas, encuestas, cuestionarios entre otros que serán aplicados a los participantes de este proyecto que en este caso serían estudiantes universitarios de pedagogía.

#### 3.- Publicación y Difusión:

Una vez grabado y editado los materiales audiovisuales (Videos Tutoriales) preparados, serán incorporados a plataformas digitales tales como: Drive, Youtube, sitios web, blogs, TEAMS, streaming los que permitirán revisar las veces que sean necesarias los materiales elaborados, es decir las 24 horas del día los 365 días del año.

#### 4.- Medios de Alcance del Proyecto.

Se realizarán las siguientes acciones: Aplicación de encuestas en establecimientos educacionales, registro y monitoreo externo a través del blogs

o sitios web que se encuentra a disposición de los alumnos y profesores, los cuales pueden revisarlo en el momento que lo requieran y el informe final del proyecto.

## **X.- MEDIOS DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO HACIA EL PÚBLICO OBJETIVO.**

La difusión nos permite propagar o divulgar un mensaje de comunicación, a nuestros potenciales usuarios de manera innovadora y creativa, por lo que en este proyecto se sugiere presentar esta propuesta, primero a los directivos de la institución educativa y posteriormente a los estudiantes, resaltando los objetivos educativos a los cuales está dirigido el proyecto, además de las principales ventajas de esta estrategia de enseñanza aprendizaje. Los medios de difusión más efectivos que se podrían utilizar, son las plataformas digitales, con que contamos y principalmente las páginas web institucionales.

## **XI.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES**

En la siguiente Tabla de Actividades serán consignadas, los objetivos específicos, la descripción de actividades, la duración de las semanas del proyecto y la responsabilidad de los diferentes actores

<b>Objetivo Específico</b>	<b>Descripción de actividades</b>	<b>Duración Nº de semanas</b>	<b>Responsables y disponibilidad de horas</b>
1.- Revisar y seleccionar bibliografía sobre la elaboración de videotutoriales y su contribución al estudio y práctica del folclore chileno y sus diferentes manifestaciones.	1.1.- Seleccionar bibliografía en internet relacionada con los videos tutoriales  1.2.- Confeccionar lista de todos los temas y principales referentes teóricos que deberán abordar.  1.3.- Seleccionar los temas y referentes más relevantes y eliminar aquellos que no sean indispensables.	4	Docente y Estudiantes  2 hrs. por semana

	1.4.- Ordenar los recursos de lo general a lo particular y agruparlos por temas similares, pensando en una lógica de títulos y subtítulos para hacerlo.		
2.- Identificar los elementos y las características que conforman los videos tutoriales seleccionando los que se relacionan con el proceso enseñanza-aprendizaje de nuestra cultura folclórica.	<p>2.1.-Identificar las características que conforman los videos tutoriales.</p> <p>2.2.-Definir las fuentes bibliográficas que se relacionan con los procesos de enseñanza aprendizaje de nuestra cultura.</p> <p>2.3.-Seleccionar videotutoriales educativos, que cumplan con un objetivo didáctico previamente formulado.</p> <p>2.4.- Seleccionar los videos tutoriales, clasificándolos por tipo: instructivos, cognoscitivos, motivadores, modalizadores, lúdicos o expresivos.</p>	4	Docente y Estudiantes 2 hrs. por semana
3.- Elaborar videos tutoriales, como material de apoyo para la enseñanza de las danzas y cultura folclórica de nuestro país.	<p>3.1.- Delimitar los temas con exactitud en qué se va a basar el vídeo tutorial, intentando que sea bastante concreto y así evitar que sea demasiado largo o que queden menos detalles innecesarios.</p> <p>3.2.- Decidir cuál será el mensaje Danza Folclórica y cómo se</p>	4	Docente y Estudiantes 2 hrs. por semana

	<p>transmitirá el vídeo Planificando todo previamente, para su posterior producción.</p> <p>3.3.- Seleccionar el programa de edición del video probando el programa para ver cómo funciona y las distintas opciones que ofrece.</p> <p>3.4.- Montar las escenas, procurando acortar algunos pasajes que no sean necesarios para que el vídeo sea más rápido y dinámico.</p>		
<p>4.- Contribuir al uso didáctico de los videos tutoriales, integrando asignaturas complementarias al currículum de las carreras de pedagogías que imparte el Campus Los Ángeles de la Universidad de Concepción, elaborando y aplicando este recurso, en diferentes niveles educativos.</p>	<p>4.1.- Solicitar la opinión a los posibles usuarios, para detectar a tiempo algún problema y poder corregirlo o solucionarlo.</p> <p>4.2.- Revisar los pasos y/o etapas para la elaboración del video:</p> <p>4.3.- Aplicar el video tutorial construido considerando todas las etapas.</p> <p>4.4.- Difundir entre los estudiantes de pedagogía la importancia del video tutorial para dar relevancia que tiene en nuestra cultura.</p> <p>4.5.- Agregar a la plataforma el video tutorial (Youtube)</p>	5	<p>Docente y Estudiantes</p> <p>2 hrs. por semana</p>



## XII.- RECURSOS

RECURSOS HUMANOS	MATERIALES	FINANCIAMIENTO (si corresponde)
1 profesor responsable de la asignatura  25 alumnos de pedagogía participantes de la asignatura electiva.	1. Acceso a conexión de internet.  2. vestimenta  3. instrumentos musicales  4. cámara para filmar y grabar sonidos	Este proyecto no requiere financiamiento, porque se realizaría con los recursos digitales con que cuenta la institución y los software gratis que se encuentran en internet.

## XIII.- CONSIDERACIONES GENERALES, ALCANCES Y PROYECCIONES

Este proyecto es de vital importancia para la formación de los profesores por la implicancia que tiene difundir la cultura folklórica de nuestro país.

El alcance educativo de este Proyecto Pedagógico de Aula se centra principalmente en todos aquellos elementos que directa e indirectamente contribuyen a la formación del estudiante y que involucra tanto su vida personal, como su vida familiar, social, y cultural.

Los objetivos que se pretenden conseguir durante el desarrollo de este proyecto, tanto a corto como a largo plazo, son los siguientes:

- Proporcionar canales de comunicación inmediata, sincrónica y asincrónica, para difundir información mediante la edición y difusión de información en formato digital.
- Familiarizar a los alumnos y alumnas con las herramientas digitales que permiten el almacenamiento y difusión de información educativa.
- Promover en las distintas áreas una metodología interactiva que posibilite a los alumnos aprender a distintos ritmos, y realizar actividades de manera autónoma y auto evaluar su propio aprendizaje.

- Utilizar las TIC como una herramienta más de trabajo del profesor, tanto a nivel personal como de aula.
- Valorar las TIC como herramienta que favorece las tareas de refuerzo y apoyo el desarrollo de las actividades que se realizan en el aula.
- Utilizar las nuevas tecnologías como un medio de intercambio de experiencias educativas a través de las plataformas digitales.
- Promover la elaboración de nuestros propios materiales didácticos a través de aplicaciones multimedia, presentaciones, páginas web, etc.
- Favorecer e impulsar en el alumno el trabajo en equipo con otros compañeros, ya sean de nuestra institución o de otras instituciones a través de estas herramientas.
- Incorporar el uso de videos tutoriales en el trabajo metodológico de aula y en el currículo escolar.
- Impulsar cambios metodológicos, potenciando los que se basan en las tareas colaborativas y en la construcción del conocimiento.
- Proporcionar nuevos instrumentos que faciliten el aprendizaje activo del estudiante y el desarrollo de procesos cognitivos más creativos y enriquecedores.
- Estimular el desarrollo de comunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula.
- Impulsar las TICs como medio de comunicación dentro de la institución y la comunidad educativa.
- Impulsar la colaboración con entidades del entorno y potenciar las actividades de vinculación con el medio y de extensión académica.

#### **XIV.- PRODUCTO Y/O RESULTADO DEL PROYECTO.**

Este trabajo deberá concluir con la creación de un producto final “videotutorial” que permita al alumno poner en práctica todo lo aprendido durante el trabajo realizado a lo largo del desarrollo del proyecto, permitiendo la adquisición y desarrollo de nuevas competencias y habilidades.

El producto se centrará en la creación de nuevos recursos educativos, para la enseñanza y difusión de nuestra cultura folclórica, a través de la realización

de procesos que impliquen el aprendizaje de, habilidades, competencias y contenidos trabajados.

## **XV.- PASOS A SEGUIR PARA LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO**

A continuación, se describen los pasos a seguir, para la elaboración del producto “Videotutoriales” los que estarán basados en la enseñanza y difusión de nuestra cultura folclórica chilena.

### **1.- Delimitar el Tema**

Es importante saber con exactitud en qué se va a basar el vídeo tutorial. En este proyecto el tema es la cultura folclórica de nuestro país y específicamente el aprendizaje paso a paso de las danzas de las diferentes regiones o zonas geográficas del folclore chileno.

### **2.- Escribir el Guion**

Decidir cuál será el mensaje y cómo va a ser transmitido en el vídeo es lo más importante a considerar en la creación del guión.

### **3.- Probar el Programa de Edición de Video**

Antes de la grabación, lo ideal es que pruebes el programa para ver cómo funciona y las distintas opciones que ofrece.

### **4.- Montaje de las Escenas**

Para evitar que el vídeo sea demasiado largo, se recomienda que cortes algunas escenas o que ciertas cosas ya estén realizadas. Esto hará que el vídeo sea más rápido y dinámico.

En el proceso de grabación se deberá utilizar las herramientas seleccionadas anteriormente, tanto para grabar las escenas como para la voz del relator. Durante la edición final del video se sugiere la utilización de algunas herramientas tales como:

CamStudio es capaz de grabar toda la actividad de pantalla y audio en su computadora y crear archivos de video AVI estándar de la industria y el uso de su SWF Producer incorporado puede convertir esos AVI en videos Streaming Flash (SWF) delgados, medios y de ancho de banda amigables.

Google Plus Hangout es una herramienta gratuita que también tiene la ventaja de permitir a los estudiantes y profesores interactuar en un entorno en vivo, lo que es ideal para los debates en clase. Las grabaciones de Google Hangout también se pueden subir a YouTube, lo cual es bueno para los estudiantes que quieran recuperar alguna información que hayan olvidado de vídeos anteriores.

Wondershare Filmora es una herramienta para videotutoriales, posee una variedad de funciones muy interesantes. Puedes hacer por ejemplo movimientos y zoom, para resaltar lo que creas que es importante de tu tutorial y facilitar una mejor comprensión del tema en estudio y evitar confundirlos presentando la pantalla completa.

#### 5.- Pedir Opinión

Se sugiere pedir la opinión a los potenciales usuarios, para de esta forma poder verificar la existencia de algún problema metodológico-didáctico.

### **XVI.- PRINCIPALES CONSECUENCIAS y/o BENEFICIOS PARA LOS ESTUDIANTES**

Como todo trabajo creativo se hace necesario resaltar algunas consecuencias y/o beneficios que dicho material tutorial va a aportar en la formación de los estudiantes y en este sentido se puede hablar de:

- Motivación para el estudio de los contenidos, ya que permite nuevas formas de presentación de los temas en estudio a través de las diversas herramientas multimediales de las nuevas tecnologías.
- Facilitación para el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder a los contenidos desde un computador, teléfono o cualquier otro dispositivo digital y así, poder repasar los contenidos cuantas veces sea necesario para adquirir el conocimiento deseado.
- Tener un material de estudio siempre accesible: el estudiante tan solo necesita un dispositivo digital y conexión a Internet, prescindiendo de libros o manuales, por lo que tendrá la información siempre al alcance de su mano en cualquier momento o lugar.
- Adquirir autonomía y responsabilidad en su aprendizaje, lo que le permite ser más protagonista en su proceso de formación profesional.

## **XVII.- IMPLICANCIAS POSITIVAS DEL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN CLASE**

Pese a que las nuevas tecnologías son un recurso que ha llegado para quedarse, todavía son muchos los que no están convencidos de su aplicación en el sistema educativo. Para poder sacarles el máximo provecho y que no sean contraproducentes para los alumnos, es importante conocer las implicancias positivas y negativas del uso de estas herramientas digitales. Por eso, a continuación, se detalla cuáles son las ventajas y desventajas de emplear recursos educativos digitales en las aulas.

- **Acceso rápido a la información:** El principal beneficio que se reconoce al uso de internet y los dispositivos móviles en el aula es que suponen una puerta abierta a un universo enorme de información. Online los estudiantes pueden encontrar un gran abanico de contenidos de muchísimas áreas, lo que les resulta positivo a la hora de aumentar su conocimiento.
- **Autoaprendizaje y autonomía:** Cuando los alumnos dominan el manejo del computador u otras tecnologías digitales son más capaces de aprender por sí mismos, dadas las muchas posibilidades educativas que hay en internet. Puede realizar cursos online, acceder a webinars y tutoriales, etc. Esto significa que el estudiante adquiere mucha más autonomía porque puede decidir qué es lo que le interesa aprender.
- **Comunicación horizontal:** La aparición de las TIC dentro de los colegios ha revolucionado la manera de enseñar que hasta ahora tenían los docentes. Las clases en las que el profesor explicaba y los alumnos se limitaban a escuchar y tomar apuntes tienden a desaparecer. Las nuevas tecnologías fomentan una educación mucho más participativa en la que existe una retroalimentación entre alumnos y profesores.
- **Ayuda al aprendizaje:** Los recursos educativos digitales contribuyen a que el aprendizaje de los escolares sea mucho más ágil, ya que incrementan las técnicas de enseñanza de los profesores. Ahora los docentes pueden apoyarse en presentaciones online, animadas, con audio y vídeo, etc.

## **XVIII.- IMPLICANCIAS NEGATIVAS DEL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN CLASE.**

- **Calidad de la información:** Aunque con el acceso a internet se consigue llegar a muchísima información, es cierto que la calidad no siempre tiene porqué ser buena. Es importante, por tanto, que los alumnos tengan un criterio mínimo a la hora de buscar online, ya que corren el riesgo de encontrar contenidos erróneos, falsos e, incluso, fraudulentos.
- **Formación previa:** Para poder dar un uso correcto a las nuevas tecnologías, los alumnos deben saber cómo manejarlas. Ello requiere una formación previa en informática y TIC, y todavía no está muy bien definido a quién corresponde dar dicho adiestramiento, si a la escuela o a las familias. Lo cierto es que en los programas escolares desde hace varios años se incluyen asignaturas de informática, pero a veces no es suficiente, por lo que los padres deben hacer también un esfuerzo en este sentido.
- **Inversión escolar:** Equipar un aula con recursos informáticos y dispositivos móviles es de alto costo económico. Requiere una inversión significativa de presupuesto por parte del centro educativo no solo a la hora de comprar los equipos, sino también en su mantenimiento.
- **Pueden crear dependencia:** El mal uso de los dispositivos digitales, como las tablets, teléfonos, computadores u otros, pueden llegar a ser adictivos. Por ello, los colegios deben inculcar un uso prudente de estos recursos tecnológicos.
- **Desigualdad social:** Aunque pueda parecer que el acceso a internet es hoy en día algo común a todo el mundo, lo cierto es que todavía hay muchas familias que no pueden obtenerlos. Por ello, puede crear desigualdades sociales dentro del aula y entre compañeros. Se aconseja, por lo tanto, que los profesores realicen sus lecciones tecnológicas en el aula para que los niños que no cuenten con el equipamiento adecuado no se queden excluidos.

## **XIX.- ESCENARIOS FUTUROS DEL PROYECTO.**

La implementación de herramientas y soluciones tecnológicas en el ámbito educativo conlleva a enfrentar diferentes retos, ya que los métodos de enseñanza que existen hoy en día, han cambiado por completo la manera de dar clases y de aprender.

Los beneficios del uso de la tecnología son evidentes, pero también conllevan responsabilidades. Adaptarse al cambio es la tarea principal de cualquier institución educativa.

La metodología de la educación ha cambiado, puesto que el alumno en lugar de memorizar, se aboca a la búsqueda, análisis e interpretación de la información. Al introducir la tecnología a las clases el personal escolar y los alumnos aprenden a trabajar de modo colaborativo.

Existe la necesidad de formar a los docentes en el uso de las nuevas tecnologías para que puedan incorporarlas a sus clases. Los profesores deben actualizarse en avances tecnológicos de manera constante, esto con el fin de dar educación de mejor calidad.

No olvidemos que la era digital hace necesario un cambio de paradigma en el que los alumnos ya no se preparan para un mundo industrial sino para un mundo informático.

Los sistemas de tareas y evaluación deben de adaptarse a las tecnologías, para que los alumnos puedan enfrentar los retos de la realidad actual.

Finalmente, la meta, es lograr que todas las personas se eduquen en cualquier tipo de ambiente que pertenezcan y que su deseo de aprender y conocer el mundo no esté subordinado por factores superficiales, como no tener dinero para costear sus estudios o no poseer los medios de transporte para asistir a sus clases.

## XX.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Ahijado, S. R., & Nicolás, A. M. B.** (2017). Innovación y Didáctica Musical para la docencia del siglo XXI en Educación Superior. Universidad de Salamanca. España. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, (12), 155-169.

**Bengochea, L., Budia, F., & Medina, J. A.** (2013). Universidad de Alcalá. España Videotutoriales subtítulos, un material didáctico accesible. Recuperado a partir de [http://www.esvial.org/wp-content/files/paper\\_Cafvir120.pdf](http://www.esvial.org/wp-content/files/paper_Cafvir120.pdf).

**Cabero Almenara, J., & Martínez Gimeno, A.** (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y la formación inicial de los docentes: modelos y competencias digitales.

**Cabero, J.** (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar*, 2(3), 14-25.

**Cabero, J., Duarte, A., & Barroso, J.** (1999). La formación y el perfeccionamiento del profesorado en nuevas tecnologías: retos hacia el futuro. **J. Ferrés y P. Marqués** (coords.). *Comunicación educativa y nuevas tecnologías*. Barcelona: Praxis.

**Castelán, Y. G.** (2013). El video tutorial como herramienta de apoyo pedagógico. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 1(1).

**De la Música, C. D. F.** (2016). Política Nacional del Campo de la Música 2017-2022.

**Gómez, P. V.** (2020). Comprendiendo la experiencia musical en el currículum musical chileno. *IXTLI: Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación*, 7(14), 203-217.

**González, O.** (2018). El video tutorial como herramienta de educación no formal en estudiantes de Bogotá, Colombia. *Question/Cuestión*, 1(59), e071-e071.

**Martínez, M.** (2011). La investigación cualitativa (síntesis conceptual).

**Martínez, N.** (2015). Aprendizaje y evaluación con TIC: un estado del arte.



**Marques, P., & Majó, J.** (2002). La revolución educativa en la era Internet (No. 371.334 M2881r Ej. 1 022754). CISSPRAXIS,.

**Méndez Giménez, A.** (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 34.

**Placencia, G. L.** (2015, March). Los vídeo-tutoriales en la educación universitaria del siglo XXI. In Congreso Virtual sobre Formación Docente en Iberoamérica (N3)

**Saucedo, M., Díaz, J. J., Herrera, S., & Recio, C. E.** (2013). El video tutorial como alternativa didáctica en el área de matemáticas.

**Sempere, P. J. G.** (2014). Vídeo en la educación: creación de subtítulos para romper barreras de accesibilidad. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, (2), 107-117.

**Sosa Díaz, María José, Sara Peligros García, and Dionisio Díaz Muriel.** (2010). "Buenas prácticas organizativas para la integración de las TIC en el sistema educativo extremeño."

**Tejada, J.** (2013). La formación de las competencias profesionales a través del aprendizaje servicio. Cultura y educación, 25(3), 285-294.

**Tobar Aleman, J. M.** (2015). El uso de las Tic como estrategia metodológica para potencializar la enseñanza de la asignatura de música para las alumnas de educación inicial en la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE) (Bachelor's thesis, PUCE).

**Trujano, L. J., & Colorado, C. M.**(2015) La enseñanza práctica de enfermería en la educación a distancia y el video tutorial.

**Zurigel, Perez.** (2013). Las seis mejores herramientas para crear videotutoriales. Recuperado 16 de diciembre de 2014, a partir de <http://www.inboundcycle.com/blog-de-inboundmarketing/bid/191331/Las-seis-mejores-herramientas-para-crear-videotutoriales>