



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD APLICADA A LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico.

AUTOR:

Gómez Meneses Luis Alexander

DIRECTOR:

MSc. Henry Chilibingua

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema: **“ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD APLICADA A LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013”**. Previo a la obtención del título de Licenciado en la especialidad de Diseño Gráfico.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúnen los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Henry Chiquinga

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo lo dedico a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

Doy un profundo agradecimiento a mis padres que me han apoyado en mis estudios. A mi director de tesis, MSc. Henry Chilibinga por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

También me gustaría agradecer a mis profesores que durante toda mi carrera profesional han aportado con mi formación.

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE.....	iv
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.4. Delimitación del Problema.....	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1.Objetivo General	4
1.5.2.Objetivos Específicos.....	5
1.6. Justificación.....	5
1.7. Factibilidad.....	6
1.7.1. Aspectos económicos	6
1.7.2.Aspectos académicos	6
1.7.3.Aspectos humanos.....	7
CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Fundamentación teórica	8
2.1.1 La comunicación	8
2.1.2 Las TIC y la educación	11
2.1.2.6 Docente	15
2.1.3 Inteligencias múltiples	17
2.1.5 Técnicas para impulsar al pensamiento creativo.....	27
2.1.6 Creatividad	32
2.1.6.5 El proceso creativo.....	39
2.1.7 Ejercicios de creatividad	39

2.1.8 Producción multimedia	46
2.1.8.3 Adobe flash para productos multimedios con interactividad.....	47
2.1.8.3.1 Cualidades	47
2.1.8.3.2 Técnicas.....	51
2.1.9 Producción audiovisual	54
2.1.9.8 Manejo	64
2.1.9.8.4.4 Triangulo básico de iluminación.....	75
2.1.9.8.5 Micrófonos	76
2.2. Posicionamiento teórico personal	79
2.3. Glosario de términos	82
2.4. Interrogantes de la investigación.....	85
2.5. Matriz Categorial.....	86
CAPÍTULO III.....	87
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	87
3.1. Tipos y niveles de investigación	87
3.1.1. De campo	87
3.1.2. Descriptivo	87
3.2. Métodos	87
3.2.1. Método de recolección de información.....	88
3.2.2. Modelación.....	88
3.3. Técnica	88
3.4. Población	89
3.4.1. Medición Matemática	89
3.5. Muestra.....	89
3.5.1. Formula	89
3.5.2. Cálculos.....	90
CAPÍTULO IV.....	91
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	91
4.1. Tabulación y análisis de la encuesta	91
4.2. Participantes de las encuestas.....	102
4.3. Discusión de resultados.....	102
CAPÍTULO V	103

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	103
5.1.	Conclusiones	103
5.2.	Recomendaciones	104
5.3.	Interrogantes de la investigación.....	105
	CAPITULO VI.....	107
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	107
6.1	Título de la propuesta	107
6.2	Justificación.....	107
6.2.1	Importancia	107
6.3	Fundamentación	108
6.4	Objetivos:	109
6.4.1	Objetivo general	109
6.4.2	Objetivos específicos	109
6.5	Ubicación sectorial y física.	109
6.6	Desarrollo de la propuesta	109
6.6.1	Propuesta guía interactiva	109
6.6.2	Elementos multimedia.....	110
6.6.3	Justificación tipográfica	111
6.6.4	Justificación guía de color.....	112
6.6.5	Sistema de navegación guía interactiva	113
6.6.6	Navegación en línea	114
6.6.7	Ventanas de la propuesta.....	115
6.7	Impactos	125
6.8.	Difusión	125
6.9.	Bibliografía	126

RESUMEN

El presente estudio de creatividad y producción audiovisual, ha hecho énfasis en la población estudiantil de jóvenes de octavos años, de los colegios. “UTN” y Atahualpa de la ciudad de Ibarra. El objetivo de estudio, es mejorar la creatividad del estudiante y para reafirmar la creatividad en las instituciones educativas. Se planteó el problema a investigación, acerca del poco apoyo a las iniciativas de los estudiantes y al desarrollo de la creatividad en estudiantes y adolescentes de la ciudad y se anotado falencias en el desarrollo de ideas, por lo que además hay la necesidad de ayudar a maestros, ellos pueden ayudar enseñar y practica la creatividad con los estudiantes ya que es un proceso que requiere tiempo para ser entendida. Para esto se investigó bibliografías de creatividad y producción audiovisual, buscando la manera de dar con una solución a este caso. El primer capítulo hace referencia al planteamiento del problema que surge de la necesidad de la falta de conocimientos de creatividad y práctica de la misma en centros educativos, en la población estudiantil, se ha planteado objetivos: general y específicos para dar con la solución específica. El segundo capítulo corresponde al marco teórico que hace referencia los diferentes fundamentos de autores citados, para una mejor aplicación y entendimiento del estudio de la creatividad y reconocimiento de la producción audiovisual. El capítulo tercero trata de la metodología, la técnica, instrumentos utilizados en la investigación, que permitieron obtener la información para su respectivo análisis. El capítulo cuarto es el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, recopilados de las encuestas aplicadas a los estudiantes, ayudando a estructurar más claramente la propuesta. En el quinto capítulo se plantean las conclusiones y recomendaciones generales del trabajo de investigación. En el capítulo sexto se expone la propuesta alternativa con la respectiva justificación, importancia, objetivos e impactos.

ABSTRACT

The present study of creativity and audiovisual production, emphasis has been placed in the student population of young sixteen years, of the schools. "UTN" and Atahualpa in the city of Ibarra. The objective of this study is to improve the creativity of the student and to reaffirm the creativity in the educational institutions. The problem was raised to research, about the little support to the initiatives of the students and the development of creativity in students and teenagers of the city and is annotated shortcomings in the development of ideas, so that there is also the need to help teachers, they can help teach and practice creativity with students since it is a process that requires time to be understood. For this were investigated bibliographies of creativity and audiovisual production, looking for a way to give a solution to this case. The first chapter makes reference to the approach of the problem that arises from the need of the lack of knowledge of creativity and practice in educational centers, in the student population, has been raised objectives: general and specific to comply with the specific solution. The second chapter corresponds to the theoretical framework that relates to the different bases of quoted authors, for a better implementation and understanding of the study of creativity and recognition of the audiovisual production. The third chapter deals with the methodology, technology, instruments used in the research, which allowed us to obtain the information for their respective analysis. The fourth chapter is the analysis and interpretation of the results obtained, collected from the surveys to students, helping structure more clearly the proposal. In the fifth chapter raised the overall conclusions and recommendations of the research work. In the sixth chapter outlines the alternative proposal with the respective justification, importance, objectives and impacts.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de exploración trata sobre el estudio de creatividad y producción audiovisual con el fin de que las producciones audiovisuales gocen de creatividad, tiene como objetivo brindar apoyo a la mejora de la creatividad a los estudiantes adolescentes de la ciudad, ya que en nuestra sociedad se nota niveles bajos de creatividad como desconocimiento de cómo mejorarla, se puede aprender a ser más creativo, como se aprende a leer o a escribir, se considera factible que los jóvenes conozcan sobre el tema por que están atravesando una etapa crucial en su desarrollo acelerado físico, mental, y de su personalidad, al conocer sobre el estudio de creatividad y aplicación en la elaboración de un producto audiovisual ellos podrán asociar estos conocimientos en otras disciplinas, para que puedan gestionar y saber que es más factible para desarrollarla en donde ellos pretendan ser más creativos, el ser humano es creativo por naturaleza pero en grados muy básicos, se puede enseñar a ser más creativo, como se enseña a leer o a escribir, es un proceso que requiere práctica, por lo que se a visto factible que se lo haga desde los centros educativos, desde los maestros por que es palpable que se necesita de profesionales que enseñen la creatividad, con ética y estrategias creativas, la creatividad se adapta, como se adapta la comunicación a cualquier necesidad dentro de su naturaleza.

El estudio de creatividad esta aplicado a la producción audiovisual ya que sus procesos tienen una enorme similitud con los de creatividad, y se le a dando referencia para que goce de estrategias creativas al momento de realizar una producción audiovisual, además es un importante aporte para el estudiante conocer de procesos y técnicas para realizar productos audiovisuales.

Se empezó por delimitar el tema con objetivos generales y específicos para tener claro los propósitos, se realizo un marco teórico, con fundamentos bibliográficos de libros sobre el tema y la propuesta, entre lo más destacado esta la comunicación, la educación, las Tic, las inteligencias múltiples, la creatividad con fundamentos, ejercicios, procesos, estrategias y factores que la determinan,

como también hay un importante aporte acerca de producción audiovisual, además se acogió a dos instituciones el colegio universitario "UTN" y Atahualpa de la ciudad de Ibarra en las que se recogió valiosa información mediante encuestas, los resultados de estas encuestas reflejaron hechos relevantes, en primer lugar se supo que no conocen de métodos y técnicas para mejorar su creatividad y en segundo lugar una gran mayoría están equivocados acerca del tema al creer que es una virtud que no se puede desarrollar, o que solo unos pocos nacen con esta habilidad, esto me permitió modelar la información y poder estructurar lo más factible para la elaboración de la propuesta que busca solución a el problema.

Este trabajo recata muchos aspectos psicológicas tales como la comprensión de principios y habilidades de los estudiantes, la motivación, estrategias de manejo de el deseo, el silencio, el aburrimiento, el movimiento, la ruptura, el caos, el oído, la vista, el tacto, el olfato, el gusto, con el propósito de masificar un buen manejo en rescatar la creatividad muchos aspectos que la determinan.

En solución a tal situación se presenta, un nuevo material con fundamentos claros, concisos mediante un diseño de instrucción con estrategias que buscan solución al problema, el aporte es dable ya que tiene sus razones y se lo logró mediante la investigación y fundamentación en cada una de sus etapas, con el fin de aportar bases que pretenden mejorar la educación con estrategias firmes que han sido puestas en manifiesto en este proyecto de investigación.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Se anotado poco apoyo a la creatividad a los estudiantes, los parámetros de enseñanza tienden ala comprensión de los contenidos académicos yel desarrollo de la ética, pero descuidan el guiar de los gustos propios individuales del estudiante, con aspectos psicológicos y comprensión de técnicas y disciplinas creativas que son importantes en el desarrollo de la creatividad del estudiante.

En ocasiones los chicos hacen notar sus habilidades, las cuales no se les da el verdadero respaldo que necesitan, por el contrario son redirigidos a como los adultos lo consideran, que en ves de cultivar sus fortalezas e ideologías, cambian su manera de pensar, posiblemente estas habilidades y descubrimientos suelen ser dejados y no se les da importancia, en ocasiones tienen ideas o proyectos, pero carecen en el conocimiento y práctica de llevarlos a cabo como una disciplina a desarrollar.

Los jóvenes estudiantes de 10 a 15 años son propensos al cambios, en la manera de pensar, por que están evolucionando aceleradamente física y mentalmente, y por ende van forjando su personalidad, llegando a tener una visión en común, destacan sus gustos y tendencias, están expuestos a la ansiedad, ira y otros aspectos psicológicos que deben ser tomados en cuenta y darles un respaldo para el crecimiento de su creatividad.

Demuestran facilismo, falta de originalidad y confianza en lo que expresan, esto es porque están comprendiendo al mundo que le rodea, pero la manera en la que lo hacen no es considerada creativa, ya que no lo hacen por si solos, y al ser ayudados no les permite destacar las cosas por si solos. Ellos necesitan de confianza al momento de hacerlo solos, esto se logra con práctica, la creatividad es un proceso, que abarca aspectos psicológicos, fundamentos técnicos y prácticos que permitan ver las oportunidades de diferentes enfoques.

Al igual que se aprende a leer o a escribir, también se puede aprender a ser creativo, pero para esto se necesita de personas capacitadas en destacar la creatividad del estudiante, para que se conviertan en personas emprendedoras de sus proyectos. La creatividad se la estudiado pero no se la ha aplicado con mucha importancia en los centros educativos ya que es reciente en la historia, pero gracias a filósofos, investigadores y escritores han aportado para destacarla mediante análisis y recopilación de fundamentos en varias partes del mundo y de la historia, se puede dar más importancia en el desarrollo del ser humano.

Para esto se ha realizado un estudio de campo en dos colegios Universitario “UTN” y Atahualpa de la cuida de Ibarra, en los octavos años, permitiendo notar que desconocen sobre el tema y principios serian los más adecuados para el desarrollo de la propuesta de producción audiovisual ya que es un tema que tiene mucho futuro en nuestra sociedad, se a notado en los últimos tiempos que esta creciendo en el país, y seria esencial inculcar estos aprendizajes a lo jóvenes estudiantes, además se ha escogido a la creatividad en este campo ya que los procesos de conllevar la idea a un desarrollo, se puede notar con mayor afinidad ya que tienen procesos de similitud.

1.2. Planteamiento del Problema

Hace falta originalidad en las ideas y proyectos de los jóvenes estudiantes, sus ideas no están bien fundamentadas con criterios y técnicas de creatividad, y no logran destacar lo que realmente buscan, a menudo muestran sus trabajos, proyectos y necesidades recurriendo al facilismo, es por que están comprendiendo el mundo que les rodea y se dejan llevar por costumbres que atajan la creatividad, así como personas que de alguna manera manipulan sus principios.

Los jóvenes conocen muy poco del tema de la creatividad, como el funcionamiento y la importancia de la misma, es un tema que no está integrado en sus materias y no pueden percibir sus bondades, por lo que se considera importante que tengan criterios de creatividad, hace falta estudios y proyectos de creatividad, ya que está integrada en varios aspectos, como es la pedagogía, psicología, las TIC, que resultan importantes para el aprendizaje y desarrollo de su creatividad.

Son pocos quienes conocen de su estudio y su aplicación, y se ve la necesidad que hacen falta profesionales que ayuden a destacar la creatividad en las personas especialmente en la juventud, ya que atraviesan una etapa importante en la formación de su personalidad y el apoyo de los intereses propios por medio de la creatividad pueden ayudar a formar personas más equilibradas en muchos sentidos psicológicos y de metas.

1.3. Formulación del Problema

Analizando lo anteriormente dicho el problema fundamental a solucionar es:

¿CÓMO MEJORAR EL ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, MEDIANTE EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013?

1.4. Delimitación del Problema

Como mejorar el estudio de la creatividad en producción audiovisual en los estudiantes de los octavos años de los colegios Universitario “UTN” y Atahualpa.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Estudio de la creatividad aplicable a la producción audiovisual como recurso educativo en los estudiantes de los octavos años de los colegios Universitario “UTN” y Atahualpa de la ciudad de Ibarra, propuesta alternativa interactiva durante el año 2013.

1.5.2. Objetivos Específicos

- a. Diagnosticar el nivel el conocimiento y creatividad de los estudiantes de los colegios Universitario “UTN” y Atahualpa de la ciudad de Ibarra sobre creatividad y producción audiovisual.
- b. Determinar estrategias para el desarrollo de la creatividad y producción audiovisual.
- c. Proponer un marco conceptual sobre la creatividad y producción audiovisual.
- d. Seleccionar los contenidos acorde al eje temático, que permita la elaboración del producto interactivo.
- e. Elaborar una propuesta alternativa del estudio de la creatividad y producción audiovisual.

1.6. Justificación

La creatividad puede ayudar a los jóvenes adolescentes, en el desarrollo de proyectos e ideas, hace falta reforzar su creatividad para puedan mencionarse con las habilidades, también hacen falta educadores que busquen ayudar al estudiante en el apoyo de su creatividad, así también el tema “creatividad” es un tema que esta descuidado en nuestro entorno, es quizá mal entendido, desconocen de su verdadera importancia, así como el tema de la producción audiovisual, que está creciendo en nuestro país y necesita darle importancia.

Se busca ayudar a maestros en la enseñanza en el apoyo al estudiante dentro del desarrollo de la creatividad y descubrimiento de habilidades personales, ya

que de ellos depende lograr brindar buenos enfoques de psicología y ética conjuntamente con la creatividad, para esto se dará a conocer una propuesta a maestros ya que son soportes y guías claves de los estudiantes.

Este estudio de creatividad es adaptable a otros casos, se puede acoger fundamentos y aplicaciones y conllevarlas a expectativas personales, es un proceso de aprendizaje que no tiene tiempo límite o una meta definida ya que depende del nivel de importancia y respaldo que se da a este estudio, así también depende del propio individuo. Considerando que es un tema a tratar ya que tiene sus razones a desarrollarse y aplicarse con la finalidad de mejorar la educación con un estudio práctico acerca de la Creatividad y Producción Audiovisual.

1.7. Factibilidad

Analizando los aspectos del tema de investigación he determinado que su desarrollo es factible y se analizó los siguientes aspectos:

1.7.1. Aspectos económicos

El aspecto económico referente a la investigación y creación de la guía interactiva, estoy en la posibilidad de cumplir de solventar los gastos que se presenten en su desarrollo.

1.7.2. Aspectos académicos

Académicamente cuento con la capacidad de cumplir con este trabajo investigativo, ya que cuento con la debida preparación y conocimiento para lograrlo.

1.7.3. Aspectos humanos

Además cuento con el apoyo de tutores que guían este proyecto, aportando con ideas para el mejoramiento del mismo, para que logre firmeza y objetividad.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica

2.1.1 La comunicación

Según Andrés Ricardo Novoa B. (1981) “En su sentido más general, la comunicación es tan antigua como la vida misma y para todos nosotros nos es familiar, pues pertenece a lo más básico de la experiencia humana.”(pág.1)

Según Andrés Ricardo Novoa B. (1981) “Para relacionarse e interactuar con otros, el ser humano ha utilizado desde sus orígenes muy diversas formas de expresión...” (pág. 1)

A lo largo de la historia la comunicación ha sido el principal objeto de estudio para el desarrollo del ser humano, ha evolucionado desde lo simple a formas complejas de entendimiento, así también el ser humano ha ingeniado formas de comunicación, desde épocas primitivas, mediante pinturas rupestres conjuntamente con invenciones que han ido evolucionando, ayudando al avance cultural y profesional de cada individuo.

Según Miguel Rodrigo Alsina (2001) “El espíritu de la época nunca puede ser definible, se trata de una suma de discursos y realidades muy dispares que acaban concretándose, más o menos, en una percepción de la realidad social.” (pág. 19)

No se puede definir ya que es el pensar y actuar de la sociedad en un espacio/tiempo y se percibe mediante la realidad social, un reflejo que esta sujeto

a factores que lo caracterizan, en cada sociedad hay costumbres o tradiciones como hablar de una cultura que por rasgos se define, y se destaca que comúnmente a evolucionado con el tiempo y sigue evolucionando poco a poco y se diferencia en cada generación.

Además comenta que“ **En la ciencia moderna un investigador puede hacer propuestas geniales, pero no se puede desarrollar la actividad investigadora sin tener en cuenta a la comunidad científica. Esta interrogación social y comunicacional es la que abona el pensamiento científico. La ciencia no se hace fuera del mundo, en la sociedad concreta.**” (pág. 19)

Para ofrecer un aporte sobre a una investigación, tiene que estar estrechamente inculcado con la comunidad y la realidad social, conocer el medio que le rodea y ser creativo para dar un paso en el desarrollo con el sentido comunicacional. Es difícil comunicar fuera del sentido común, la cultura tiene ciertos parámetros que exige adaptación, hay que adaptarse para evitar malos entendidos, es la cultura misma la que forma definiciones propias, consideradas por los habitantes de cierto lugar, donde el tiempo ha forjado un estilo de expresión.

2.1.1.2 Medios masivos de comunicación

Según Omar Rincón (2001) “Son los evangelizadores de esta cultura. Desde ella se realizan las propuestas con menos horizonte local y más símbolo generalista. Entrar en esta propuesta es asistir a un mensaje para todos que no requiere de códigos especiales para el ingreso.” (pág. 22)

Ellos son capaces de asignar costumbres a las culturas y comunidades, pueden llegar a la mayoría de la gente y lugares con facilidad, por su calidad. Ser parte de estos programas es asistir a la mejor calidad de programación, tienen un manejo

de producción tan elevado y creativo, que no aburre, al contrario dan la sensación de bienestar, con la TV o Internet.

Según Omar Rincón (2001) “La comunicación es mucho más que lo que se imaginan los políticos y negociantes, no se agota en los medios masivos, si no que abarca todas las formas compartidas de significación que se realizan en la sociedad...”(pág. 27)

Según Omar Rincón (2001) “La comunicación más allá de si es una ciencia, una disciplina, un arte, un oficio o una pregunta transo interdisciplinar es en la sociedad actual un valor transversal a todas las disciplinas y las problemáticas de acción y pensamiento social.” (pág. 27)

La comunicación se manifiesta de muchas formas, en todas partes y es percibida de igual manera, ayuda al entendimiento y a expresar el propio sentir del ser humano, todo el mundo se comunica de muchas formas, la comunicación es practicada y entendida y está involucrada en el pensamiento social y cultural del ser humano, esta en cada aspecto al entendimiento de cada sabiduría, no se puede desvincular siempre se esta aprendiendo algo

Según Miguel Rodrigo Alsina (2001) “No podemos olvidar que, a lo largo de la historia del pensamiento, el tema de las emociones es recurrente. Desde Pláton a Sartre se han valorado de forma distinta las emociones...”(pág. 63)

Según Omar Rincón (2001) “La televisión, como medio masivo, actualiza un proceso instrumental en la construcción del mensaje, y un proceso estratégico en su acto de comunicar...” (pág. 48)

Las emociones están vinculadas con la comunicación, es el hilo conductor al conocimiento y al que se quiere descubrir, pero la información puede ser ética o no, no se limita por estos factores, pero tiene apego con la creatividad. Hacer televisión tiene un proceso bien estructurado, enseña muchas cosas y es común verla, acerca realidades, como también es capaz de educar a las personas por medio de sus productos audiovisuales.

2.1.2 Las TIC y la educación

2.1.2.1 La educación sobre la comunicación.

Según Torres Soler, Luis Carlos (2012) **“Las Tecnologías y la Información y la Comunicación (TIC) se han introducido en los procesos de enseñanza y mediante programas y modelos en computador se busca cumplir con lo anterior; sin embargo, en muchos casos no se pueden explicar las dificultades para comprender lo que significa o no se lee bien.”** (pág. 18)

Para muchos docentes prefieren enseñar de forma tradicional, necesitan actualizarse en las nuevas tecnologías, para educar el desarrollo ético y creativo en los conocimientos, que están fuera del entorno escolar. El docente tiene que estar al tanto del cambio cultural, social y avance tecnológico, para que sea capaz de adaptar mejorías en la educación, tiene que adaptarse a cada cultura que comúnmente cambia con el tiempo y en cada espacio de trabajo.

2.1.2.2 Objetivos del aprendizaje

Según María Francisca Giordano, Paula Alejandra Pogré, María Constanza Valdez, Carmen Barale, Jorge Omar Silva (2012) **“La pedagogía se ha debatido tradicionalmente entre dos corrientes de pensamiento que propugnan conceptos de la educación aparentemente antinómicos y cuya formulación se puede establecer en los siguientes términos: ¿La educación ha de tener como meta final la información de la personalidad del ser humano o, por el contrario, ha de preparar a éste para la vida?”** (pág. 9)

“Una concepción de esta naturaleza ha valorado siempre la inclusión de las disciplinas en los planes de estudio de la infancia de la juventud, convencidos de su virtualidad informativa, sobre todo como medios de educación moral y estética.” (pág. 9)

La educación está apegada a dos claves en el desarrollo del ser humano, una brinda el conocimiento formando criterios, la segunda es saber desenvolverse usando lo aprendido. La virtualidad en la educación es proporcionar adaptación a los conceptos, establecer lo lógico y ético, formar la confianza en cada estudiante valorando las diferencias y potencialidades de cada alumno, buscar en las diferencias potencialidades que en creatividad pueden ser muy productivas.

Según Nicolás Oriol de Alarcón (2001) **“En los sistemas escolares modernos, la modificación de los valores sociales, la aparición de nuevas propiedades en la economía. La tecnología o la cultura, hace que se confederen unos conocimientos más importantes que otros, que se estimule el desarrollo de unos aspectos del individuo sobre otros.”** (pág. 19)

Hay temas que son considerados más importantes que otros, esto desvaloriza las habilidades y talentos en todas las aéreas o inteligencias múltiples al decir que hay que dar también prioridad a unas cuantas disciplinas. El objetivo educativo

parte de un análisis definido para poder responder con las demandas sociales, es por esto que la educación no puede cambiar, pero se puede adaptar consideraciones a sus parámetros.

2.1.2.3 Potencialidades de un ser humano en crecimiento

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “En línea general, la pre adolescencia y la adolescencia son etapas vitales en las que se producen en el ser humano importantes transformaciones fisiológicas que repercuten intensamente en sus características psicológicas.” (pág. 20)

Comúnmente son jóvenes y señoritas de los 10 a 18 años, etapa conocida como la pre-adolescencia y adolescencia. Ellos están expuestos a cambios emocionales como la ira, la ansiedad, y otros factores que determinan su actitud frente a la vida y a su vez su personalidad. Esta es una edad crítica y hay que ser creativo para poder guiar por senderos prósperos a los jóvenes, muchos padres de familia y maestros no se preocupan por conocer que es lo que necesitan los jóvenes en realidad.

“Asimismo, aumentan notablemente las aptitudes artísticas y la capacidad de comprensión verbal. Sus intereses recreativos se centran en torno a los amigos, los deportes, las excursiones, el cine, la televisión, Internet, la música, el coleccionismo, la lectura – especialmente de novelas policíacas y de misterios, libros históricos, biografías y diarios, los juegos de rol, los videojuegos y los juegos en red.”(pág. 20)

Es por esto que se reflexiona en tomar conciencia a educadores ya que con su preparación e inclusión como guía en el desarrollo de cualquier institución y de cualquier estudiante puede llegar a determinar muchos factores en el desarrollo de los mismos, en si pueden determinar muchas cosas en el desarrollo de sus

alumnos, es por esto que tiene que ser muy cuidadosos en como llevan los procesos de enseñanza.

“Pero cualquier cambio relevante que se pretenda poner en marcha descansa sobre los hombros de maestros y profesores.” (pág. 23)

2.1.2.4 La educación en valores

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“La inclusión en los currículos de la educación en valores es un intento de dar a la educación un enfoque ético, moral y cívico. Pues ésta “debería fundamentalmente ser una tarea humanizadora, que permita conjugar el aprender a aprender con el aprender a vivir, como síntesis del desarrollo moral e intelectual.”**”(pág. 32)

Según Torres Soler, Luis Carlos (2012) “La educación debe tener un propósito pragmático, debería dedicarse a ayudar al aprendiz a desarrollar habilidades para hacer cosas útiles. Hacer las cosas que se desean y que se imaginan es un beneficio para la sociedad.” (pág. 16)

Según Torres Soler, Luis Carlos (2012) “Ser inteligente y creativo no tiene ningún significado sin valores. Para la creatividad es importante poder ser original, recursivo, efectivo, pero sin agredir o lesionar al otro, ni al medio ambiente.” (pág. 51)

El docente hace la diferencia de las sabidurías que está inmersa en libros y tecnologías, el brinda el conocimiento capacitando el sentido humanista con ética, para masificar las buenas conductas. La educación en su naturaleza primordial

enseña los principios de la comunicación, como es la escritura, el leer y entender la lógica de los fenómenos que se han planteado como objetos de estudio.

2.1.2.5 Pedagogía de la palabra en acción

Según Miguel Angel Santos Guerra **“Una hermosa y profunda metáfora de Holderin lo recuerda: <<los educadores forman a sus educados como los océanos forman los continentes, retirándose>>. Lo que los alumnos dicen a sus profesores es: <<Ayúdame a hacerlo solo>>. Es decir: <<No pienses por mí, no decidas por mí, ayúdame a ser yo mismo>>. Y eso es difícil, porque la tendencia de los océanos es anegar la tierra. Y la de los educadores y los padres a imponer su forma de pensar y sentir.”** (pág. 17)

Educar es no intervenir en los propósitos de cada estudiante, si no aportar al entendimiento con estrategias, adaptándose a sus iniciativas; el aprendizaje se desarrolla en un tiempo y espacio, en una determinada época y tiene que comprender las necesidades presentes y reales de cada estudiante, los educadores tienen que ayudarles a forjar sus iniciativas.

2.1.2.6 Docente

Según Torres Soler, Luis Carlos (2012) **“La creatividad donde mejor puede desarrollarse es en el proceso educativo. Allí pueden distinguirse potencialidades y buscar una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso; pero es importante una atmósfera que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.”**(pág. 33)

Los maestros deben afirmar la creatividad del estudiante, buscar actividades que se gusten con sus propósitos, no dejar de lado los parámetros estudiantiles que están inmersos y establecidos, las materias que no pueden cambiar ya que tienen

un sistema definido, si no adaptar estrategias donde asocie estas sabidurías con los propósitos reales y presentes de cada estudiante.

Según Torres Soler, Luis Carlos (1012)“En el siglo XXI, presenciamos una sociedad complejizada, donde las tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) exigen cambios, y la sociedad demanda productos, procesos y servicios que deben cumplir con mayores exigencias; entonces, es necesario que todo profesional posea habilidades, actitudes y aptitudes para desarrollar competencias que le permitan, en la vida laboral, crear o innovar maquinas, procesos, equipos, diseños, servicios,... aplicando el máximo de creatividad, imaginación, curiosidad e inteligencia.” (pág. 13)

No basta con conocer el conocimiento y las habilidades hay que tener ingenio, para saberse desenvolver en la sociedad y conocer que actitud y medidas tomar para cumplir con las metas y solventar necesidades comunes como la economía y perspectivas en alcanzar, los educadores así como el alumno deben tener claro cuáles son los fines de la educación, que buscan en realidad.

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “La escuela no solo hade entender el desarrollo de la lógica y la racionalidad sino también la de las emociones y los sentimientos, prestando atención a la intuición y a la creatividad del alumnado.”(pág. 33)

LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL AULA
Reconocer las propias emociones y ajenas. Hablar de las emociones. Autocontrol emocional. Reconocer los sentimientos propios y ajenos. Hablar de los sentimientos propios y ajenos. Desarrollar los lenguajes no verbales: la música, el silesio, el gesto, la mirada, el movimiento. Reconocer los conflictos. Comprender que los conflictos pueden solucionarse. Buscar soluciones.

2.1.3 Inteligencias múltiples

2.1.3.1 La inteligencia emocional

Según Bernabeu, Natalia; Goldstein, Andy (2012) “Reconocer las propias emociones, es decir, ser capaz de identificar un sentimiento en el momento en que aparece.” (pág. 36)

“Saber manejar las propias emociones, tales como el miedo, la ira o la tristeza, con la finalidad de sustituir el programa de comportamiento congénito primario por otras formas de comportamiento civilizadas. Se trata de poder tranquilizarse uno mismo y dominar la ansiedad, la tristeza o la irritabilidad.” (pág. 36-37)

“La capacidad de motivarse uno mismo. El autocontrol emocional consiste en poder demorar la gratificación y controlar la impulsividad.” (pág. 37)

2.1.3.2. La inteligencia inconsciente

Según Bernabeu, Natalia; Goldstein, Andy (2012) **“Las neuronas de nuestro cerebro establecen diferentes conexiones a partir de la propia experiencia vital. El cerebro recoge informaciones que provienen del mundo exterior a través de los ojos, los oídos, la nariz, la lengua y la piel, y las contrasta con datos internos que provienen de pasadas experiencias almacenadas en él. El tipo de estímulos que recibe el individuo es determinante para que queden activadas o no determinadas sinapsis cerebrales.”** (pág. 39)

“Guy Claxton, investigador y docente, habla de distintas modalidades de pensamiento: el racional, propio del intelecto, y las formas lentas de pensamiento, propias de la submente o inteligencia inconsciente.” (pág. 39-40)

2.1.3.3 La inteligencia creadora

Según Bernabeu, Natalia; Goldstein, Andy (2012) **“Según José Antonio Marina la inteligencia cumple una función adaptativa: permite conocer la realidad –las cosas como son-, pero también inventa posibilidades: descubre lo que las cosas pueden ser. Para este autor no existe inteligencia sino un mirara inteligente, un recordar inteligente, un imaginar inteligente, etc.”**(pág. 41)

2.1.3.4 Inteligencia verbal/lingüística

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “Esta inteligencia remite a la capacidad de emplear palabras eficazmente, bien sea en forma oral o escrita. Comprende la habilidad de manipular la sintaxis, la fonética y la semántica del lenguaje”. (pág. 19)

2.1.3.5 Inteligencia lógica/matemática

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “La inteligencia lógica/matemática determina la capacidad para comprender relaciones y patrones lógicos, enunciados y propuestas, funciones y otras abstracciones afines, así como la capacidad para emplear números efectivamente.”(pág. 20)

2.1.3.6 Inteligencia visual/especial

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “La inteligencia visual/especial abarca la habilidad de percibir acertadamente el mundo visual, y transformar esas percepciones en conceptos.

Percibe mentalmente y logra tener una visión de algo, recrea ideas bien estructuradas, en donde encajan perfectamente la relación del color, forma y figura.

2.1.3.7. Inteligencia física/científica

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “La inteligencia física/científica consta de la habilidad de utilizar el cuerpo para expresar emociones (como en el baile y a expresión corporal), para realizar juegos (como los deportes) o para idear nuevos inventos”. (pág. 21)

Esta inteligencia requiere de práctica para lograr movimientos bien estructurados, por ejemplo en la danza, en los deportes o cualquier actividad física donde implique inteligencia y habilidad, ayuda al ser humano a ser más saludable y a expresar su imaginación de distintas formas y expresiones en sentidos culturales como competitivas.

2.1.3.8. Inteligencia musical

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “La inteligencia musical remite a la capacidad para percibir, distinguir, transformar y expresar sonidos y formas musicales. Esta inteligencia comprende la facultad de discernir entre los sonidos del ambiente, la voz humana y los instrumentos musicales, así como predecir el ritmo, el compás y la melodía, y el timbre o tonalidad de una pieza musical (Lazear, 1991; Hall, 1999).” (pág. 22)

2.1.3.9. Inteligencia interpersonal/social

Según Sonia Suazo Díaz (2006) **“La inteligencia interpersonal/social se relaciona con la facultad de percibir y distinguir los estados de ánimo, intenciones, motivos, deseos y sentimientos de otras personas a través de sus expresiones faciales, su voz y gestos, así como la capacidad para discriminar entre muchas señales interpersonales y responder a éstas de manera eficaz (Armstrong, 1995: 3; Gardner, 1993; Lazear, 1991; Hall, 1999).”**(pág. 23)

Esta inteligencia analiza psicológicamente el comportamiento de otras personas, y actúa logrando eficiencia en lo que pretende. Se caracteriza por saber socializar con los demás, destaca aspectos de aceptación, hay personas que han desarrollado esta habilidad que logran ser muy populares, entienden a los demás y hacen entender a perfección lo que quieren expresar, comprenden la psicología de otras personas.

2.1.3.9.1. Inteligencia intrapersonal/introspectiva

Según Sonia Suazo Díaz (2006) **“Esta inteligencia conlleva tener una imagen adecuada de sí mismo, la aptitud para reconocer nuestros estados de ánimo, nuestras motivaciones, temperamentos y deseos, así como la capacidad de autodisciplina. En fin, determinar la capacidad de trabajar con nuestros sentimientos, efectos y emociones, así como la habilidad de discriminar entre esos sentimientos, clasificarlos y enmárcalos en símbolos (Gardner, 1993; Lazcar, 1991; Hall, 1999).”**(Pág.23/24)

2.1.3.9.2. Inteligencia naturalista

Según Sonia Suazo Díaz (2006) “La inteligencia naturalista nos permite observar, entender y organizar parones en el mundo natural, distinguir entre entes

orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales.”(pág. 24)

Esta inteligencia está vinculada con el medio ambiente, con la flora y fauna, comprende el analizar distinguir y clasificar ordenadamente las especies, incluso saber cuidar de estas, cómo actuar de manera correcta, como por ejemplo saber cultivar o criar animales.

2.1.4 Creatividad y educación

2.1.4.1 Entornos creativos de aprendizaje

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “La creatividad depende de la interacción entre el individuo y su entorno. El contexto desempeña un papel de primer orden en el hecho de determinar si las personas hacen o no uso de su potencial creativo.”(pág. 63)

“Son entornos creativos los que favorecen los sentimientos de confianza y apoyo en los individuos: los que fomentan la libertad de acción y de autocontrol; los que permiten la variación de contextos y hacen posible aplicar los “viejos” conocimientos a habilidades nuevas; los que permiten un equilibrio entre desafío y habilidades y aquellos que favorecen un aprendizaje interactivo.”(pág. 63)

Un entorno creativo pueda ayuda al ser humano a sentirse bien y a la creatividad, en la escuela a menudo de adapta cambios como: adaptar cuadros, poner plantas, decorar o pintar las paredes y pupitres, es fundamental también que todo este limpio, fuera de ruidos, que huela bien, para sentirse cómodo y pueda dar paso a las emociones y la creatividad.

2.1.4.2 El aprendizaje como proceso creador

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Es importante también que el alumnado sea consciente de las ideas previas que posee respecto al tema de estudio, pues aprender significativamente supone una intensa actividad mental para modificar los propios esquemas de conocimiento.” (pág. 68)

2.1.4.3 El juego

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“El juego en su expresión original –libre, divertida y placentera- desaparece, pues se considera impropio de los niveles más avanzados, como la Secundaria Obligatoria o el Bachillerato; como mucho, se aceptan juegos competitivos en las áreas de Educación Física o los denominados juegos didácticos en algunas asignaturas.”** (pág. 54)

El juego prepara física y emocionalmente al ser humano, ayuda a formar fundamentos y actitudes frente a las capacidades reales, así como la formación de la personalidad. En sus principios compete a la liberación de factores de estrés y problemas, el juego libre de reglas es común en un niño, pero para un joven o adulto resulta impropio a menudo exige competitividad. El juego ha evolucionado y ya no se permiten errores.

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“Sin embargo, la integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporcionan abundantes ventajas:**

- **Facilita la adquisición de conocimientos.**
- **Dinamiza las sensaciones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.**

- **Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.**
- **Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.**
- **Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.”**
- **Aumenta los niveles de personalidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.”(pág. 54)**

2.1.4.4El valor de el caos

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “El desorden con su aparente “falta de disciplina”, ha sido considerado, tradicionalmente, un elemento muy negativo para la escuela.”(pág. 71)

El desorden estresa, pero es el momento donde se conoce la verdadera actitud y personalidad del estudiante, si está dentro de una actividad educativa, es cuestión de esperar, este aprendizaje necesita tiempo y práctica, tiene sus ventajas como sus desventajas, el caos puede despertar o desahogar un montón de factores psicológicos, de estrés y adrenalina como liberar excesos de estrés que son comunes en las personas.

2.1.4. 5El valor del aburrimiento

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “En la sociedad del espectáculo muy mal visto aburrirse. Los modelos circundantes difundidos por la publicidad, las teleseries, etc, insisten en que todos los momentos de la vida han de ser intensos y espectaculares.” (pág. 72)

Es mal visto, es asociado con la pereza, muchos maestros ejercen presión sobre esto para que no se sientan así, pero esto solo causa estresen y muestren desinterés en el avance de un aprendizaje, este instante que común mente se suele notar a ultimas horas de finalizar las actividades escolares del día, son propicias para interpretar lo comprendido.

2.1.4.6 El valor del silencio

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“El silencio que es urgente es aquel que sirve para generar un diálogo interior y para ampliar la autoconciencia y la reflexión; ése que desarrolla en el alumnado las actitudes de escucha activa; que ayuden a limpiar le estímulos y ruidos la mente y la prepara para poder percibir otras cosas; ése silencio indispensable para activar las formas más lentas de pensamiento y la mente creativa.”**(pág. 73)

El silencio permite adentrarse a la reflexión interna sobre un aprendizaje, es importante tener un momento de silencio para hacer juicio sobre ello, también es capas de abrir paso a pensar sin apuros, relaja la mente y el cuerpo permitiendo que la creatividad en generar ideas fluya de manera natural, este momento es difícil encontrarlo en los centros educativos por los ruidos, pero se puede sacar provecho en el hogar, en la noche.

2.1.4.7 El valor del deseo

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“Los relatos tradicionales señalan a los jóvenes el gran esfuerzo que supone conseguir lo que se anhela: el héroe protagonista, una vez aceptada su misión, dedicada mucho tiempo a ella, a veces años, en ocasiones toda una vida. En su camino hacia la meta solía equivocarse, pero volvía a intentarlo con ayuda de su fantasía y su ingenio.”**(pág. 73)

Tener deseo de conseguir algo es común en cada persona y para lograr conseguirlo hay un camino que hay que trabajar, el deseo motiva a seguir y seguir, crea interés y paciencia, este también puede generar obsesión, es bien visto cuando es una ambición fructífera, donde su manejo se lleva con propósitos de ética, puede ser competitivo o personal y diferente, lo importante es que no se puede desvincular esta presente en el ser humano.

2.1.4.8 La importancia de la ruptura

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Los seres humanos se aferran al conocimiento adquirido; lo conocido da seguridad, ordena y dota de sentido a la experiencia, lo nuevo, en cambio, produce desconfianza y rechazo: es lo que los psicólogos denominan “resistencia al cambio.” (pág. 74)

Tener miedo es común, llena de adrenalina el cuerpo al confrontar lo desconocido, pasar del conocimiento propio al nuevo es un reto, el aprendizaje es un esquema que puede ser modificado y adaptar nuevos aprendizajes, una buena estrategia es motivar, hacer ejercicios donde se hagan ver al alumno que no esta mal equivocarse, enseñar no solo de manera forzada las sabidurías si no hacer que lo hagan solos.

2.1.4.9 El modelo de QuadraQuinta de creatividad y aprendizaje

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “El modelo QuadraQuinta pretende ejercitar las cuatro estrategias que Guy Claxton considera básicas para desarrollar la formas más lentas del pensamiento y desarrollar la intuición y la creatividad.” (pág. 81)

Primer método

“El caldeoamiento: es el primer momento en el que se pide a los alumnos que realicen actividades de motricidad, movimientos sencillos a través de los cuales se produce una descarga catártica de los bloqueos el cuerpo, manteniendo despierta, pero tranquila, su mente.” (pág. 83)

Segundo método

“La relajación: tras el caldeoamiento, se utilizan técnicas de relajación física y mental con la finalidad de que los alumnos destensen el cuerpo, manteniendo despierta, pero tranquila, su mente.” (pág. 83)

Tercer método

“El desarrollo de las actividades. Una vez que los alumnos han preparado su cuerpo y su mente en las fases de caldeoamiento y relajación, es el momento de proponerles una serie de actividades en las que irán descubriendo aquellos conceptos y adquiriendo aquellas habilidades que queremos trabajar ese día en el aula.” (pág. 83)

Cuarto método

“La explicación de los contenidos teóricos. La última fase de la secuencia constituye el acercamiento racional al tema objetivo de estudio: se reflexiona sobre lo que los alumnos han ido sintiendo y descubriendo, y se aportan los datos teóricos necesarios para contextualizar y terminar de descubrir todos los contenidos de aprendizaje.”(pág. 83)

Este método creativo de enseñanza, permite tomar conciencia sobre el aprendizaje, estar bien concentrado no es fácil, pero mediante estas estrategias se

puede armonizar y preparar cuerpo y mente antes de adquirir el nuevo aprendizaje en algunos centros educativos en especial en los jardines infantiles si se practican mas factores de caldeoamiento o de motricidad y de relajación, pero en niveles más avanzados dejan de hacerlo.

2.1.5 Técnicas para impulsar al pensamiento creativo.

2.1.5.1¿En qué consiste elcaldeoamiento?

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Consiste en una actividad corporal, a veces muy breve, pero siempre intensa, en la que los alumnos y las alumnas preparan su cuerpo y su mente para comenzar la clase.”(pág. 97)

Esta técnica ayuda a concentrar todos los sentidos en la comprensión de una sabiduría, ayuda a tener una mente más calmada, y a liberar la hiperactividad, ayudando a dar confianza entre el alumno y el maestro.

2.1.5.2 Aspectos beneficiosos del caldeoamiento

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012)

- **“Cambia la energía corporal.**
- **Prepara la mente para recibir información.**
- **Aumenta la capacidad de concentración.**
- **Propicia la conducta lúdica.**
- **Facilita las actividades de relajación.**
- **Desarrolla la inteligencia emocional.**
- **Aumenta la motivación.**
- **Ayuda a tomar conciencia.**

- **Favorece la cohesión del grupo.**”(pág. 98)

2.1.5.3 La relajación

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012)“**La relajación es un estado corporal y mental contrario a la tensión. Es una experiencia subjetiva de sensaciones de calma y de baja actividad corporal. La situación mental de una persona relajada se encuentra en un punto intermedio entre la consciencia diurna y la que se tiene durante el sueño.**”(pág. 99)

“La búsqueda de la relajación física y mental es una tradición muy antigua en Oriente: los diversos tipos de yoga han buscado llegar a ella a través de la respiración, los ejercicios físicos y la práctica de la meditación.” (pág. 99)

La relajación es un estado pacífico, un buen entorno puede relajar la mente, el cuerpo necesita estabilidad para lograr relajarse, una buena posición puede ayudar, la relajación se perfecciona con práctica, es algo que no se puede controlar fácilmente, la mente es muy inquieta, es un reto para el docente lograr relajar a sus alumnos, existen ejercicios que ayudan a normar estos estados de estrés y adrenalina que no permiten dar paso a la concentración.

2.1.5.4 Las cualidades del sonido

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “**La naturaleza de los sonidos que escuchamos, su equilibrio o su desorden, su armonía o inarmonía, su capacidad para emocionarnos o envenenarnos, depende de diversos factores. Cada sonido posee una huella sonora que viene determinada por los siguientes elementos:**

- **La vibración. El sonido es un tipo de energía cinética.**
- **La intensidad. La intensidad es la altura o amplitud de onda sonora.**
- **El timbre. Es la cantidad de armónicos que contiene un sonido.**
- **El ritmo. Es el fluir de la música en el tiempo.**
- **El silencio. El silencio es la ausencia de sonido.” (pág. 109)**

Un contexto musical logra interpretar muchas emociones y sensaciones en el sentir y pensar, proyecta visualizaciones y contextos imaginarios, depende del estado de ánimo y otros factores psicológicos personales en cada persona, los sonidos también pueden ser perturbadores y pueden actuar fuera de los propósitos que el maestro quiere llegar como objetivo de estudio,

2.1.5.5 El oído/Sonidos de fuera

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) **“Siéntese con la espalda muy recta y con la mirada perdida, dirigida hacia tu mesa. Presta atención por unos minutos a los sonidos que llegan de la calle. Identifícalos. Haz mentalmente una lista con ellos. Ej: la lluvia, los coches, etc.” (pág. 122)**

2.1.5.6 La vista/Percibir lo que abarca la mirada

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012)

- **“Con la espalda muy recta mira a un punto fijo que estás mirando.**
- **Concéntrate en analizar los diferentes rasgos de ese punto fijo que estás mirando.**
- **Sin dejar de mirar ese punto, presta ahora atención a lo que hay alrededor, hasta donde tu mirada lateral sea capaz de ver. Anota mentalmente todo lo que ves.**

- **Cambia ahora la posición de los ojos, y fija la mirada en alguno de esos puntos latentes que estaba viendo. Observa ahora como se ve desde esa nueva posición el primer punto que miraste. ¿Has cambiado alguno de sus rasgos? ¿En qué ve diferente y en qué se ve igual?**
- **Intenta imaginar cómo vería las cosas de la habitación, si fuera muy bajito o si tu cabeza llegara hasta el techo, o si lo vieras todo en blanco y negro, o si sólo percibieras las líneas rectas, etc.”(pág. 124/125)**

2.1.5.7 El tacto/Registrar objetos

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012)

“Con los ojos serrados. Recibe los objetos que te da tu profesor.

Ve palpándolos, despacio, registrando todas las características que puedes percibir a través del tacto.

Intenta describirlo y decir qué es, qué color tiene, para qué sirve, etc.”(pág. 125)

2.1.5.8 El olfato/Describir olores

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012)

- **“Cada uno se tapa los ojos con un pañuelo negro y escucha una música relajante unos minutos.**
- **Recibe con la palma de la mano abierta lo que le da el profesor. (El profesor pone en la mano de cada alumno distintas sustancias olorosas; por ejemplo, un pétalo de una flor, una hoja de árbol, salvia o romero fresco, orégano, clavos de olor, etc.).**
- **Lo huele y registra mentalmente lo que ese olor le sugiere. Imágenes, sensaciones, recuerdos...**

- **Escribe una breve descripción de ese olor.”**(pág. 125/126)

2.1.5.9 Caldeamiento en movimiento / La rueda

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Una persona se coloca en el centro de cuatro o cinco compañeros más y, con los ojos cerrados, se tira hacia atrás y hacia adelante sin temor alguno: sus compañeros cuidan de que no se haga daño.” (pág. 128)

2.1.5.9.1 Caldeamiento en movimiento /Caldeamiento de pie, sin desplazarse por la clase

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “**Amasar el pan. La clase se divide en dos grupos que se colocan en dos filas indias. Cada persona debe amasar el pan en la espalda del compañero. Luego se dan la vuelta para mirar en dirección contraria y siguen amasando el pan.**”(pág. 129)

2.1.5.9.2 La relajación/la respiración

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Respiración consiente. Su objetivo es tomar conciencia de la propia respiración.” (pág. 130)

Se pide que los alumnos que se concentren en algo, un objeto o la propia respiración, ya que es muy sutil y fácilmente pueden notar su distracción, calma la mente, inhalar y exhalar sintiendo la sensación del aire, con los ojos cerrados, por unas 20 veces.

Matthieu Ricard

2.1.6 Creatividad

2.1.6.1 Antecedentes de la creatividad

Según Diego Parra Duque (2003) **“La creatividad ha venido acompañando al hombre a lo largo de sus búsquedas, descubrimientos y relaciones. Los seres humanos han desarrollado maneras de explorar lo desconocido o generar novedad en su vida, unas veces utilizando rituales, música o danza, y en otras ocasiones, cálculos, investigaciones, proporciones, cantidades y mediciones precisas.”**(pág. 7)

La creatividad ha estado presente siempre en el ser humano, se ha notado su ingenio con investigaciones a lo largo de la historia, ha venido avanzando desde lo más básico a formas complejas en muchos aspectos, todo ha sido producto de su imaginación, es posible que se piense que para todo hay muchas soluciones pero es importante aclarar que nada es determinante, pueden surgir mejores ideas que las que se conoce.

“La palabra y concepto de “creatividad” son recientes en la historia de las disciplinas humanas. La definición como tal se refiere a una herramienta de análisis de personas, productos, ambientes y procesos que han permitido al hombre llegar a cosas nuevas y diferentes.” (pág.8)

Su estudio nació del análisis de la psicología, el arte, la ciencia, que cada vez sorprendieron al ser humano con nuevas inventivas, un análisis complejo, con rasgos que la definen, no puntualmente, descubierta y comprendida por escritores y personas en la psicología como algo que existe y que depende en cada persona, conocida pero un poco mal interpretada, creían que solo se encontraba en los grandes filósofos y genios, quedando su estudio descuidado por mucho tiempo.

Además aclara que “**Tres acontecimientos en la historia del hombre marcan un giro en su forma de crecer; tres inventos que determinan en gran medida el inicio del arte en Occidente. Uno de ellos es la escritura. Otro, el papel. El tercero, las matemáticas como parte fundamental del saber en las culturas antiguas.**” (pág.17)

Estos inventos son los ejes primordiales que han permitido el avance del ser humano, le a permitido organizarse codificando muchas realidades en símbolos, permitido el avance de muchas ideologías, el papel esta inmerso en cada sociedad como una plataforma manual donde les permite construir el aprendizaje, conjuntamente con la escritura y cálculos matemáticos que permiten organización, además hay muchos soportes de aprendizaje grabados en libros la historia, hasta la actualidad.

Según Matilde Obradors Barba (2007) **“Platón atribuía únicamente a la poesía y que hoy se hace extensible a todas las artes. Filósofos, teóricos, pintores, escultores y poetas fueron introduciendo la concepción de que el artista inventa. Así fue como el término *imitatio* se fue constituyendo por el termino *inventio*, pero in atreverse aún a utilizar la palabra creación (creativo).”**(Pág. 35)

Platón fue un gran personaje en la historia, él pensaba que la creatividad nacía de la poesía ya que surgía de la inspiración, del sentir del ser humano, en forma representativa, pero poco a poco se supo que todo artista inventa, dando paso a la aceptación a otras técnicas y medios. La creatividad se fue descubriendo de a poco conforme la asociaban, con lo que esta genera, como lo imitar, inventar, manifestarse, producir.

2.1.6.2 Importancia e innovación

Según: Cynthia Mac Grego (2005) “La creatividad le puede ayudar incluso a pensar en una ocupación para iniciarse en ella, así como le será útil una vez que haya comenzado.” (pág. 12)

Crear un nuevo trabajo e iniciarse mediante habilidades propias y cubrir una necesidad muy importante como el sustento económico, es lo más común en nuestro alrededor, es quizá una ambición un sueño por muchas personas, lograr esto es un sueño al cual muchas personas no se centran en querer lograr, por que su creatividad esta con deficiencias en aspectos de psicológicos y de práctica.

Además dice que “Si creamos generaciones de jóvenes incapaces de pensar por sí mismos, que no se vean excitados por las ideas novedosas, que no pueden afrontar pensamientos complejos no obtenemos innovación.” (pág. 15)

Según Rodolfo Muñoz Serrano (2004) “Urgen personas creativas. Maestros creativos. Ejecutivos y colaboradores creativos. Urgen maestros del cambio. Urgen instituciones innovadoras, diferentes, transformadoras. Urgen otras vías para generar nuevos conocimientos de la realidad. Urgen soñadores activos que aterricen sus ideas en logros socialmente útiles y valiosos. Urgen empresas creativas, productos creativos, procesos creativos, servicios creativos.”
(pág. 67)

2.1.6.3 Teoría de la creatividad

Según Lee Towe (2004) “¿Es usted creativo? ¡Absolutamente sí! Puede usted no sentirse creativo con Einstein, Edison de Disney. Pero usted fue creativo cuando termino el informe a pesar de la avería de la fotocopidora, ayudó a un

cliente con un problema único, o preparo una presentación equipo. Todo el mundo es creativo de algún modo.” (pág. 17)

Según Diego Parra Duque (2003) “Crear es disolver los metales y luego condensarlos; es tener una etapa inicial de locura o divergencia, para luego tomar las mejores ideas sacadas de este proceso caótico y loco y convertirlas en hechos y productos reales.” (pág. 23)

Según Torres Soler, Luis Carlos (2012) “También, se determina que hay factores emocionales y afectivos que inhiben el empleo de toda la potencialidad que se tiene. En general no se tiene claro cuál es nuestra visión del mundo, que misión puede cumplirse, que aporte puede darse.” (pág. 22)

Así como el saber controlar los materiales o el medio en que se quiere ser creativo, Todas las personas necesitan de la motivación, afecto, aceptación, por lo que hacen, en apoyo psicológico de la persona, pueden existir personas que quieran cambiar la forma de pensar, redirigir las expectativas, es difícil controlar estas situaciones, aunque se den cuenta de este problema hay que buscar la motivación en uno mismo para no dejar de lado, esas iniciativas que de alguna manera son importantes para cada uno.

Para Robert Root- Bernstein, Michèle Root- Bernstein (2002) “**El auténtico banquete intelectual requiere de un *chef* que sepa mezclar, cambiar y sazonar adecuadamente un amplio surtido de ingredientes mentales. Y con ello no solo queremos decir que los *chefs* cocinen de un modo diferente al del resto, sino que también lo hacen mejor.**” (pág.15)

Lograr excelencia creativa, necesita de práctica, dominio de materiales, para poder variar lo común a nuevos parámetros, hablar de competitividad es que tiene experiencia en lograr resultados certeros en cada una de sus intenciones, cada cosa tiene su técnica, su sabiduría, sus materiales, sus objetivos, pero los procesos de creación y de inventiva pueden asociarse en cada situación y en cada ocupación.

Según Paul Birch, Brian Clegg (2001) “Es posible que tengas la certeza de necesitar algo sin saber que en realidad; la creatividad es algo por el estilo. El problema con la palabra creatividad es que se aplica a muchas cosas relacionadas.” (pág. 15)

Según Eugenia Trigo Aza (1999) “La persona creadora es aquella que ha puesto de manifiesto su creatividad mediante la realización de obras valiosas y consideradas como tales por una comunidad.” (pág. 30)

Hay momentos en que se quiere dar una solución aunque no se conozca cómo, la creatividad es la que se destaca al intentar descubrir algo, una posible solución. El individuo propiamente creativo, es aquel que destaca sus ideas y se da a conocer por lo que hace, por la manera en que se hace conocer por la comunidad bajo la aceptación de que es bueno.

Según Edward De Bono (2007) “Demasiada gente cree que la creatividad es un talento con el que algunas personas nacen y que el resto solo puede envidiarlas. Esta es una actitud negativa que es completamente errónea”. (pág. 10 – 11)

Según Bill Missett (2010) **“Quizás, secretamente siempre has querido escribir una novela, pintar, tocar el piano, o diseñar**

hay que arriesgar, lanzarse al descubrimiento, la experiencia forma parte del reconocimiento creativo.

2.1.6.4 La autoestima

Según Blass Primo -Tchang (2000) **“Hablar de autoestima es hablar de un concepto derivado de una capacidad personalísima de verse y de valorarse a sí mismo. Es la imagen que nosotros percibimos de nosotros mismos. Es lo que han hecho de nosotros nuestros pensamientos, nuestros sentimientos, nuestra manera de ver la vida, la forma en que fuimos tratados por los demás.”** (Pág. 45)

La formación de la autoestima se ha formado en el momento de la experiencia vivida, una madures que radica en cada persona, pero que depende del estado de ánimo, estos factores dependen de experiencias pero no son definitivas para pensar que no se puede hacer nada al respecto, al contrario hay que buscar la solución que es cambiar con positivismo este sentir que dificulta el aprendizaje y los propósitos creativos.

Según Blass Primo -Tchang (2000) (Pág.46/ 47)

“Hoy comencare la gran aventura de ser mejor y de convertir en realidad todos mis sueños.

Creo en el poder dentro de mí para obtener todo lo mejor de la vida.

Si estoy motivado, la vida me tratara como rey.

Yo soy un imán muy poderoso. Usaré esta energía para atraer lo más hermoso de la vida.

Si soy feliz y entusiasta, la vida me regalará todo lo mejor.

Cada día mi autoestima se fortalece y lo noto en todas las cosas buenas que llegan a mí.

Durante este día buscaré y encontraré por lo menos una razón para ser más feliz.

A mí alrededor sólo veo amor y abundancia.” (Pág.46/ 47)

2.1.6.5 El proceso creativo

Según Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy (2012) “Fue G. Wallas quien en 1946 definió las cuatro frases del pensamiento creativo:

- 1.- “La preparación o delimitación del problema. En esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema.
- 2.- La incubación es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco éstas se ordenan y en la mente se genera las soluciones inconscientes al problema.
- 3.- La iluminación es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición (insight).
- 4.- La verificación, en el que se evalúa y comprueban las soluciones.”(pág. 59)

Ser creativo no es solo tener una idea es trabajar y hacer juicio sobre los resultados obtenidos, preguntarse esto es lo que estaba buscando, quizá no resulte, pero ayuda a afinar mejor la idea, saltar errores que posiblemente se han suscitado en el primer intento.

2.1.7 Ejercicios de creatividad

La imaginación es más importante. Que el conocimiento.

ALBERT EINSTEIN

Según Hausner, lee; Schlosberg, Jeremy (2000) Los juegos de esta sección son los más fáciles de todos, y tan solo requieres tiempo y reflexión por parte de los

padres y el niño. Son juegos idóneos para jugar en el coche, en la tienda de comestibles, en la cocina mientras preparas una comida y mientras tu hijo espera a que llegue una visita especial. (pág. 65)

2.1.7.1 Según Hausner, lee; Schlosberg, Jeremy (2000)

° Pareados

“Un pareado es un conjunto de dos frases que tienen más o menos el mismo ritmo y que riman. Por ejemplo: <<En abril, aguas mil>>.”(pág. 69)

° Símbolos

“En tiempos más simples, éste era un juego de salón: una persona decía la primera parte de un símil bien conocido y otra tenía que completarlo: <<Astuto como un... ¡zorro!>>, <<fiel como un... ¡perro!>>.”(pág. 73)

° Preguntas con creatividad

“¿Qué pasaría si viviéramos sólo 5 años?
¿Qué pasaría si los seres humanos tuviésemos un ojo en la nuca?
¿Qué pasaría si fuera presidente?
¿Qué pasaría si todos formáramos parte de un solo país?
¿Qué pasaría si nos enteramos que debemos pasar el resto de nuestras vidas en el fondo del océano?
¿Qué pasaría si sólo existiesen mujeres?
¿Qué pasaría si todos los animales hablaran?
¿Qué pasaría si no hubiera problemas monetarios?”(pág. 160)

° El juego de los roles

“El objetivo de este ejercicio es adoptar un rol para pensar desde allí nuestro problema. ¿Qué pensaría cada uno de estos personajes en relación con el tema? ¿Qué podría aportar...?”

- Un niño.
- Un hombre de otro país.
- Un extraterrestre.
- Un pesimista.
- Un perfeccionista.
- Una persona ha del sexo opuesto.
- Un científico.
- Un artista.
- Un sabio oriental.
- Un terrorista...”(pág. 162)

° Analogías y nudos cruzados

“La idea es producir símiles y luego pensar en la forma de transformarlos en innovación. Primero enunciamos un problema general, por ejemplo, ¿Cómo puedo mejorar mi vida? Luego generamos analogías en función de dicho tema.

- La vida es como un edificio por construir.
- La vida es como un árbol.
- La vida es como criar un hijo.
- La vida es como una puerta abierta.
- La vida es como un test de Rorschach.
- La vida es como jugar a un juego.
- La vida es como buscar oro.
- La vida es como un viaje de ida y vuelta.
- La vida es como un libro.”(pág. 165)

2.1.7.2 Ejercicios por Torres Soler, Luis Carlos (1012)

“Las profesiones: tres amigos son de ciudades distintas y ejercen profesiones diversas:

- Juan no es de Bogotá.
- Pablo no es de Cali.
- El que es de Bogotá no es bogado.
- El que es de Cali es ingeniero.
- Pablo no es médico.

¿Quién es de Pereira y que profesión ejerce Enrique?”(pág. 62)

“Ordena de la mejor manera las frases para formar un poema con forma y sentido:

- Y en aquellas que hace frío
- Y reproches que me hagas cada día
- Pienso en ti porque eres la fuerza de mis sueños
- Y pensar que pasara otro día sin ti
- Pienso en ti en las tardes soleadas
- Y la fortaleza que me hace vivir
- Pienso en ti porque me falta tu mirada
- Pienso en ti al despertar en las mañanas
- Pienso en ti porque extraño las culpas
- Y la sonrisa de esa boquita linda.”(pág. 63)

“El cambio de guardia: se trata de que los caballos negros ocupen la posición actual de los caballos blancos y viceversa, moviéndose de acuerdo a las leyes del ajedrez, pero sin hacer capturas y en un número mínimo de desplazamientos. Teniendo en cuenta esto, ¿Cuántas posibilidades hay para cumplir con el mínimo de jugadas?

CN		CN
CB		CB

CB= caballo blanco CN= caballo negro.” (pág. 65)

“Existen tres postres, en uno de ellos se halla un conjunto de aros colocados por diámetro decreciente de abajo hacia arriba.

Deben trasladarse todos a los aros a un nuevo poste, cumpliendo con las siguientes reglas:

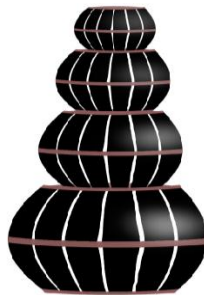
1. R1, en cada movimiento (acción) solamente es posible mover un aro de un poste a otro.
2. R2, nunca puede haber un aro de un mayor diámetro sobre otro de menor diámetro en un mismo poste.
3. R3, solo se pueden usar tres postes.



2.1.7.3 Según Trejo López, Oliva; Llaca Gaviño, Pedro Luis; Vásquez Valerio, Francisco J. (2012)

° Barriles

“En cada bodega hay cuatro barriles apilados de diferentes tamaños. Sobre un barril grande hay uno mediano que pesa la mitad de lo que pesa el grande, sobre el mediano hay uno chico que pesa la mitad del mediano, u finalmente un pequeño barril que pesa la mitad del barril chico. En total, los cuatro barriles pesan 150 kg. ¿Cuánto pesa el barril más grande?” (pág. 25)



° Encuentra la similitud

“Pedirle los niños que escriban cinco semejanzas de cada oración.

Qué semejanza hay entre:

- Una computadora y un cine.
- Una cámara y una alberca.
- Unos pantalones y un edificio.
- Una mariposa y una televisión.
- Un cuento y la vida real.
- El sol y la estufa de tu casa
- Una pluma y un águila.
- Un sillón y un cohete.
- Un árbol y un niño.

- Una calle y un río.” (pág. 146)

° Inventa un producto

“Se divide al grupo en equipos y se les explica que vana inventar un nuevo producto para niños (por ejemplo, un refresco, una golosina, un juguete, etc.). Si es posible que realicen su proyecto, mejor, pero si no, será suficiente que plasmen sus ideas en papel.

Cada equipo tendrá que guiarse con preguntas como las siguientes:

- ¿Por qué pensaste en este producto?
- ¿Por qué crees que será aceptado por los niños?
- ¿Qué beneficios proporciona?
- ¿En comparación en otros productos similares, porqué cree que el tuyo es mejor?
- ¿Qué nombre le pondrías?” (pág. 161)

° Recuerda la mitad perdida

“Material:

- Revistas.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento blanco.
- Lápices y plumones de colores.



El maestro o padre de familia tiene que relacionar ilustraciones de revistas, cuya complejidad dependa de la edad del niño, y recortarlas a la mitad para que este las pegue en la cartulina y dibuje la parte que falta.”(pág. 168)

Hay muchas maneras y técnicas creativas para explotar habilidades en los jóvenes estudiantes, existen muchos ejemplos en libros y en el internet de autores como los que se han citado, estos ejercicios mentales ayudan a la creatividad, ayudan a pensar en mejores soluciones con divergencia, con espontaneidad, originalidad y efectividad, el aprendizaje tiene un proceso en cada etapa, la creatividad es similar, hay que reforzarla en cada aspecto.

2.1.8 Producción multimedia

2.1.8.1 Multimedia

Según Antonio García de Diego Martínez, **“David Parra. Se denomina multimedia a un sistema único y coherente que conlleva la posibilidad de poder transportar a un tiempo elementos de texto, hipertexto, imagen, gráficos, sonido, animación y video, con el fin de hacer llegar al destinatario un documento o una información en la que además de la vista y el oído, pueda participar con el tacto y con la voz.”** (pág.127)

“La interface gráfica se convierte en una herramienta fundamental, similar a las pautas de maquetación y estilo en un diseño gráfico convencional.” (pág. 13)

La multimedia es un sistema de navegación tecnológica, práctica que ayuda a comunicar las sabidurías, de forma ordenada, práctica. Un producto multimedia debe ser claro con interfaces que no confundan al usuario, atractivo en el diseño y funcional.

2.1.8.2 El público objetivo

Según Ignacio Tortajada Montañana, Samuel Morillas Gómez (2006) “El objetivo es satisfacer la necesidad del usuario potencial, adaptando la tecnología informática a sus expectativas, sin imponer nunca al usuario un interface que obstaculice sus intenciones.”(pág. 15).

2.1.8.3 Adobe flash para productos multimedia con interactividad

Según Rodríguez García, Denis (2012) **“Adobe flash cs6 es la herramienta perfecta para los diseños de páginas web, profesionales de medios interactivos o personas especializadas que desarrollan contenido multimedia. Pone énfasis en la creación, importación y manipulación de distintos tipos de medios (audio, video, mapas de bits, vectores, texto y datos)”** (pág. 9)

Adobe flash permite transmitir ideas de la manera original, hay la libertad de crear y demostrar el ingenio tal y como se lo desea, esta herramienta de ayuda a organizar contenidos de manera representativa e interactiva, con sonidos, animación, imágenes, texto, para lograr interés visual y los sentidos participen al momento de comprender.

2.1.8.3.1 Cualidades

°El fondo

Según Rodríguez García, Denis (2012) **“Los colores y los fondos juegan un papel de gran importancia en la página, como es natural, con respecto de los fondos, hay profesionales que abusan tanto de los mismos, que a veces se hace difícil distinguir el contenido, sobre todo fondo negro, que si bien es elegante, es también agresivo y difícil de llenar con textos y formas de color.”** (pág. 13)

Los colores son tan importantes, como el contenido estructural o la distribución de los elementos, ya que con las tonalidades puede relacionar los colores con el tema y destacar originalidad en los contenidos, es bueno no exagerar con tonalidades agresivas a la vista, el color psicológicamente puede despertar sensaciones. Por lo que hay que dar un buen manejo del mismo.

° Animación

Según Rodríguez García, Denis (2012) **“La animación debe ser dosificada en la medida en que se pueda necesitar, sin por ello renunciar a las ventajas de flash. El hecho de que conozca una tecnología tan importante no le debe llevar a abuso de la misma.”** (pág. 16)

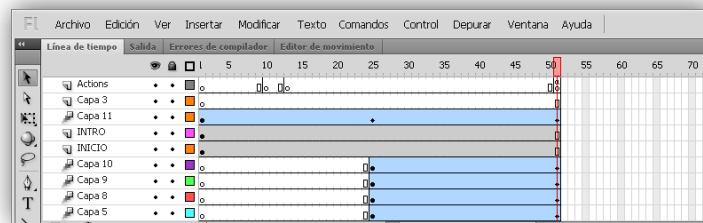
Se puede animar cualquier objeto, hay que ser clave y conciso, la exageración no es aconsejable, en una multimedia o producción interactiva se anima con movimientos relacionados con sonidos de tal manera que despierte interés al navegar, tiene que gustar en composición, tiene que estar distribuida y organizada para que no confunda.

° Línea de tiempo

Según Rodríguez García, Denis (2012) **“La línea de tiempo organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas fotogramas. Al igual que en la películas, los documentos de Flash dividen el tiempo en fotogramas. Las capas son como varias bandas de película apiladas unas sobre otras, cada una de las cuales tiene una imagen diferente que aparece en el escenario. Los componentes principales de la línea de tiempo son las capas, los fotogramas y la cabeza lectora.”** (pág. 24)

En la línea de tiempo se trabajan los contenidos, cada capa destaca una acción o representación, puede ser gráficos, imágenes, texto, sonidos en un lapso de tiempo, además se puede sobre poner objetos estáticos o animados, con el fin que crear interactividad como se lo considere, se da vida a animaciones como personajes de tal manera que el usuario encuentre algo más que una simple representación web.

Gráfico N° 1, elaborado por el autor.



° Película interactiva

Según Chun, Russell (2010) “Las películas interactivas son aquellas que cambian según las acciones del usuario. Por ejemplo, cuando haga clic en un botón se mostrara un gráfico diferente con más información.”(pág. 195)

° Símbolo clic de película

Según Chun, Russell (2010) “Son los símbolos más habituales, potentes y flexibles, siendo los más utilizados para crear animaciones.” (pág. 88)

° Símbolo de botón

Según Chun, Russell (2010) “Los símbolos de botón se utilizan para crear interactividad. Poseen solo cuatro fotogramas clave que describen su apariencia cuando el ratón opera con ellos.” (pág. 88)

° Crear un símbolo de tipo botón

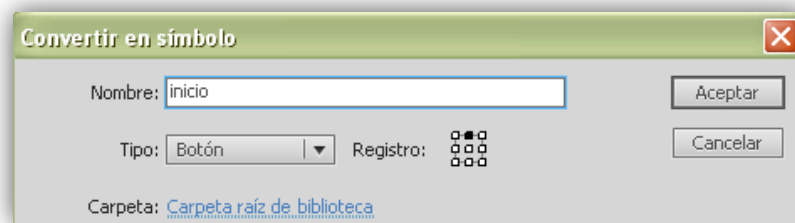
Según Chun, Russell (2010) **“Reposo: Muestra el aspecto del botón cuando el cursor no interactúa con él.**

Sobre: Imagen que se presenta en el momento en el que el cursor le pasa por encima.

Presionado: Aspecto que ofrece cuando se pulsa el botón del ratón.

Zona activa: Indica el área del botón sobre la que se puede hacer clic.”(pág. 196)

Gráfico N° 2, elaborado por el autor.



Un botón animado puede ser de tipo gráfico creado y adaptado en un determinado espacio, texto o fotografía, la animación crea interactividad mediante movimientos o contrastes de color al botón y adaptación de sonidos, estos permiten llegar a los interfaces o paginas consecuentes a las principales, tiene que estar bien organizados de tal manera que el usuario no se pierda al investigar o navegar en el sitio.

° Utilizar sonidos

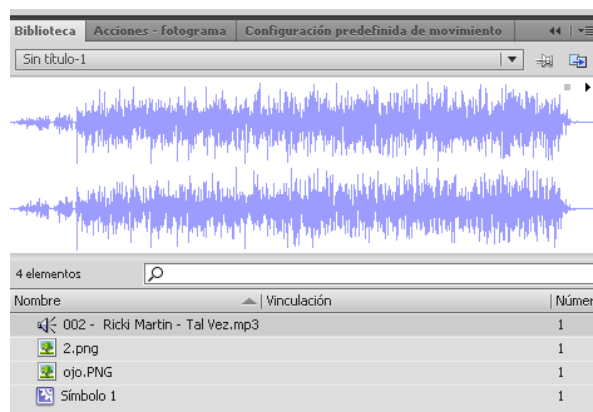
Según Chun, Russell (2010)“Puede importar varios tipos de archivos de sonido desde flash ya que admite los formatos. Mp3, wavy.aiff, tres variantes bastante comunes.” (pág. 273)

Un sonido llaman la atención, permiten que cada acción los sentidos de percepción relacionen mejor el conocimiento, se puede adaptar el sonido en la línea de tiempo, en un botón para que se escuche en el botón hay tres opciones, sobre – presionado – al hacer clic, se puede jugar para buscar la adaptación adecuada del sonido según lo que se desee mostrar.

“Seleccione Archivo >Importar>Importar a biblioteca.”(pág. 273)

“Abrir. En la Biblioteca se mostrará este fichero.”(pág. 273)

Gráfico N° 3, elaborado por el autor.



“Solo tiene que arrastrar los archivos de sonido desde esta ubicación hasta el escenario. El audio se ubicara en su biblioteca actual.” (pág. 274)

2.1.8.3.2 Técnicas

° La sencillez

Según Rodríguez García, Denis (2012) **“A veces el entusiasmo por un nuevo ingrediente en la página, hace que se abuse y se pierda el sentido de la proporcionalidad. Las composiciones complicadas, que no dejan libre ni un píxel de la página, carecen de la elegancia de todo diseño debe poseer. La sencillez e el diseño es fundamental para que el**

usuario recuerde la página y se recree en ella aunque sólo sea unos segundos.”(pág. 13)

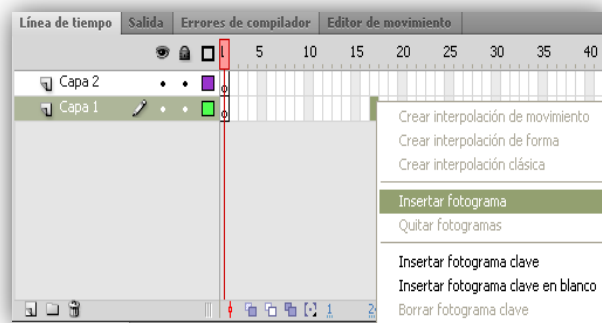
Realizar un producto multimedia siempre tiene texto, imágenes, videos, colores animaciones, organizar esto requiere de estrategia, no exagerar, mostrar solo lo necesario, acoger a la simplicidad para ser transparente con lo que se quiere da a conocer, la sencillez es hacerlo fácil de navegar, fácil de entender, fácil en composición de tal manera que no estrese.

° Insertar fotograma

Un fotograma permite organizar por capas los contenidos y poderlos editar.

Según Chun, Russell (2010) “Escoja inserta fotograma>línea de tiempo>Fotograma (F5)” (pág. 34)

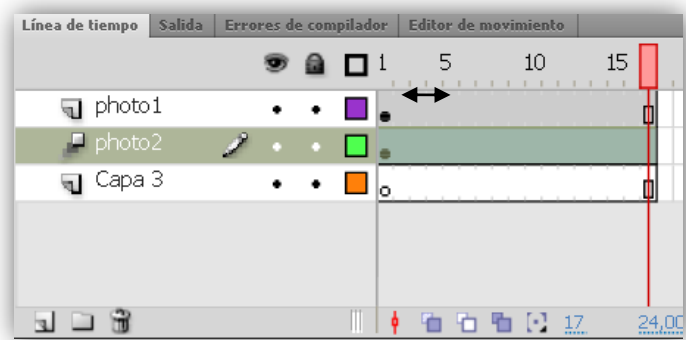
Gráfico N° 4, elaborado por el autor.



° Cambiar la velocidad de la animación

Según Chun, Russell (2010) “Acerque el cursor al extremo final del intervalo de la animación, donde pasará a ser una flecha de dos cabezas, lo cual indica que o puede modificar la longitud.” (pág. 116)

Gráfico N° 5, elaborado por el autor.



° Mover fotogramas

Según Chun, Russell (2010) “Pulse control-clic o Comando-clic (Mac) sobre el fotograma clave de la posición 60.

Solo se seleccionara dicho elemento. Junto al cursor aparecerá una diminuta caja que le indicara que puede moverlo

Haga clic sobre él y arrástrelo hasta la posición 40...” (pág.118)

Gráfico N° 6, elaborado por el autor.

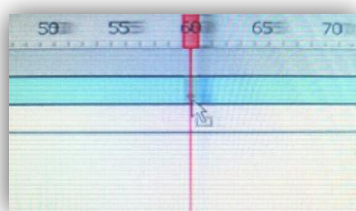
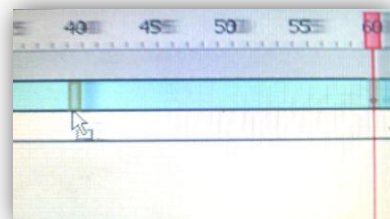


Gráfico N° 7, elaborado por el autor.



° Cortar un sonido

Según Chun, Russell (2010)“El clip de película que ha importado es un poco más largo de lo necesario. Va a acortar el archivo de sonido usando el cuadro de dialogo Editar envoltura.” (pág. 277)

“En la carpeta sounds, seleccione el primer fotograma clave.

En el inspector de propiedades, haga clic en el botón editar envoltura de sonido.

Se mostrara el cuadro de dialogo editar envoltura que contiene la forma de la onda.

La superior y la inferior corresponden a los canales izquierdo y derecho del sonido (estéreo), respectivamente.

Entre ambas hay una línea de tiempo; en la esquina izquierda un menú desplegable de efectos predeterminados y, en la parte inferior, se encuentra las opciones de visualización.”(pág. 277)

Gráfico N° 8, elaborado por el autor.

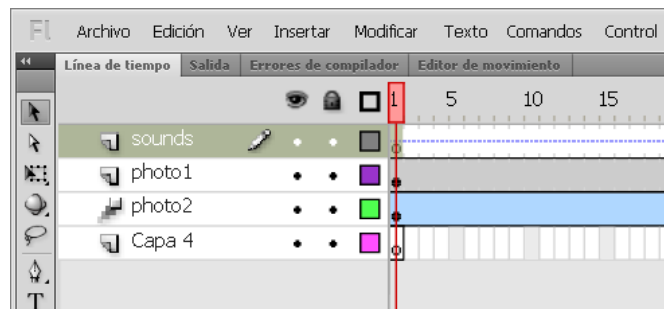
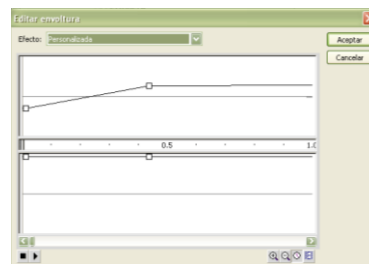
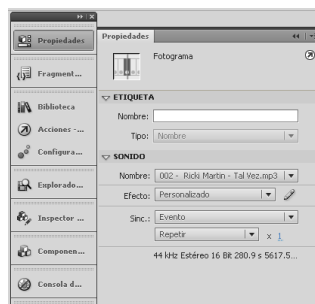


Gráfico N° 9, elaborado por el autor. Gráfico N° 10, elaborado por el autor.



2.1.9 Producción audiovisual

Producción es producir, es generar algo propio mediante el análisis y procesos creando lo imaginado en hechos, ya sea con planificaciones previas o desde el momento mismo, aquí se distingue la composición y la forma, en la creación de un video tiene un proceso de tres etapas (preproducción – producción -

postproducción), también se entiende al equipo humano que interviene en este trabajo como personal de producción.

2.1.9.1 Audiovisual

Se caracteriza la uso de la imagen y sonido como iconos principales en la comunicación de mensajes y que están siendo utilizados en los medios fílmicos en productos de audio y video, y presentan una realidad mediante una representación tecnológica, toda producción comprende estos dos componentes enfocados con aspectos psicológicos, ya que el sentido del oído y la vista son los protagonistas en una presentación audiovisual.

2.1.9.2 La imagen

Es la unidad mínima de la producción audiovisual, representa una realidad, puede transmitir mucha información, destaca sensaciones por su fuerza informativa, está compuesta por textura, atmósfera, colores, escenarios, y factores psicológicos según su composición, es el elemento principal al que se le da más prioridad en la creación de un producto audiovisual.

° Funciones

Referencial.- Registra y revela hechos.

Expresiva.- Estética mediante elementos con que relaciona al contenido.

Comunicativa.- Hay y relación con elementos informativos y estéticos.

2.1.9.3 Preproducción

Según José Martínez Abadía, Federico Fernández (2010) “Diez La producción es un programa audiovisual o multimedia es un trabajo complejo que requiere una cuidadosa planificación para que en cada una de las etapas del proceso productivo se alcance el mejor rendimiento”... (pág. 21)

2.1.9.3.1 Tipos

a.- Producción de ficción – dramatización

Aquí el guionista busca la ficción, recrea a hechos por medio de su iniciativa y creatividad, trata sobre situaciones reales o ficticias, cualquier historia donde comúnmente la fantasía juega un papel muy importante, un reto al momento de lograr dramatizar cosas fuera de lo común, su trabajo es destacar historias y hacer creer que puede ser real.

b.- Producción documental – realidad, reportajes noticias

Se concentra en presentar fenómenos reales de la naturaleza, ya sean en vivo o filmaciones coleccionadas y editadas, en estos soportes la creatividad depende del manejo y enfoque que se le da a cierta grabación, no buscan salir de lo normal más bien son informadores sociales, comunicadores de los fenómenos que suceden en los alrededores.

c.- Producción de video creación

Tiene relación con la parte artística, también es propia, se comienza por buscar aspectos fuera de lo cotidiano, sin limitantes de carácter experimental, realmente no busca interpretar algo bien definido sino que empieza a jugar con las herramientas buscando nuevos conceptos, puede recrear cualquier situación real o ficticia, pero se reinventa y se sustenta de la ficción y de la realidad.

2.1.9.3.2 De la idea al guión

- IDEA(STORY LINE)
- SINOPSIS..... (SYNOPSIS)
- ARGUMENTO.....(ARGUMENT)
- ESCALETA.....(STEP OUTELINET)
- TRATAMIENTO.....(TREATMENT)
- GUIÓN LITERARIO.....(SCREEN PLAY)
- GUIÓN GRÁFICO.....(STORYBOARD)
- GUIÓN TÉCNICO.....(SHOOTING SCRIPT)
- VIDEO LIBRETO
- GUIÓN CINEMATOGRAFICO

a.- ¿A quién va dirigido nuestro video?

No es lo mismo hacer un video dirigido a adolescentes, que a adulto o a niños, se debe pensar bien en la historia antes de construirla y comunicar un producto especificando quienes pueden verlo ya que puede ser mal aplicado e interpretado, por muchas personas, el maestro en una institución puede inculcar el buen manejo de presentar realidades que no afecten o perturben su modo de pensar.

b.- ¿Qué contar?

En nuestro alrededor hay historias, en una institución los jóvenes pueden fluir con historias de sus familias o experiencias, que suelen ser originales, propias de su entorno que valen la pena contarlas y experimentar ciertas realidades al recrear en un producto audiovisual siempre hay que ver en como se va a comunicar la idea.

c.- Fuentes a recurrir

Según Mónaco, Ana María (2013) “Denominamos fuentes a todos aquellos lugares, personas, textos, imágenes que vamos a buscar para ampliar nuestra fuente de datos y obtener mayor información sobre el tema seleccionado.” (pág. 23)

d.- Hipótesis

Según Mónaco, Ana María (2013) “Estamos hablando de buscar material y generar una metodología de trabajo que nos permita, aplicándola, tener el suficiente material para, una vez que haya confirmado mi hipótesis, generar un informe con el cual comenzar a escribir una historia...” (pág. 23)

e.- La sinopsis

Es un resumen corto, se describe el tema y se analiza la historia, personajes, lugares de acción o conflicto, sirve para estructurar el trabajo, destaca toda la historia en un pequeño párrafo de forma general, salta de detalles, se explica ligeramente su contenido para ver a donde se quiere llegar al contar esta historia.

f.- Tratamiento

Según Mónaco, Ana María (2013) “Llegar a tener un informe nos permite utilizar toda la información para realizar un tratamiento. O sea, podemos establecer los siguientes puntos:

Dónde (lugar en que se desarrolla la acción).

Cuándo (época en la que transcurre la acción).

Cómo (qué les sucede a los personajes).

Quiénes (personajes que accionan o cuentan la historia).” (pág. 25)

2.1.9.3.3El guión

Es una orientación en la que está planificada y organizada la forma en que se trabajara, para construir la historia con todo lo que se va a ver en pantalla, y la forma en que se va a desarrollar, se lo crea en hojas de papel para que sean revisadas y se pueda adaptar más ideas al producto, el guión es la clave para la organización del proceso de todo proyecto.

° Guión literario

Según Mónaco, Ana María (2013) “El guionista contratado va a trabajar “a pedido”. Con esto queremos decir que va a escribir el guión basándose en el tratamiento que le será entregado.” (pág. 24)

Describe la trama del video, las acciones y personajes en eventos, diálogos, descripción de entorno y de personajes, como interactúan, explica cambios de escenas, tiempos, tiene que transmitir información suficiente para poder visualizar la película, se puede realizar en un ordenador o en hojas para que se pueda mostrar y se pueda aceptar ideas, sin desbordar el objetivo principal del tema.

° **Guión técnico**

En esta fase se acostumbra a realizar un Storyboard, se dibujan viñetas con planos, ángulos, movimientos, voces en off, efectos de sonido y otros puntos de tal manera que se entienda a simple vista, por actores, camarógrafos y personal que interviene en la producción, este tiene que estar perfecto para que permita la organización del equipo humano y técnico, se da una copia a cada involucrado para que se informen y se preparen para poder llevar a cabo cierta labor.

2.1.9.4 Medios humanos

Son los involucrados en la producción, es todo el personal en cada una de sus áreas, ya sea en el equipo técnico, que son los responsables de tener todo listo antes de la grabación, equipo artístico que son los protagonistas en cada presentación.

Según José Martínez Abadía, Federico Fernández Díez (2010) “La realización de programas cinematográficos, televisivos y multimedia es un trabajo en equipo en el que participan un nutrido número de profesionales con muy diferentes características...” (pág. 67)

- ° **El director.-** Responsable de la producción
- ° **Utilero.-** Se responsabiliza de la utilería de cada toma de los planos del guión.
- ° **Jefe de locaciones.-** Ve espacios adecuados y decorados en la acción dramática.

- ° **Directos de piso.-** Es ordena un estudio, organiza el espacio al elenco y equipo técnico.
- ° **Ambientador.-** Ambienta escenarios, modifica el medio para encuadrar las escenas.
- ° **Camarógrafo.-** Responsable del manejo de la cámara al indicar los planos.
- ° **Sonidista.-** Conoce la psicología del sonido así como de micrófonos y su calidad.
- ° **Guionista.-** Encargado de crear la historia, pensando en la imagen y sonido del contenido.
- ° **Luminotécnico.-** Encargado de construir escenarios con el uso de la luz.
- ° **Escenógrafo.-** Sugiere los elementos necesarios para ambientar, locaciones.
- ° **Elenco.-** Son personajes ya sean reales o creados, le dan la personalidad al producto.
- ° **Protagonista.-** Es el personaje principal más importante, cuya meta dramática y acciones marcan el progreso la historia.

Todos estos profesionales son importantes en un canal de televisión, en los programas que se presentan a diario, necesitan de la mayoría de estos personajes, para una producción con menos recursos humanos y técnicos casi siempre el director, camarógrafo y artistas, asumen la mayoría de estos roles en el manejo de una producción ya que es un trabajo que demanda de tiempo y sustento económico siempre se busca economizar, recursos.

2.1.9.5 Ejes dramáticos en el guión

- a.- Desarrollo.-** Tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y se caracteriza por presentar una serie de complicaciones progresivas en el camino del protagonista hacia su meta dramática.

b.-Clímax.-La acción que provoca la resolución de la trama Suele producirse en el momento de mayor conflicto para el protagonista.

c.- Desenlace.-Tercero y final de la película, donde culmina la acción dramática, los enigmas se resuelven y las preguntas planteadas a lo largo de la película deben quedar contestadas.

° **Acotación.-** Indica emociones, tono y acción que coexiste con las palabras que se pronuncia, para complementar el dialogo, comunica cómo debe interpretarse.

° **Acto.-** El primero dura la cuarta parte de la película; en el segundo, desarrollo llega a la mitad y el tercero o desenlace dura una cuarta parte del total de la película.

° **Anticlímax.-** El clímax no resuelve el conflicto, crea un efecto decepcionante en el público, da una solución demasiado superficial, fácil, increíble, poco interesante al conflicto central.

° **Arco de transformación.-** Es una curva de cambio donde se desenvuelve un personaje a lo largo de la historia.

° **Crisis.-** Punto en la acción dramática donde todo se detiene al alcanzar el punto más bajo; es una pausa dramática que inicia el último tramo hasta el clímax.

° **Cuestión dramática**

° **Giro.-** Inesperado cambio de rumbo en la trama marcado por un suceso inesperado cuyo objetivo esencial es intensificar el interés del público en la historia.

° **Idiolecto.**- Es la forma en que un personaje usa la lengua, usa el vocabulario, sintaxis, uso de jerga o argot, ritmo al hablar y peculiaridades que distinguen el habla.

2.1.9.6 Organización

° **Plan de trabajo.**- Se distribuye el rodaje en tiempos el trabajo con aspectos concretos.

° **Presupuesto.**- Tiene el objetivo de descifrar el coste total en la construcción del producto.

° **Medios artísticos.**- Vestuario, decorados, mobiliario, maquillaje.

° **Medios técnicos.**- Está la cámara de grabación, trípodes, micrófonos, luces de iluminación, objetivos, cintas, baterías, cables, entre otros artículos que ayudan en la producción.

2.1.9.7 La cámara

El uso de la cámara depende del trabajo que se este realizando, existen cámaras muy profesionales que son comunes en el rodaje de una película o en un canal de televisión. Pero también hay cámaras fotográficas que tienen muy buena resolución como es la cámara réflex y filmadoras pequeñas que son más fáciles de adquirir.

2.1.9.8 Manejo

2.1.9.8.1 Planos

Son una composición usada en la comunicación audiovisual, crea dinamismo en el contexto y construcción de imagen, siempre cambian los planos al contar una historia.

° Primerísimo primer plano o plano detalle

Destaca rasgos físicos del individuo, su reincidencia no es muy recomendable, ya que es muy agresivo.

Fotografía N° 1, elaborado por autor.



° Primer plano

Destaca todo el rostro de una persona, desde sus hombros hacia arriba, se nota cada rasgo facial a la hora de interpretar una realidad, para diálogos fuertes de expresión, no hay distractores. Permite ver cada expresión de su rostro, hay que buscar un buen enfoque.

Fotografía N° 2, elaborado por el autor.



° Plano medio

Detalla al sujeto principal y descarta otros factores que están a los alrededores aunque si destaca una pequeña parte del escenario, se enfoca de la cintura para arriba, es utilizado para diálogos.

Fotografía N° 3, elaborado por el autor.



° Plano americano (3/4)

Capta al sujeto casi en su totalidad, destaca la vestimenta del sujeto, su enfoque es de la cabeza hasta sus rodillas, se puede notar gran parte del escenario.

Fotografía N° 4, elaborado por el autor.



° Plano general

Destaca un evento en acción, se nota al sujeto en su totalidad en un entorno ejerciendo una acción, pueden estar involucrados algunos protagonistas en dicha acción.

Fotografía N° 5, elaborado por el autor.



° Plano panorámico

Es muy distante, describe escenarios y ambientes, es capaz de contextualizar un lugar destaca una situación muy general.

Fotografía N° 6, elaborado por el autor.



2.1.9.8.2 Ángulo

Es la ubicación de la cámara en relación a lo que se va a grabar. Se recomienda cambiar de ángulo para dinamizar el contenido, esto trabajan de la mano con los planos, no se pueden desvincular, ayudan a dar más enfoques, con el fin de comunicar de manera más certera a la historia, se puede jugar entre planos y ángulos para buscar enfoques propios que caractericen cierta producción.

2.1.9.8.2.1 Tipos de ángulos

° **Ángulo picado** / Minimiza la acción en el contenido.



Ilustración N° 1, elaborada por el autor.

° **Ángulo contrapicado**/ Resalta, magnifica, engrandece, se recomienda no exagerar.



Ilustración N° 2, elaborada por el autor.

° **Ángulo frontal** / Para declaraciones.



Ilustración N° 3, elaborada por el autor.

° **Ángulo lateral** / Oculta identidad.



Ilustración N° 4, elaborada por el autor.

° **Ángulo cenital** / De arriba hacia abajo.



Ilustración N° 5, elaborada por el autor.

° **Ángulo contra cenital** / De abajo hacia arriba.



Ilustración N° 6, elaborada por el autor.

° **Cámara subjetiva** / La cámara asume el rol del sujeto.

2.1.9.8.3 Movimientos de la cámara

Es el traslado de la cámara con sentido, creatividad, dinamismo, da un valor añadido que describe el lugar donde se va a generar la acción, ayuda redirigir una situación sin la necesidad del salto de imagen, busca la suavizar la continuidad, ya que el exceso de salto de imagen puede resultar cansón y la comunicación puede ser mal interpretada, estos movimientos dependen en velocidad y forma según lo que se desee comunicar.

- **Paneo** / Se gira hacia la derecha o izquierda, en un mismo eje.
- **Zoom** / Movimiento mecánico, tiene que ser sincronizado.
- **Zoonin**/ De acercamiento, movimiento de la cámara hacia el objetivo.
- **Zoonaut**/ De alejamiento. Movimiento de la cámara alejando al objetivo.
- **Tilt down**/ Se gira la cámara en un solo eje de arriba hacia abajo, en planos serrados.
- **Tilt up** /Movimiento de abajo hacia arriba.
- **Dolly** / La cámara se desplaza para alejarse o acercarse al sujeto.
- **Travelling** / La cámara se desplaza lateralmente.
- **Crane** / Se mueve la cámara de forma vertical hacia arriba (up) o hacia abajo (down).

2.1.9.8.4 Iluminación y tipos de luces

La luz ayuda a comunicar un lenguaje audiovisual, es capaz de crear escenarios, dentro de la iluminación existen tipos de luces y estrategias de uso, la iluminación es un elemento de composición de imagen muy importante ya que crea escenarios, permite resaltar colores, texturas, volumen, el uso de la iluminación requiere de técnicos especialistas, psicológicamente puede transmitir muchas sensaciones con la ayuda del color y otros factores que intervienen en el manejo de producción.

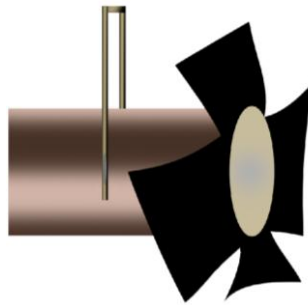
° **Luz scoop** - Difumina, expande, quita sombras. Hay de (500 a 1000)para interiores.

Ilustración N° 7, elaborada por el autor.



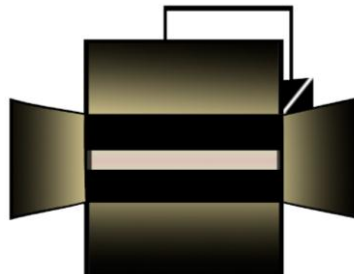
° **Luz fresnelite** / Luz puntual, ilumina sujetos estáticos, para interiores.

Ilustración N° 8, elaborada por el autor.



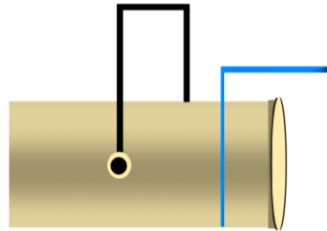
° **Luz ciclorama** / Cambia fondos, crea sombras y contrastes. Hay de (1000 a 2000)para interiores.

Ilustración N° 9, elaborada por el autor.



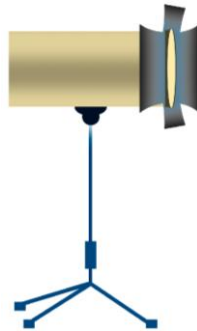
° **Luz elipsoidal** / Se le puede introducir una galleta, se utiliza para cromar, Hay de (2000 a 3000) para interiores.

Ilustración N° 10, elaborada por el autor.



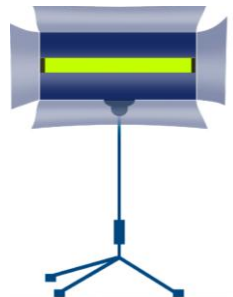
° **Luz spot** / Funciona como scoop y fresnelite, es luz directa. Hay de (1500) para exteriores.

Ilustración N° 11, elaborada por el autor.



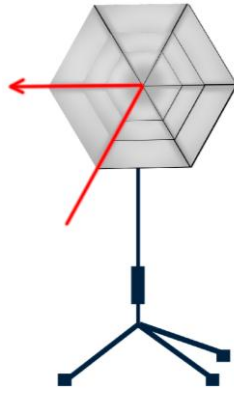
° **Luz tota** / Es una luz ciclorama para exteriores.

Ilustración N° 12, elaborada por el autor.



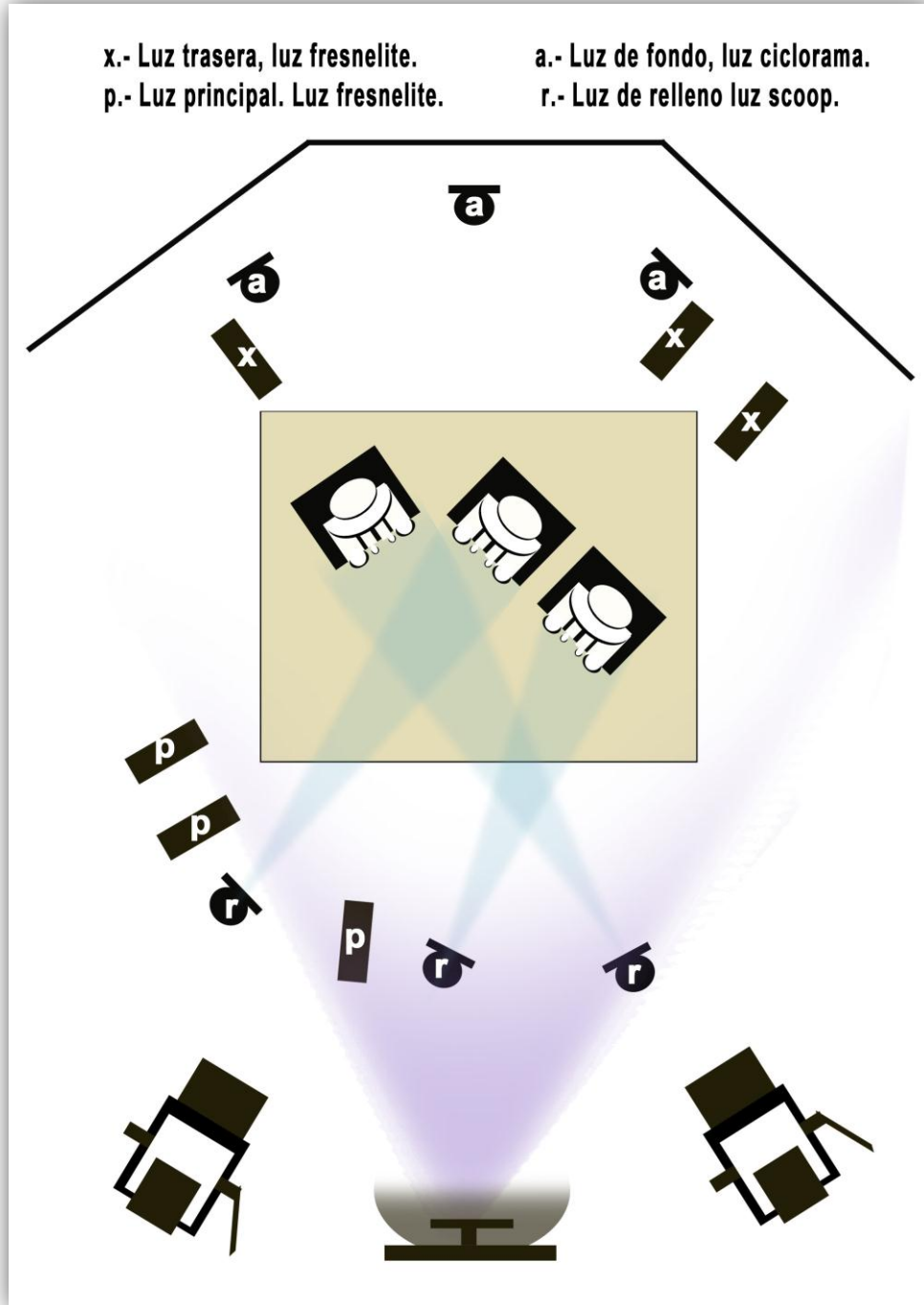
° **Difusores** / Dirige la luz a donde no se desea sombras para exteriores.

Ilustración N° 13, elaborada por el autor.



2.1.9.8.4 Triángulo básico de iluminación.

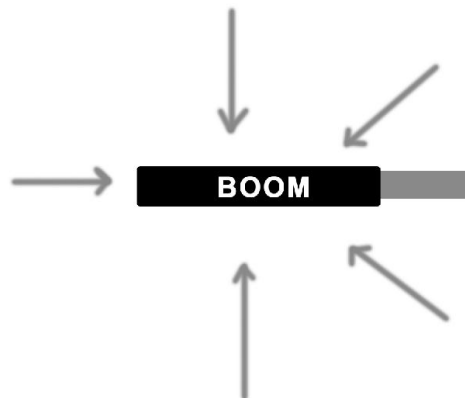
Ilustración N° 14, elaborada por el autor.



2.1.9.8.5 Micrófonos

- ° **Dinámico** / El micrófono atrapa las vibraciones que están en el espacio en éricas.
- ° **De condensador** / Transmite vibraciones electromagnéticas desde una fuente de energía.
- ° **Cardioid** / Es unidimensional recibe los sonidos de frente, de los lados y parte posterior pero puede destacar al sonido principal.
- ° **De solapa** / Es pequeño, único ya que es portable, puede usarcé en la ropa, fácil de ocultar.
- ° **Boom o jirafa** / Casi siempre está ubicado al extremo de un poste, es para captar todo el sonido en el rodaje, es Omnidireccional recibe señales de todas partes.

Ilustración N° 15, elaborada por el autor.



Se encuentran recubiertos por una suave espuma para evitar que las vibraciones del viento, también lo protegen contra la humedad, es muy sensible su esponja tiene orificios que no intervienen en la transacción del sonido. Los micrófonos aclaran, magnifican sonidos, estos son codificados y grabados para su edición, el micrófono en muchos de los casos esta oculto al televidente este permite rescatar sonidos que están fuera del alcance del receptor de sonido de la cámara.

2.1.9.8.7 Producción

Es el momento donde se filma todo hasta abarcar el guión, se aplica los conocimientos y planificaciones que dan vida a la idea, todos los profesionales y equipo técnico se ponen en la labor de construir y acatar con los planes estratégicos en todo aspecto, el equipo humano destacan sus habilidades con el fin de que su trabajo se lleve de manera muy profesional.

2.1.9.8.8 Postproducción

Según “Susana Espinosa, Eduardo Abbate (2005) “Es el momento donde se amalgama todo lo investigado, coordinando, ideando, grabando y filmando, y donde se editan las distintas tomas creando una unidad que consiga integrarlas al servicio de una idea audiovisual.”(pág. 68)

2.1.9.8.8.1Etapas

- ° **Revisión del material.-** Una vez completada la grabación es bueno hacer inventario del material rodado. Consiste en tomar lo grabado clasificarlo y ver si algo falto.
- ° **Hacer inventario del material rodado.-** Se toma todo lo grabado y se organizar por categorías, clasifican mediante una relación, para que sea más fácil buscar las partes.
- ° **Estructurar la trama del programa.-** Conjuntamente con las diferentes partes de su video, se busca un camino a relacionar el marial rodado con el tema inicial.

- ° **Ensamblas elementos.-** Se edita en un ordenador las partes dando sentido al producto, en imagen y sonido, es un embellecimiento final con arreglos y efectos.

2.1.9.8.8.1.1 Criterios de edición

- ° **La primera toma.-** Es definitiva la primera toma ya que debe dar un enfoque característico del producto audiovisual de manera que sintetice todo lo que se va a mostrar.
- ° **La secuencia y orden de planos.-** Tiene que dar secuencia de imagen, mediante la utilización de los planos, deben tener un sentido lógico para que sea transmitida eficazmente.
- ° **Duración de los planos.-** Puede variar según lo que se quiera mostrar, ya sea el un dialogo o simplemente la composición de un entorno.
- ° **Edición en vivo.-** Es lineal no pasa por el editor, se puede configurar un poco el enfoque del sonido pero es muy directo, estos programas son transmitidos al aire.
- ° **Edición por sonido.-** Su adaptación depende del producto, existe sonidos como la voz del ser humano, la música, sonidos de la naturaleza, sonidos creados por el hombre.
- ° **Edición en paralelo.-** Se muestra historias relacionadas con el tema en el mismo producto, este ejemplo es común en las telenovelas, al final todas llegan a un mismo punto.

- ° **Edición por contraste.-** Tener equilibrio en contraste es mantener un ritmo que no varíen bruscamente las escenas en su tonalidad en el manejo de eliminación, en sombras.
- ° **Edición por corte.-** Sus cambios son directos, es una transacción simple, rápida, inesperada, este método es antiguo, antes eran cintas y se cortaban las partes manualmente.
- ° **Corte por continuidad.-** Esta transacción tiene mucha coherencia y relación en la coordinación de escenas de imagen y sonido, conllevan a ritmos comunes la comunicación.
- ° **Corte retardado.-** Es cuando toca esperar para entender el mensaje de la producción, las novelas usan esta estrategia creando emociones de angustia por descubrir.
- ° **Trasmisión.-** Es un flujo corto de información especialmente se utiliza imágenes muy significativas que generalizan al contenido, es un avance y se presenta al principio.
- ° **La edición digital.-** Es la parte terminal, se trabaja en una isla de edición digital, el editor debe ordenar y clasificar cada plano en la computadora.

2.2.Posicionamiento teórico personal

Considerando las distintas fundamentaciones de los diferentes autores anteriormente citados, puedo destacar los siguientes aspectos, con el propicito de aclarar su estudio bibliográfico.

La comunicación es muy antigua y es la principal herramienta en el entendimiento de sabidurías, importante al momento de rescatar o impulsar las ideas, prácticamente esta presente desde el momento en que se nace hasta que se fallece y es adaptable a cualquier situación o cualquier aspecto psicológico, o de propósitos personales de creación y se debe rescatar en los principios básicos de necesidades conjuntamente con la creatividad.

Se ha notado que en el pasado el estudio de la creatividad no fue desatendida, estuvo descuidada por mucho tiempo, eran pocos los que tenían nociones o conocimientos de creatividad, muchos la relacionaban con el arte, la poesía, pero desconocían de su importancia, pero conforme avanzó el tiempo se la ha comprendido y se le ha dado mejores enfoques con recopilaciones de inventos y fundamentos que han permitido conocerla mejor. Escritores han tomado referencias de filósofos y de grandes personajes, que han dejado valiosas fundamentaciones, han apuntado a la creatividad como un arte, un eje principal para el hombre al querer destacarse y prosperar por sus propios méritos. Las formas de pensamiento varían mucho en cada persona, y también su creatividad, hace falta optimizar oportunidades, rescatar los intereses y habilidades en los jóvenes, como también hace falta educadores creativos, que busquen encaminar las habilidades, con procesos claros, permitiéndoles razonar más creativamente, con fundamentos disciplinarios.

La educación es primordial en todas las áreas, por lo que es de mucha importancia reforzarla, brindar nuevas formas de estudio y aprendizaje que permitan ver con divergencia y criterios creativos nuevas oportunidades. Urgen creativos en todas las áreas laborales, especialmente en los centros educativos porque es en donde forman y desarrollan la creatividad los jóvenes estudiantes, personas que enseñen a los muchachos a creer en sí mismos, que sepan fundamentos y técnicas de creatividad para que piensen y actúen de igual forma. Además es una fuente que ha sido creada por el ser humano y se considera que se

puede gestionar ciertos aspectos en los principios mismos en el su estudio y desarrollo, con proyectos en beneficio propios en los principios de cada ser humano.

El estudio de la creatividad apegada al de producción audiovisual, tienden al desarrollo de las ideas, y es más fácil identificar los procesos que tienen similitud ya que es una fuente que se adapta a cualquier propósito o historia que se quiera dar a conocer mediante un desarrollo, con etapas que son de gran importancia al construir lo ideado en un recurso audiovisual.

Buscando que el estudiante encuentre en la educación un apoyo, no solo en entender sabidurías, sino que adquieran mediante ejemplos y practica fundamentos de creatividad ya que con procesos y practica puede mejorarse. Además se propone ayudar al maestro en el sentido de fuentes a recurrir, para que sus aprendizajes tengan mejor acogida por los estudiantes mediante una guía interactiva, que tendrá apertura a maestros y estudiantes, para demostrar la esencia de la creatividad y la importancia de la misma, también se mostrara como construir un producto audiovisual con el fin de que comiencen a practicar su creatividad.

2.3.Glosario de términos

Academista _ Que guarda con rigor las normas clásicas.

Acicate: Espuela con una sola punta para montar a la jineta. Incentivo, estímulo.

Afloren _ Aprender lo que está oculto o en gestión.

Aglutinador _ Reunir, aunar formar palabras por aglutinación.

Ambigüedad _Entender de varios modos o de admitir distintas interpretaciones.

Antinómicos _ Contradicción entre dos preceptos legales.

Antológicos _ De una antología o que forma parte de ella, que merece ser destacado.

Arquetipo: Modelo original y primario en un arte u otra cosa.

Catártica _ Porción o grumo extraído de una sustancia coagulada, en especial de la sangre.

Coágulo _ Porción de una sustancia, como leche o sangre, coagulada.

Cohesión _ Adhesión de las cosas entre sí o entre las materias de que están formadas.

Concepción _ Formación de una cosa o una idea en la imaginación o el pensamiento.

Confederen _ Unión de varios estados, sin llegar a perder ninguno su soberanía.

Consiguiente _ Que depende y se deduce de otra cosa.

Contexto _ Conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

Contradictorios _ Que se contradice.

Cromatismo _ Desarrollo amplio y variado de colores

Delimitando _ Determinar o fijar exactamente los límites de algo.

Deposición _ Expulsión de un cargo.

Desinhibas _ Perder las inhibiciones, actuar con espontaneidad.

Disociación _ Separación de dos elementos que estaban unidos.

Eclosione _ Acto de abrirse un capullo de flor, una crisálida o un huevo. Cuando el ovario tiene una ovulación. Aparición súbita de un movimiento social, histórico, político, cultural.

Eficientitas _ Ser eficiente y necesario.

Emular _ Imitar algo hecho por otra persona, procurando igualarlo o superarlo.

Empírica _ Que procede de la experiencia.

Engarzar _ Trabar una cosa con otra u otras, formando una cadena.

Esquizoide _ Que tiene tendencia a la esquizofrenia o comparte alguno de sus rasgos.

Estereotipos _ Idea o imagen aceptada por la mayoría un patrón de cualidades o conducta.

Estética _ Rama de la filosofía de la belleza, arte, o aspecto exterior de una persona o cosa.

Extrínseca _ Externo, no esencial

Frame _ fotograma o cuadro es una imagen particular dentro de una sucesión de imágenes

Hipertexto _ Sistema que permite que un texto contenga enlaces con otras secciones.

Imitatio _ De imitación o relativo a ella.

Impráctica _ Dejar de Poner en práctica algo que se ha aprendido o se conoce.

Indefectible _ Que no se puede evitar.

Infravalorado _ Atribuir a alguien o a algo un valor inferior al que tiene.

Inhiben _ Prohibir, estorbar o impedir.

Intrínseca _ Característico, esencial.

Inhibido _ Prohibir, estorbar o impedir.

Inmediatez _ Proximidad espacia o temporal

Intelecto _ Capacidad humana para comprender y razonar, entendimiento, inteligencia.

Interaccionar _ Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

Intrincadamente _ Enredado, enmarañado.

Introspección _ Observación interna de los pensamientos, sentimientos o actos.

Inventio _ Inventar crear algo.

Irracionalista _ Del irracionalismo o relativo a él.

Ligado _ Unión o enlace de las letras en la escritura.

Lúdica _ Del juego o relativo a él.

Metáfora _ Usa una palabra o frase por otra, estableciendo entre ellas un símil no expresado.

Mimesis _ En las poéticas clásicas, imitación en el arte de la naturaleza, objeto artístico.

Operativo _ Que tiene disposición para inventar.

Polivalentes _ Que tiene varios valores

Preconizando _ Defender o apoyar una cosa que se considera buena o recomendable.

Precosciente _ Contenidos de la memoria que no están presentes, pero que pueden evocarse.

Presunción _ Vanagloria, jactancia.

Preeminente _ Sublime, muy elevado e importante.

Propugnar _ Defender o apoyar una postura o idea por juzgarse conveniente.

Psicomotricidad _ Relación entre la actividad psíquica y la capacidad de movimiento.

Puzle _ Juego consistente en formar una determinada figura con piezas sueltas.

Radicalismo _ Ideas que pretenden una reforma política, moral, religioso, científico.

Reacios _ Contrario a algo.

Rebelión _ Sublevación o resistencia ante alguien o algo.

Relevante _ Importante, significativo.

Simetrías _ Armonía de posición de las partes o puntos similares, línea o plano determinado.

Sinergia _ Participación activa y concertada de varios órganos para realizar una función.

Somático _ Que es material o corpóreo en un ser animado.

Súbitamente _ Que se produce de pronto o sin preparación o aviso.

Subyacente _ Que se encuentra debajo de algo.

Susceptible _ Capaz de recibir el efecto o acción que se indica.

Tecnista _ Explica los fenómenos naturales por medio de las leyes mecánicas.

Transfigurarte _ Hacer cambiar de forma o de aspecto a una persona o cosa.

Transversal _Que está atravesado de una parte a otra, de manera perpendicular longitudinal.

Trillado _ Común y sabido.

Tripartita _ Dividido en tres partes, órdenes o clases.

Unívoco _ De un solo significado y que tiene igual naturaleza o valor que otra cosa.

2.4. Interrogantes de la investigación

1.- ¿De qué manera ayudara a los jóvenes estudiantes de la ciudad esta investigación?

2.- ¿A Quiénes llegara a beneficiar esta propuesta?

3.- ¿Cómo se utilizara esta guía interactiva?

4.- ¿Qué mecanismos son los más efectivos para lograr el incremento creativo?

5.- ¿Cómo dar a conocer la función y efectividad de la creatividad en el campo audiovisual?

2.5. Matriz Categorical

Concepto	Categoría	Dimensión	Indicador
La comunicación más allá de si es una ciencia, una disciplina, un arte, un oficio o una pregunta transo interdisciplinar es en la sociedad actual un valor transversal a todas las disciplinas y las problemáticas de acción y pensamiento social	Comunicación	Social Cultural Creativa	Conocedora Informativa Trascendental Idealista Diferente
Creatividad significa tener un elemento de novedad que es relevante, por lo menos para quien esta en busca de una solución	Creatividad	Producción Audiovisual	Creadora Comunicacional Entretenida Participativa
Al hablar de educación abordamos de forma inevitable al ser humano. Reflexionar sobre educación sin referirnos a la persona es algo imposible, ya que es algo propio y exclusivo de la naturaleza humana.	Educación	Primaria Secundaria Universitaria	Básica Complementaria Consecuente Exigente Analítica
Una de las características del aprendizaje basado en problemas es que los estudiantes abordan sus estudios individuales a partir de unos objetivos específicos.	Estudiantes	Niños Jóvenes Adultos	Inquietos Dependientes Espontáneos Accesibles Responsables

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos y niveles de investigación

Esta investigación es de aspecto Propositivo Productivo, ya que previamente propone, para luego producir un recurso productivo en la educación.

3.1.1. De campo

Es una investigación de campo porque el lugar de estudio de la investigación se llevó a cabo en los Colegios “Universitario UTN” y Atahualpa de donde salió importante información para la medición de la investigación.

3.1.2. Descriptivo

Es una investigación descriptiva ya que se hace un estudio del tema envase a teorías de varios libros, que destacan al tema con mayor afinidad, para tener más clara la investigación.

3.2. Métodos

Se empleó los siguientes métodos para lograr más eficiencia en la construcción de la propuesta, mediante la consideración de graficas estadísticas que proporcionen datos específicos, para guiarnos hacia el objetivo.

3.2.1. Método de recolección de información

Se aplicó el proceso de recolección de datos mediante encuestas, logrando obtener información específica para medir la información y determinar los niveles de consideración.

3.2.2. Modelación

Según los cálculos y definiciones se llegó a considerar que se puede llevar a cabo la creación de la propuesta interactiva.

3.3. Técnica

° Encuesta

Se aplicó cuestionarios con diferentes opciones a responder, esto permitió tener varios puntos de vista y con un sentido más óptimo lograr determinar lo mejor.

3.3.1. Instrumentos

° Cuestionario

Se aplicó un total de 11 preguntas por estudiante, para diagnosticar su nivel creativo y conocimiento que tienen sobre el tema y conocer cuáles son sus anhelos, para tener un eje importante para el desarrollo de la propuesta.

3.4. Población

Se llevó a cabo esta investigación en los estudiantes de los octavos año de los colegios “UTN” Universitario y Atahualpa.

3.4.1. Medición Matemática

Esta medición nos permitió llegar a resultados bien definidos, utilizamos como método a la estadística descriptiva ya que podemos calcular las frecuencias para poder realizar gráficos estadísticos que describan porcentajes y proporciones.

3.5. Muestra

Colegio Universitario UTN		Colegio Atahualpa	
CURSO	Nº DE ESTUDIANTES	CURSO	Nº DE ESTUDIANTES
Octavo A	45	Octavo A	35
Octavo B	45	Octavo B	35
Octavo C	44	Octavo C	34
Octavo D	43	Octavo D	31
TOTAL	177	TOTAL	135

Total de encuestas: 312

3.5.1. Formula

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) \cdot \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

n = Tamaño de la muestra.

PQ = Variación de índice de población.= 0.25

N = Población total o universo.

(N - 1) = Corrección geométrica, para muestras grandes mayores a 30.

E = Margen de error admisible

K = Coeficiente de corrección, valor constante (2)

3.5.2. Cálculos

$$n = \frac{0,25 \times 312}{(312 - 1) \frac{0,05^2}{2^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{78}{(311) \frac{0,025}{4} + 0,25}$$

$$n = \frac{78}{(311)0,00625 + 0,25}$$

$$n = \frac{78}{2.19375}$$

$$n = 35.555$$

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Tabulación y análisis de la encuesta

1. ¿Tiene conocimiento de algún método para incrementar la creatividad?

Cuadro N° 1

Alternativas	F	%
SI	19	6%
NO	293	94%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

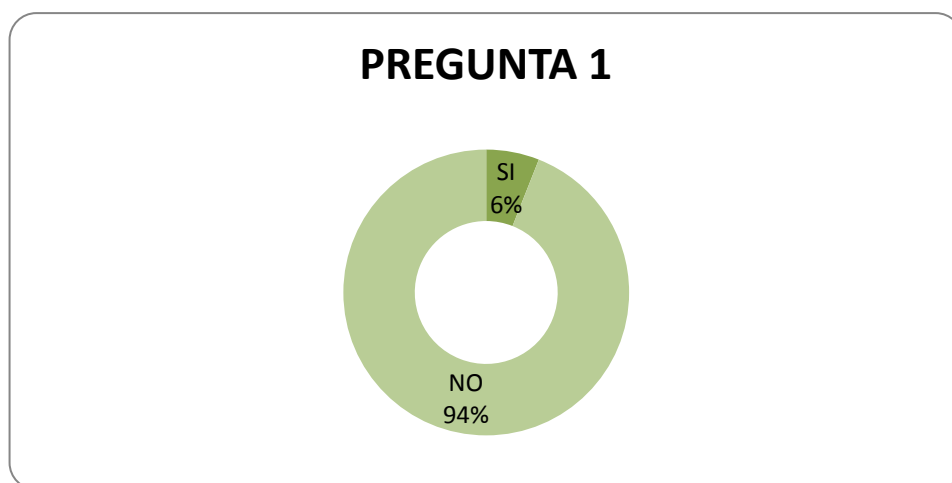


Gráfico 1

Interpretación

Se a notado que no tienen conocimientos acerca de lo que se refiere a técnicas de creatividad aplicadas, dando la pauta que es un tema que se desconoce, que solo tienen una cierta idea de que existe.

2. ¿Cree que la creatividad puede ayudar al momento de resolver un problema?

Cuadro N° 2

Alternativas	F	%
SI	279	89%
NO	33	11%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

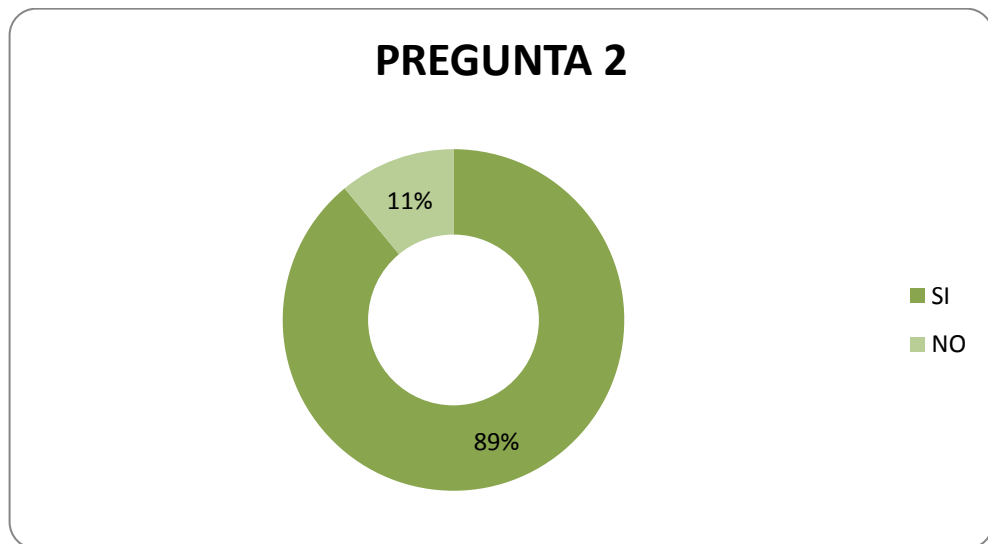


Gráfico 2

Interpretación

Según el criterio de los jóvenes estudiantes podemos notar que una gran mayoría coinciden, en que la creatividad si es tomada en cuenta al momento de resolver un problema, ya que permite dar un enfoque de posibles solucionadores de forma calmada, clara y breve, permitiendo dar alternativas de manera espontánea, dando principios elementales que pueden ser adaptados a muchos casos similares.

3. ¿Cree que en la actualidad es importante ser creativo en producción audiovisual?

Cuadro N° 3

Alternativas	F	%
SI	248	79%
NO	64	21%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

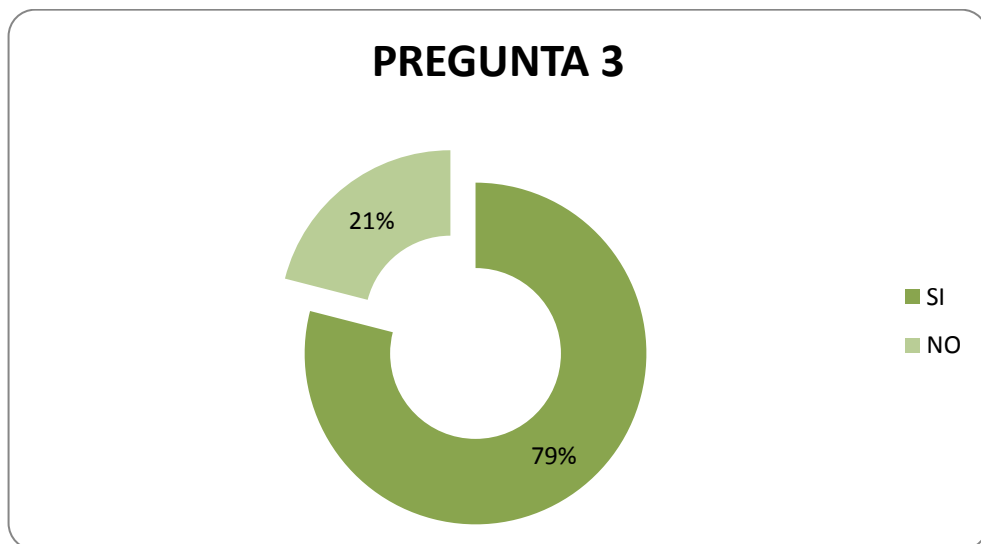


Gráfico 3

Interpretación

La mayoría de encuestados afirman que si es determinante ser creativo en producción audiovisual, por que ayuda a mejorar lo que conocemos y tenemos, con ideas originales y frescas, además tenemos a quienes no confían en la creatividad, creen que no es de todos ser creativos y desconocen de la misma y de sus bondades.

4. ¿En qué campos le gustaría ser creativo?

Cuadro N° 4

Alternativas	F	%
a. Actriz o actor	34	11%
b. Pintura	44	14%
c. Teatro	22	7%
d. Danza	50	16%
e. Deporte	62	20%
f. Tecnología	53	17%
g. Música	47	15%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

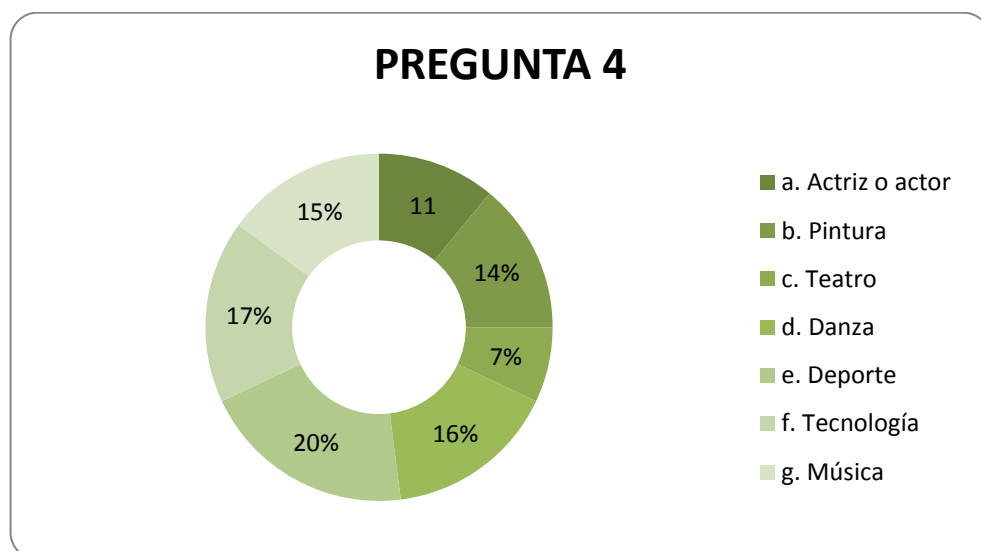


Gráfico 4

Interpretación

La mayoría opta por ser más creativos en la danza, seguido el deporte, la tecnología y música, siendo las cifras de mayor interés de los estudiantes, seguramente porque son las propuestas más conocidas, también tenemos en un menor grado en ser actriz o actor, pintor y en teatro, pero que son considerados, igual de importantes que los anteriores, dando a conocer que hay una variedad de gama en intereses por medio de los estudiantes.

5. ¿Qué es lo que más le gusta hacer?

Cuadro N° 5

Alternativas	F	%
a. Crear cosas	47	15%
b. Deporte	125	40%
c. Dramatizar	53	17%
d. Jugar	87	28%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

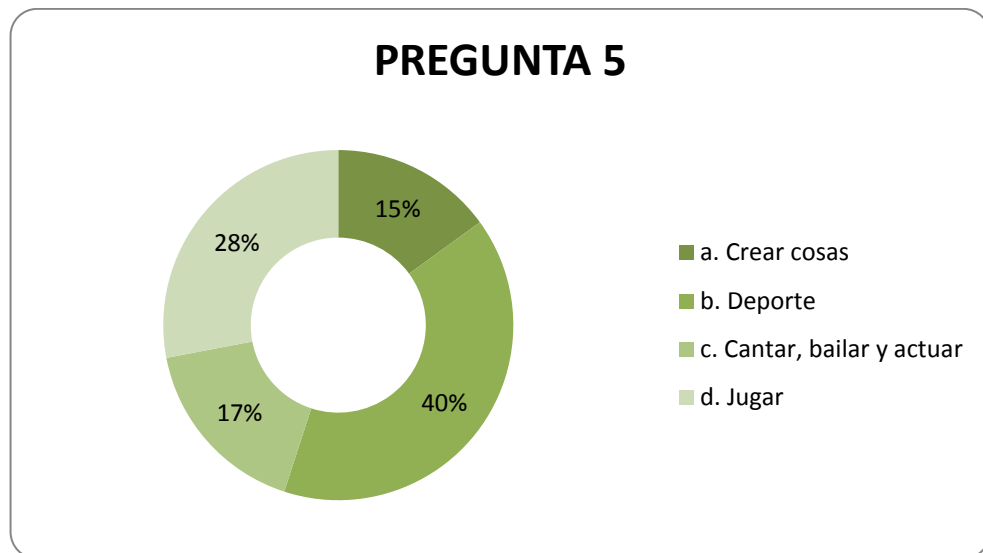


Gráfico 1

Interpretación

Se nota que la mayoría de jóvenes les gusta el deporte, como principal pasatiempo, también el juego en los varios aspectos ya sean físicos o de análisis, el saber cantar, bailar y actuar y por ultimo notamos a personas que les gusta crear cosas, tales como las manualidades, maquetas y experimentos.

6. ¿Qué punto de vista le da a la creatividad?

Cuadro N° 6

Alternativas	F	%
a. Es un don con el que se nace	89	29%
b. Es una habilidad que se desarrolla	207	66%
c. Es una virtud que no se puede incrementar	16	5%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

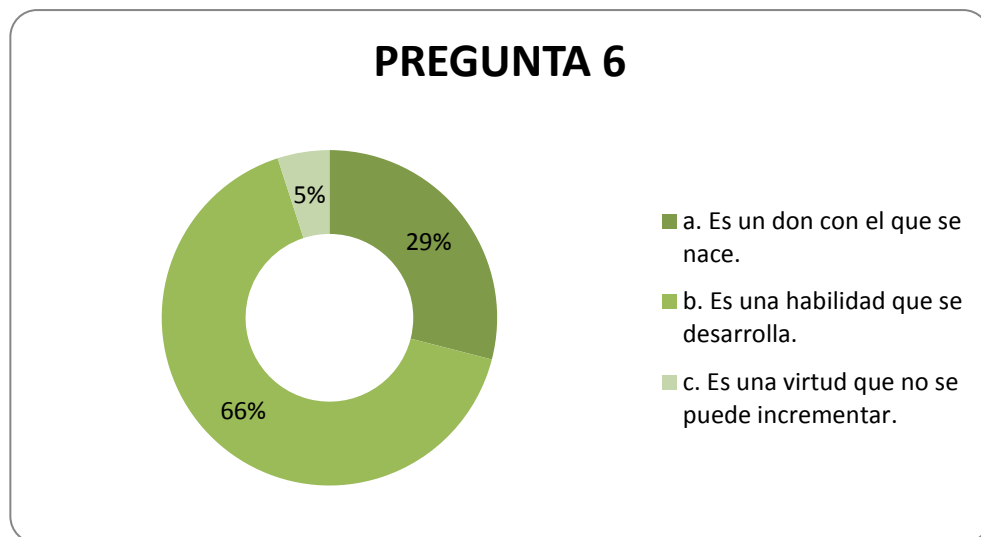


Gráfico 6

Interpretación

Según el punto de vista de los jóvenes estudiantes, han determinado que la creatividad es una habilidad que se desarrolla, pero también hay una parte considerable de estudiantes que no conocen que si se puede desarrollarla y creen que la creatividad es un don con el que solo algunas personas nacen, como también creen que es una virtud que no puede ser educada, teniendo una perspectiva equivocada del tema, es porque desconocen y creen que no tienen oportunidad de ser mejores creativamente.

7. ¿Le gustaría incrementar más su creatividad enfocada en la producción audiovisual?

Cuadro N° 7

Alternativas	F	%
SI	256	82%
NO	56	18%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

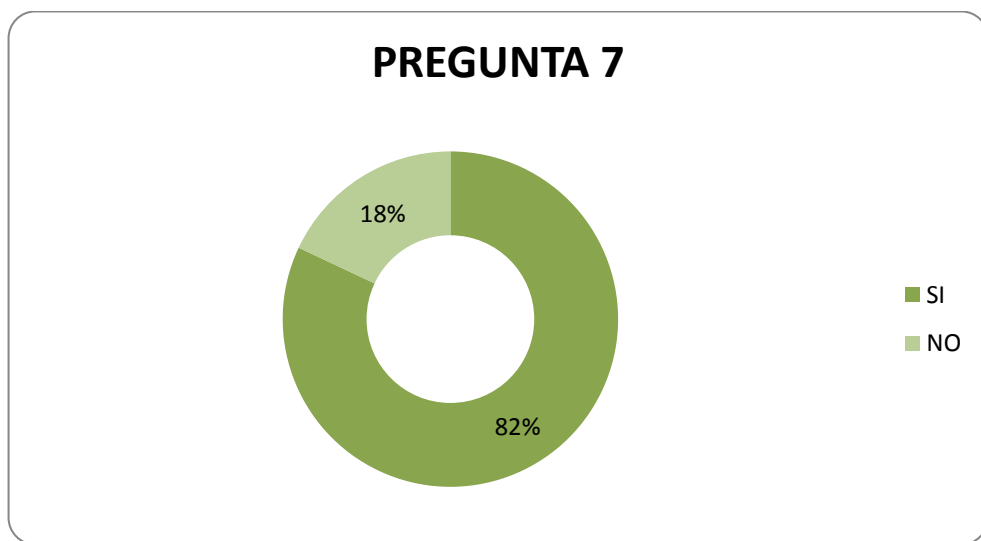


Gráfico 7

Interpretación

Se nota que existe un gran interés por parte de los jóvenes estudiantes de conocer como ser creativo en producción audiovisual, ya que es un tema nuevo y de interés y que les gustaría conocer, además a otros no les llama la atención y optan por no mostrar interés en el tema de la creatividad y de lo audiovisual, quizá porque desconocen de la misma.

8. ¿En qué estado usted es más creativo?

Cuadro N° 8

Alternativas	F	%
a. Cuando está feliz	180	39%
b. Cuando está triste	14	3%
c. Cuando está solo	87	19%
d. Cuando está acompañado	74	16%
e. Cuando está deprimido	19	4%
f. Cuando está desesperado	11	2%
g. Cuando está enamorado	74	16%
TOTAL	459	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

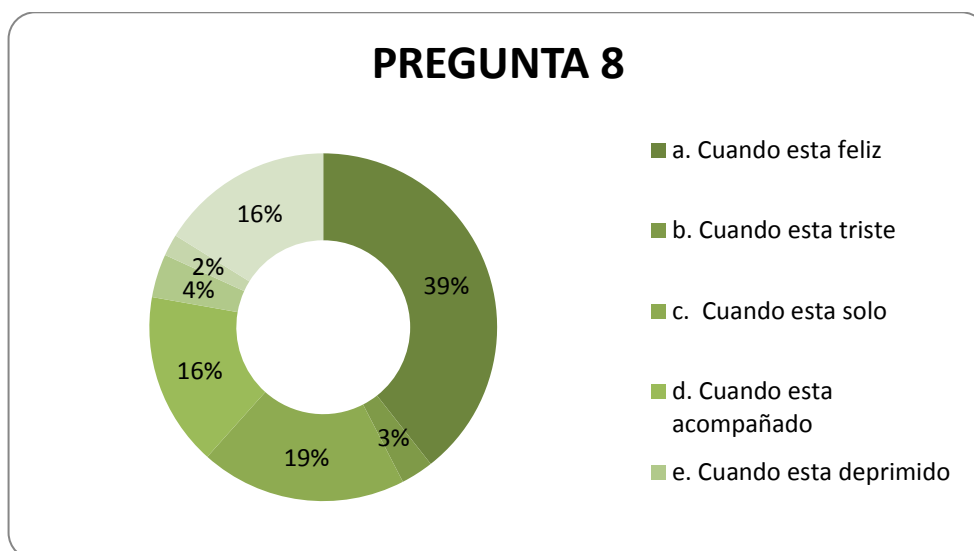


Gráfico 8

Interpretación

Según la consideración de los encuestados se puede notar que la mayoría de personas son más creativas cuando se sienten bien y están felices, como también se nota que las personas se concentra mejor cuando esta solas, además tenemos otras consideraciones que dan referencia de que no todos tenemos la misma adaptabilidad para concentrarnos y poder generar ideas claras.

9. ¿Cree que los trabajos que realizas carecen de creatividad?

Cuadro N° 9

Alternativas	F	%
SI	231	74%
NO	81	26%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

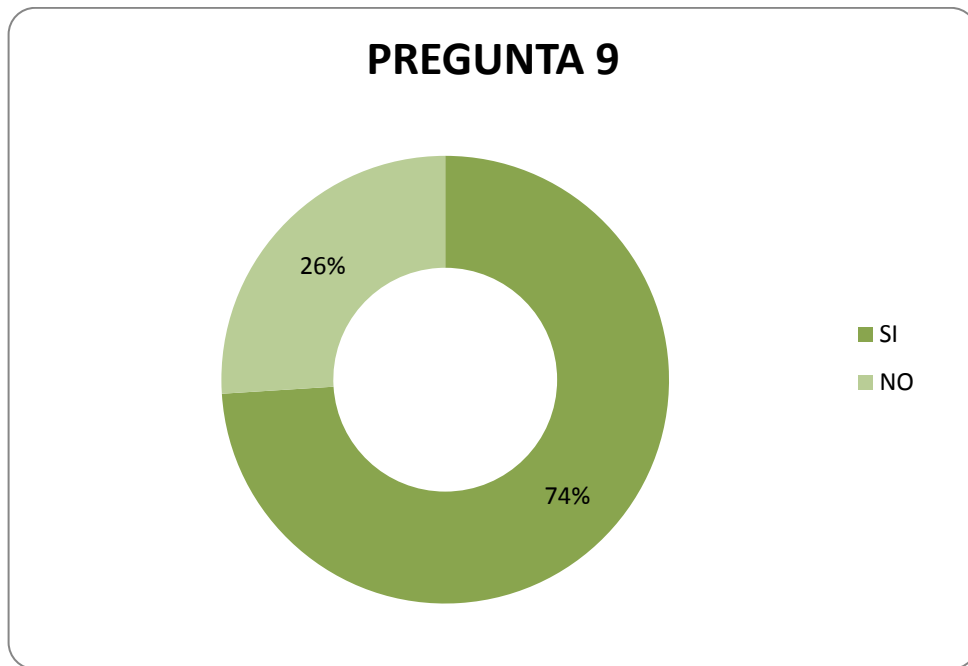


Gráfico 9

Interpretación

Según los jóvenes encuestados podemos notar que ellos afirman que sus trabajos si carecen de creatividad, porque consideran que sus trabajos no logran demostrar lo que ellos realmente quieren dar a conocer, afirmando que sus trabajos básicos y poco creativos.

10. ¿Cree que los trabajos que realizas gozan de creatividad?

Cuadro N° 10

Alternativas	F	%
SI	240	77%
NO	72	23%
TOTAL	312	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

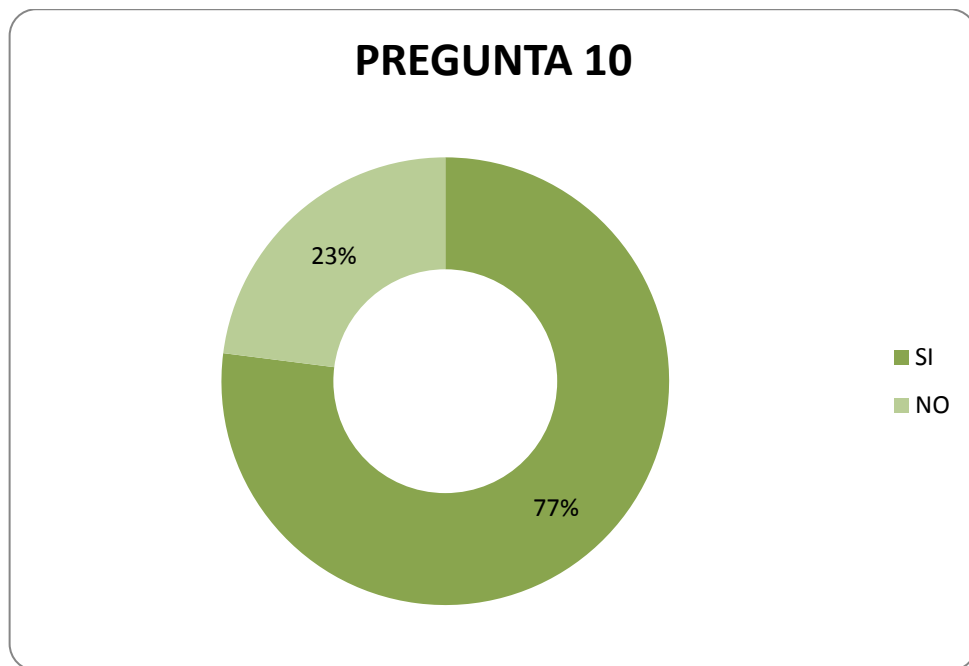


Gráfico 10

Interpretación

Se nota que la mayoría coincide en que sus trabajos si gozan de creatividad, ya que para ellos sus trabajos son hechos con dedicación, aunque no sean perfectos tienen creatividad. Además afirman que es algo que sale de ellos pero que aún no dominan y por ende carecen de creatividad.

11. ¿En que eres más creativo?

Cuadro N° 11

Alternativas	F	%
a. Adornar	2	1%
b. Actuar	3	1%
c. Danza	17	8%
d. Deporte	51	24%
e. Dibujo	71	34%
f. En todo	16	8%
g. En la naturaleza	10	5%
h. Escribir	9	4%
i. Experimentar creando	18	9%
j. Jugar	8	4%
k. Música	5	2%
TOTAL	210	100

Fuente Encuesta dirigida a jóvenes estudiantes de octavos años. Elaborado por el investigador

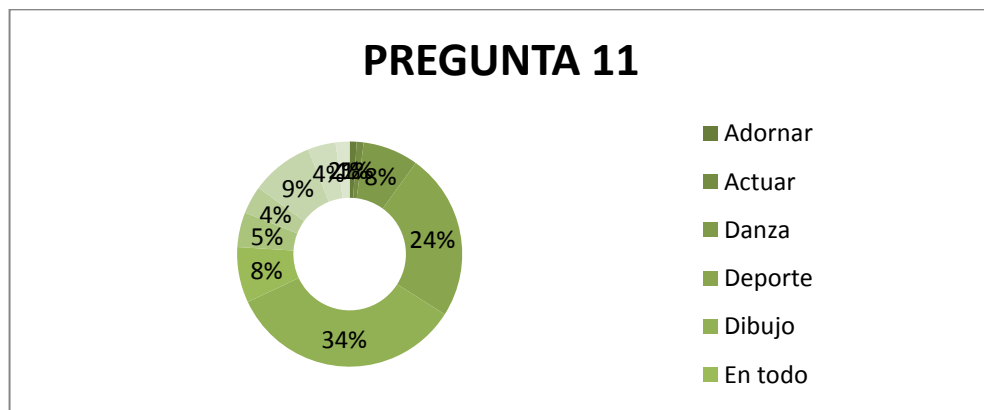


Gráfico 11

Interpretación

Se nota las tendencias de los jóvenes en lo que se consideran más avilés, como en el dibujo y del deporte y otras consideraciones, dando un diagnóstico de que hay nuevas habilidades en los jóvenes y que se desconoce y por ende no se les da una respectiva importancia.

4.2. Participantes de las encuestas

Colegio Universitario UTN		Colegio Atahualpa	
CURSO	Pruebas aplicadas.	CURSO	Pruebas aplicadas.
Octavo A	44	Octavo A	33
Octavo B	43	Octavo B	35
Octavo C	43	Octavo C	35
Octavo D	44	Octavo D	35
TOTAL	174	TOTAL	138

Total: 312

4.3. Discusión de resultados

Se nota que los estudiantes desconocen acerca de la funcionalidad de la creatividad y de lo que tratar el tema, además si creen que existe y puede ayudar en muchas cosas. Han dado referencia de que si son creativos en cierto grado y que están aprendiendo a serlo, notando con claridad que es un proceso diario donde puedan desarrollarla. También algunos tienen una idea equivocada sobre la creatividad, piensan que no pueden mejorar su creatividad, es porque desconocen en cómo pueden desarrollarla, piensan que solo unos pocos la poseen y que ellos no podrán ser como ellos. Se conoció que el estado de ánimo y situaciones son determinantes para poder concentrarse y pensar mejor. Todo esto en gran parte tiene concordancia con las varias fundamentaciones teóricas, de los diferentes autores, pero que aún falta partes importantes que mencionar ya que muchos de los estudiantes en sus distintas fundamentaciones coincidieron que sus trabajos si gozan de creatividad ya que son propios de su originalidad, especiales a su manera de interpretación ya que fueron hechos por ellos aunque aún no dominan la técnica, conocen que la pueden mejorar y por ultimo mostraron un gran interés por conocer el tema de Producción Audiovisual y de creatividad.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

La creatividad no es estudiada ni fomentada en los entornos educativos solo la conocen superficialmente, pero no como utilizarla, por ende muchos tienen un conocimiento equivocado acerca de la funcionalidad de la creatividad en su desarrollo personal, ya que muchos consideran que es un don con el que se nace y creen que podrán mejorarla.

Además se ha notado que hay un gran interés por saber acerca de Producción Audiovisual, sus tendencias en gustos permiten notar que necesita referentes de creatividad para que puedan entenderla mejor. También se ha descubierto que los estudiantes son más creativos cuando están felices y no son interrumpidos o en lo posible están solos, aunque otras consideraciones establecen que pueden ser creativos con amigos y actividades que ayuden a adaptarse.

5.2. Recomendaciones

- 1.- Además se recomienda a la dirección de educación que se le de respaldo a este aporte, de que se comparta con otras instituciones este aporte y que su estudio y aplicación sea una práctica constante, ya que es un aprendizaje que demanda de tiempo

- 2.- se recomienda a instituciones que se comparta este contenido a todos los maestros de las instituciones para que consulten como pueden mejorar la creatividad en sus labores y aportes de conocimientos.

- 3.-Se recomienda a maestros en cada área, que puedan asociar los conocimientos de creatividad como disciplina en cada una de sus materias que apoyen a los ideales de los jóvenes estudiantes en igual grado de importancia, para que no abandonen sus ideales por ocupaciones que no les interesa y que los estudiantes logren tener un buen criterio sobre creatividad, para que puedan relacionarla en el campo que a ellos les interese.

5.3. Interrogantes de la investigación

1.- ¿De qué manera ayudara a los jóvenes estudiantes de la ciudad esta investigación?

Ayudará a capacitar el tema de creatividad y producción audiovisual, ayudando a mejorar las capacidades creativas con procesos y fundamentos claros.

2.- ¿A Quiénes llegara a beneficiar está propuesta?

Beneficiara a estudiantes y a maestros de la cuidad, con los temas especificados.

3.- ¿Cómo se utilizara está guía interactiva?

Se presentara en un CD para su revisión, donde el maestro va a compartir este conocimiento que servirá para inculcar el tema de creatividad y producción audiovisual, temas que les han interesado y sus estudios tienen similitud en el desarrollo de ideas.

4.- ¿Qué mecanismos son los más efectivos para lograr el incremento creativo?

Se dará a conocer fundamentos y técnicas de creatividad, y conocimientos sobre la creación de un producto audiovisual, tras el estudio de estos dos temas, el producto audiovisual varia en el gusto personal de cada estudiante, por lo que se recomienda apoyar a la idea original a un desarrollo.

5.- ¿Cómo dar a conocer la función y efectividad de la creatividad en el campo audiovisual?

Se relacionara los fundamentos de creatividad con los de producción audiovisual, haciendo notar que los procesos creativos tienen etapas que están presentes y se notaran al ir comprendiendo como se construye un producto audiovisual.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

“CREATIVIDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL”

6.2 Justificación

La guía reforzará la creatividad de los jóvenes estudiantes, un aporte para el docente ya que es el único que seguía el conocimiento con ética, es un reconocimiento de los procesos de creatividad y de producción audiovisual, presentara fundamentos, ejercicios y aplicaciones, para reforzar el pensamiento creativo.

6.2.1 Importancia

Los jóvenes estudiantes necesitan conocer sobre creatividad ya que si se puede enseñar a ser más creativo, el maestro encontrara sabidurías que le ayudaran a impulsarla, buscando valorar principios y habilidades comunes, además ayudará al estudiante a que sea más resuelto, más independiente y creativo, así como podrá guiar estas sabidurías a otros casos personales, adaptado para cualquier docente y estudiante para su revisión.

6.3 Fundamentación

Multimedia

La multimedia es un diseño básico con interfaces encampo tecnológico, donde nos permite integrar movimiento, texto, imagen, sonido, video, mediante sistemas de animación, con el propósito de brindar comodidad y orden de contenidos digitales y poder comunicar esta información, de forma clara he interesante.

Creatividad

La creatividad es el pensamiento original de cada persona, donde usar la imaginación constructiva y fundamentada es el primer paso, tras la motivación se busca destacar lo imaginado, a construir resultados más satisfactorios.

Producción audiovisual

La producción audiovisual es un producto comunicacional en el cine y televisión, mediante géneros de ficción, documental, publicitario, entre otros, en este campo hay un gran grupo de profesionales especialmente preparados y dedicados en la creación de estos productos. Es un campo donde se puede contar muchas historias y se hace presenta la creatividad del seres humanos en como lo destacan.

6.4 Objetivos:

6.4.1 Objetivo general

Destacar un estudio sobre creatividad y producción audiovisual, para ayudar a fomentar el criterio creativo, en maestros y estudiantes de la ciudad.

6.4.2 Objetivos específicos

- 1.-Presentar la propuesta en formato interactivo.
- 2.-Representar a la creatividad y Producción Audiovisual con fundamentos claros y concisos.
- 3.-Generar procesos de interés entre maestros y alumnos en los temas objetivos.

6.5 Ubicación sectorial y física.

Esta propuesta se difundirá en los sectores educativos, de la ciudad de Ibarra, mediante un formato interactivo, CD, de fácil adquisición para su revisión.

6.6 Desarrollo de la propuesta

6.6.1 Propuesta guía interactiva

Las propuestas guía interactiva se adaptara a las plataformas educativas, buscando organización y mejor entendimiento de nuevas sabidurías de creatividad y Producción Audiovisual. Pretendiendo al mejoramiento de la creatividad desde varias formas, como: aspectos que intervienen en su desarrollo, procesos, la práctica, técnicas de creatividad, y factores psicológicos, que buscan impulsar ayudar a alumnos y maestros.

6.6.2 Elementos multimedia

Imagen fondo.- Se adaptó un fondo con colores de pinturas en forma de papel, ya que el papel es comúnmente utilizado para impregnar nuestras ideas de manera muy práctica.

Imagen personaje.- Es un personaje que destaca lo manual, lo práctico, lo conceptual en hechos, animado en sucesión fotográfica, con colores suaves y movimiento.

Imagen botones.- Se creó cada botón, destacando la sencillez, ya que las ideas son sencillas, buscan salir de los conceptos uniformes.

Texto.- Se escogió una tipografía similar a la manual, ya que comúnmente se escribe o se dibuja en cualquier papel, lo que comúnmente queremos.

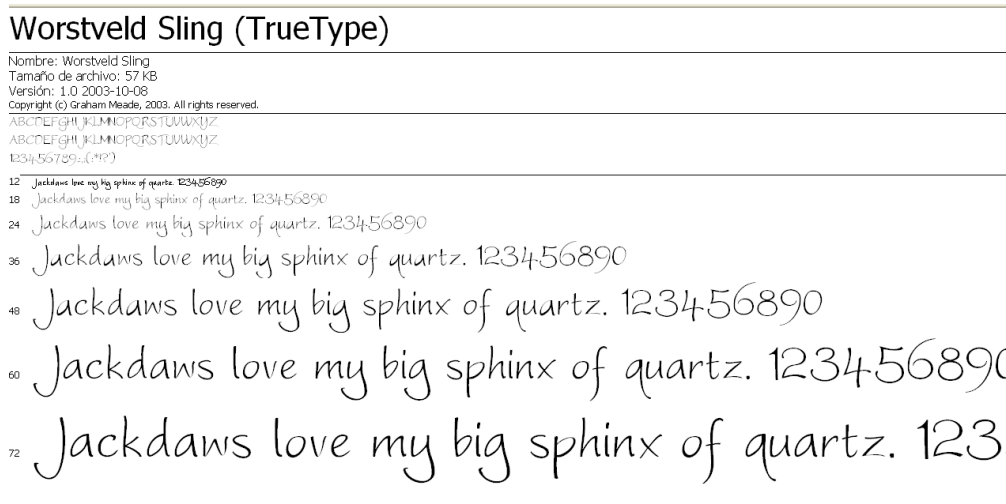
Animación.- Tiene lo necesario sin exceder, ya que puede ser cansón el exceso, esta presente en el nitro, al ir hacia una nueva ventana y en ejemplos en el texto con imágenes.

Sonido.- Se adaptó sonido a botones y animaciones, los cuales son simples adaptados a cada concepto para que el usuario codifique mejor el aprendizaje con la ayuda del sonido.

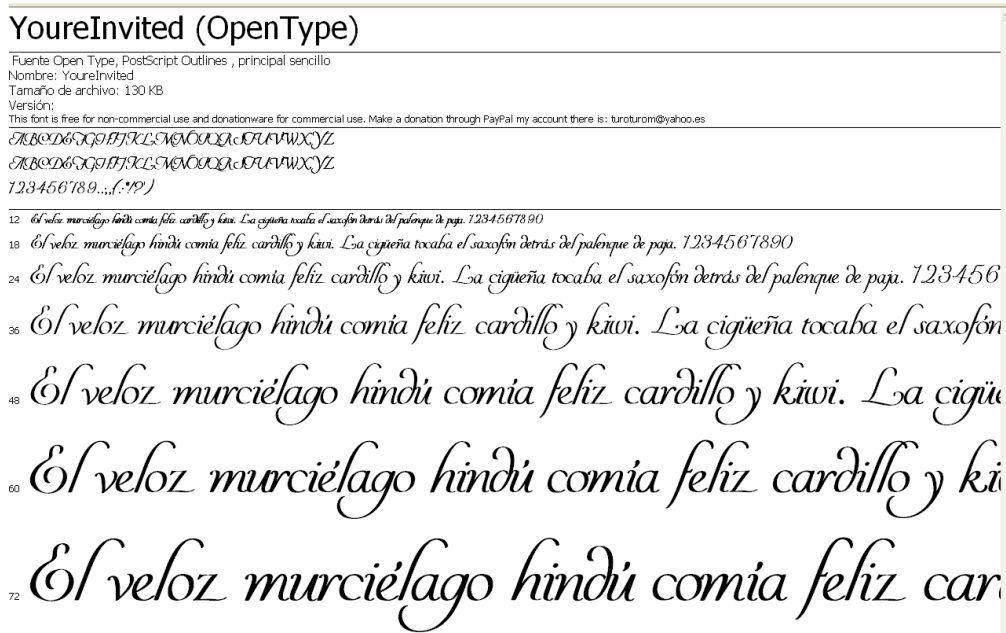
6.6.3 Justificación tipográfica

Se selecciono este tipo de Tipografía ya que se busco representar la propuesta de forma natural y espontánea, ya que comúnmente las personas codifican las ideas en dibujos o textos a mano en el sentido más práctico, tradicional y adaptativo a cualquier situación.

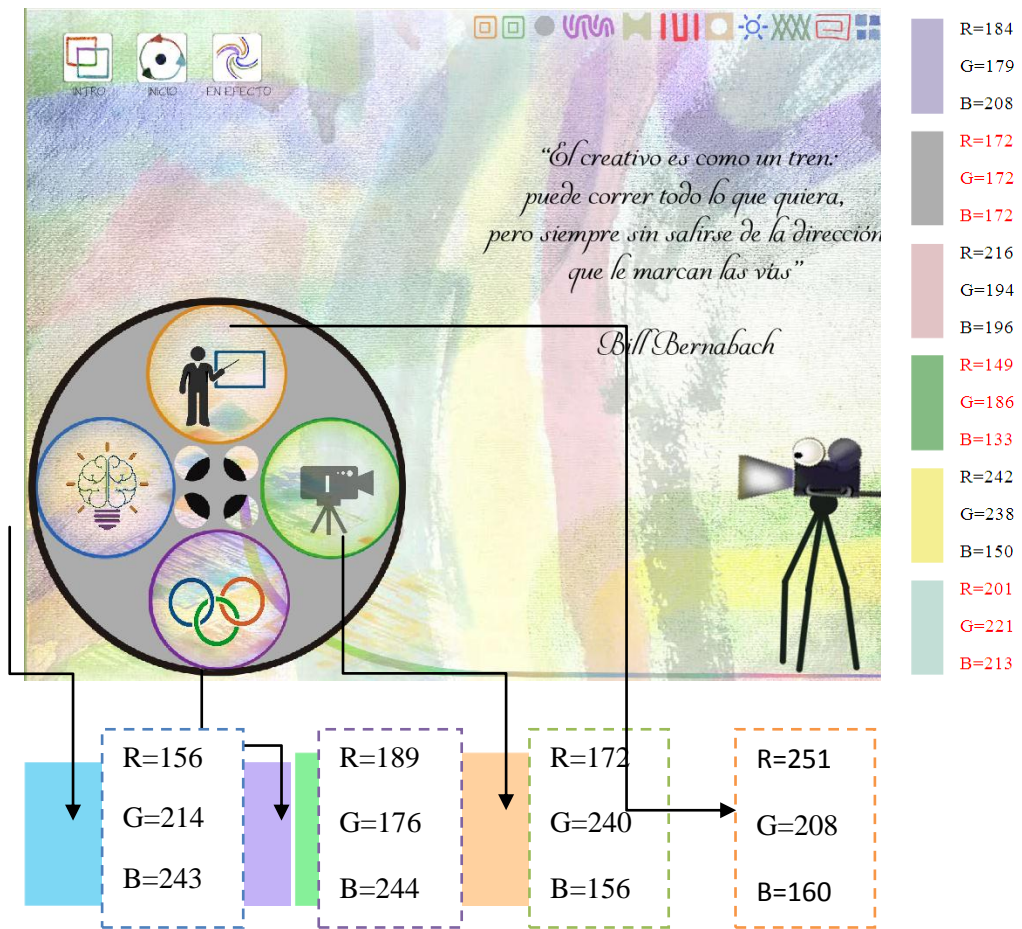
Tipografía utilizada en botones



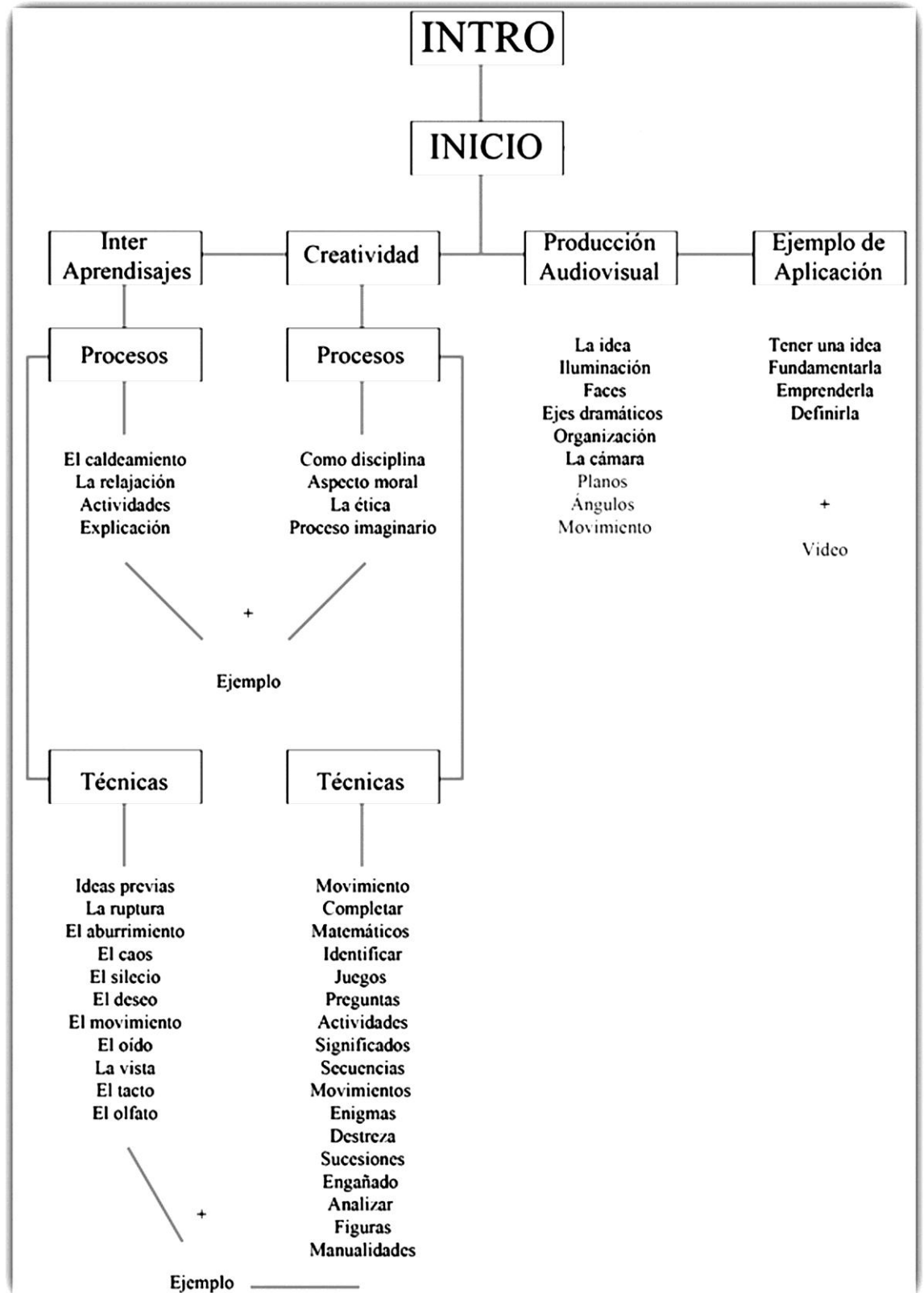
Tipografía utilizada en texto



6.6.4 Justificación guía de color



6.6.5 Sistema de navegación guía interactiva



6.6.6 Navegación en línea

INTRO INICIO UOLIVER

Antes en la acción dramática donde todo se detiene al alcanzar el punto más bajo, es una pausa dramática que inicia el último tramo hasta el clímax.

Con la parte psicológica en que se presenta un trabajo hacia el público objetivo.

- Desarrollo
- Clímax
- Crisis
- Giro
- Desenlace

La Idea | Ejes dramáticos | Iluminación | La cámara

Faces | Organización

Botones activos con ejemplos gráficos

INTRO INICIO UOLIVER

Disciplina creativa

- El elemento
Es el reconocimiento de las habilidades. ¿Qué me apasiona? ¿En qué soy bueno? ¿Con qué me identifico?
- Arriesgar
Es poner en marcha ese proyecto, no basta con saber mi talento, hay que buscar la manera de cumplir con las metas.
- El control
Controlar el medio, los materiales, las cosas que intervienen en el proceso de conseguir lo que se busca, esto pues requiere ponerle pasión y constancia.

Como disciplina | Aspecto moral | La ética | Proceso imaginario

6.6.7 Ventanas de la propuesta



Intro



Inicio



INTRO INICIO

Creativos

Procesos Técnicas

Ser creativo

La creatividad forma parte del ser humano, pero para ser claves requiere practica y para ello hay que destacar habilidades con constancia mediante procesos, decir que alguien no es creativo no quiere decir que sea incapaz de serlo, es por que nadie le ha enseñado a serlo.

El futuro es incierto... pero esta incertidumbre está en el corazón mismo de la creatividad humana.

Llya Prigogine

Inter aprendizajes



INTRO INICIO VOLVER EJEMPLO

CALDEAMIENTO

El caldeamiento La relajación Actividades Explicación

El caldeamiento

Es el primer momento en el que se pide a los alumnos que realicen actividades de motricidad, movimientos sencillos a través de los cuales se produce una descarga catártica de los bloques el cuerpo, manteniendo despierta, pero tranquila, su mente.

Procesos /El caldeamiento



Amasar el pan

La clase se divide en dos grupos que se colocan en dos filas indias.

Cada persona debe amasar el pan en la espalda del compañero.

Luego se dan la vuelta para mirar en dirección contraria y siguen amasando el pan.

Bernabéu, Natalia, Goldstein, Andy

Ejemplo



Las ideas previas

Tener un supuesto acerca de algo o referencias a la hora de empezar con el nuevo conocimiento, ayuda al imaginario.

El aprender a aprender esta basado en recuerdos, asociar un contexto conocido con uno nuevo, permite adentrarse a nuevos entornos.

Ideas previas | La ruptura | El aburrimiento | El caos | El silencio |
 El deseo | El movimiento | El oído | La vista | El tacto | El olfato |

Ejemplos / Idea previas



Las consultas

Previo una orientación y se manda a investigar el tema futuro que se vera, es recomendable proponer un incentivo, para que sea más competitiva la investigación.

Puede ser una exposición, una dramatización, dependiendo del tema, es bueno buscar la manera de mesclar los fundamentos con la práctica.

Ejemplo



La creatividad en desarrollo

Se puede ser curativo con cualquier cosa, lo que pasa es que muchos no confían en que pueden serlo, incluso desconocen que lo son.

¿Es usted creativo? ¡Absolutamente sí! puede usted no sentirse creativo con Einstein, Edison de Disney. Pero usted fue creativo cuando termino el informe a pesar de la avería de la fotocopidora, ayudó a un cliente con un problema único, o preparo una presentación en equipo.

Todo el mundo es creativo de algún modo.

Lee Jowe.

Procesos

Técnicas

Creatividad



INTRO INICIO VOLVER

Disciplina creativa

- *El elemento*
Es el reconocimiento de las habilidades. ¿Qué me apasiona? ¿En qué soy bueno? ¿Con qué me identifico?
- *Arriesgar*
Es poner en marcha ese proyecto, no basta con saber mi talento, hay que buscar la manera de cumplir con las metas.
- *El control*
Controlar el medio, los materiales, las cosas que intervienen en el proceso de conseguir lo que se busca, esto pues requiere ponerle pasión y constancia.

Como disciplina | Aspecto moral | La ética | Proceso imaginario

Procesos / Disciplina creativa



INTRO INICIO VOLVER

Reforzando el pensamiento positivo.

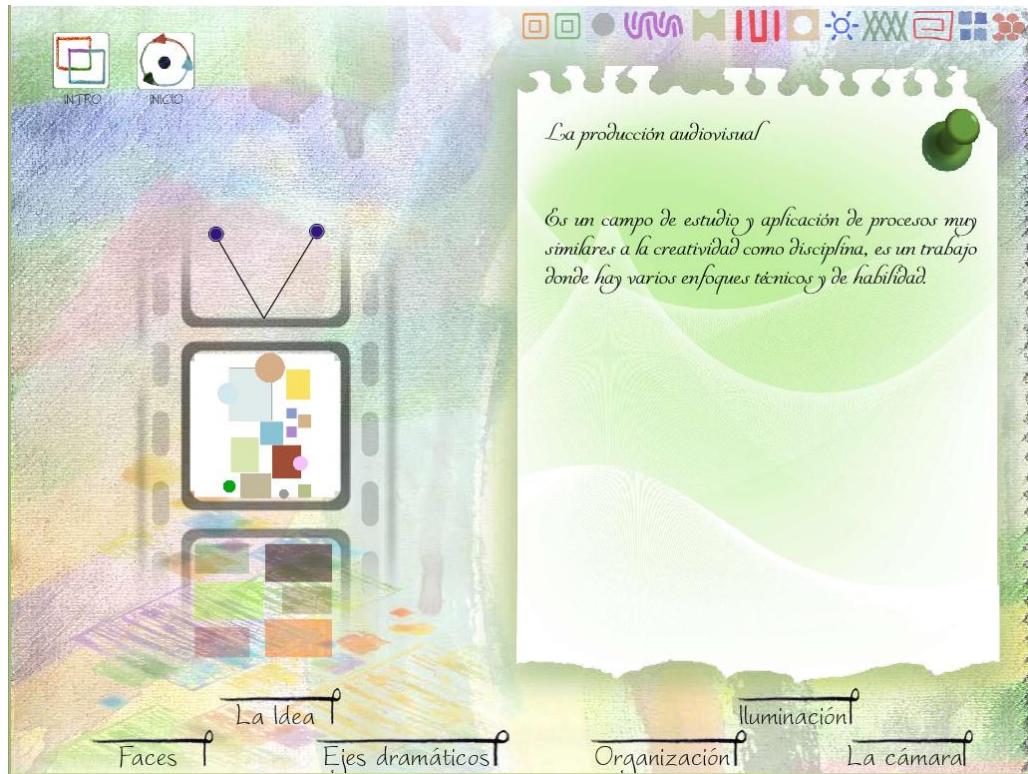
¡Lo logramos...!

La imaginación es más importante que el conocimiento.

Albert Einstein

Motivación | Completar | Matemáticos | Identificar | Juegos | Preguntas |
 Actividades | Significados | Secuencias | Movimientos | Enigmas |
 Destreza | Sucesiones | Enañad | Analizar | Figuras | Manualidades

Creatividad / Técnicas



Producción Audiovisual



La idea

INTRO INICIO VOLVER

Difumina, expande y quita sombras.

La Idea

Fases Ejes dramáticos Organización Iluminación La cámara

La iluminación

Creo escenarios, conjuntamente con el plan de piso, ayuda a destacar profundidad y volumen en el sujeto.

Luces para interiores

- Luz scoop
- Luz fresnelite
- Luz ciclorama
- Luz elipsoidal

Luces para exteriores.

- Luz spot
- Luz tota
- Difusores

Iluminación

INTRO INICIO VOLVER

Preproducción es todo lo que concierne a tener todo listo para filmar y poder hacerlo posible, con los preparativos que sean necesarios.

La Idea

Fases Ejes dramáticos Organización Iluminación La cámara

Fases


Toda producción audiovisual costa de tres etapas o fases que debe cumplir, para que su trabajo este completo.

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

Fases

INTRO INICIO VOLVER

Tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y presenta una serie de complicaciones del protagonista hacia su meta dramática.



Ejes dramáticos en el guión

Son la parte psicológica en que se presenta un trabajo hacia el público objetivo.

- Desarrollo
- Clímax
- Crisis
- Giro
- Desenlace

Faces | La Idea | Ejes dramáticos | Organización | Iluminación | La cámara

Ejes dramáticos

INTRO INICIO VOLVER

Tiene el objetivo de descifrar el coste total en la construcción de todo el producto audiovisual.



Aspectos en tomar en cuenta

Sirve para aprovechar al máximo el tiempo y rescatar recursos en la grabación.

- Presupuesto
- Plan de trabajo
- Personajes
- Medios humanos
- Medios artísticos
- Medios técnicos

Faces | La Idea | Ejes dramáticos | Organización | Iluminación | La cámara

Organización

INTRO INICIO VOLVER

O plano detalle, destaca rasgos físicos del individuo.

Plano detalle
Primer plano
Plano medio
Plano americano
Plano general
Plano panorámico

Planos
Angulos
Movimientos

Faces La Idea Ejes dramáticos Organización Iluminación La cámara

La cámara / Planos

INTRO INICIO VOLVER

Minimiza la acción en el contenido.

Ángulo picado
Ángulo contra-picado
Ángulo frontal
Ángulo lateral
Ángulo cenital
Ángulo contra cenital
Cámara subjetiva

Planos
Angulos
Movimientos

Faces La Idea Ejes dramáticos Organización Iluminación La cámara

La cámara / Ángulos

INTRO INICIO VOLVER

Se gira hacia la derecha o izquierda, en un mismo eje.

Movimientos de la cámara

Es el traslado de la cámara en ubicación con los planos, ángulos, frente al sujeto.

- Paneo
- Zoom
- Tilt
- Dolly
- Travelling
- Crane

Planos
Ángulos
Movimientos

Faces | La Idea | Ejes dramáticos | Iluminación | Organización | La cámara

La cámara / Movimientos

6.7 Impactos

Esta propuesta abarca aspectos sociales y educativos, se proyecta a generar cambios en el desarrollo de la creatividad en los centros educativos, resaltando el estudio de la reactividad como disciplina y efectos psicológicos, que son importantes al momento de impulsar las ideas. Proponiendo una serie de ejercicios y ejemplo de aplicación en producción audiovisual mediante el reconocimiento de las herramientas para el desarrollo del producto audiovisual.

6.8. Difusión

Se considera la difusión de este contenido a maestros y estudiantes en instituciones educativas de la ciudad de Ibarra, esperando lograrlos resultados que se espera generar. Este producto tiene la facilidad de fácil adquisición al reproducirse, se lo puede revisar en cualquier ordenador ya que su exportación se adapta a plataformas Pc y Mac, su navegación es simple y sus contenidos son claros y concisos. También su estudio es importante al publicarse en cada generación de estudiantes ya que puede adaptarse su aplicación.

6.9. Bibliografía

- ABABÍA, J. DÍEZ F. (2010) *“Manual del productor audiovisual”* Barcelona
- BERNABEU, N. GOLDSTEIN, A. (2012) *“Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica”*
- BERNSTEIN, R. (2012) *“El secreto de la creatividad”* Barcelona
- BIRCH, P. CLEGG, B. (2001) *“Creatividad al instante”* México
- BLASS, P. (2000) *“El Ojo Mágico: Aprender a Ser Creativo”*
- CERDA, H. (2000) *“La creatividad en la ciencia y en la educación”* Bogotá / Colombia
- CHUN, R. (2010) *“Adobe flash professional cs5”*
- DE BONO, E. (2007) *“Creatividad 62 Ejercicios para desarrollar la mete”* Barcelona
- DIAZ, S. (2006) *“Inteligencias Múltiples/ MultipleIntelligences”* Universidad de Puerto rico
- DUQUE, D. (2003) *“Creativamente”* Bogotá / Colombia
- ESPINOSA, S. ABBATE, E. (2005) *“La producción de vídeo en el aula: curso teórico-práctico de cómo organizar...”* Argentina
- GARCÍA, A. VALCARCE, D. *“Nuevas tecnologías para la producción periodística”*
- GIORDANO, M. POGRÉ, P. VALDEZ, M. BARALE, C. SILVA, J. (2012) *“Enseñar para comprender”* Argentina
- HAUSNER, LEE; SCHLOSBERG, JEREMY (2000) *“Enseñar a tu hijo a ser creativo”*
- LÓPEZ, T. GAVIÑO, L. PEDRO, L. VÁSQUEZ, V. FRANCISCO, J. (2012) *“Actividades ingeniosas de razonamiento matemático y creatividad”* código 511.3/t74/Act
- MONTAÑANA, I. GÓMEZ, S. (2006) *“Preproducción multimedia”*
- MAC GREGO, C. (2005) *“Cómo desarrollar la creatividad en los niños”* México
- MISSETT, B. (2010) *“Despertando Al Alma”* Estados Unidos
- MÓNACO, A. (2013) *“El ABC de la producción audiovisual: manual interactivo”*

- SERRANO, M. (2004) *“Calidad, integridad y creatividad total”* México
- NOVOA, B. Andrés R. (1981) *“Conceptos Básicos Sobre Comunicación”*
- OSHO, O. *“Liberando las fuerzas internas”*
- OBRADORS, B. (2007) *“Creatividad y generación de ideas”* Barcelona
- ORIOLO DE, A. (2001) *“Educación Artística, Clave Para El Desarrollo de la Creatividad”* Madrid
- RINCON, O. (2001) *“Televisión: pantalla e identidad”* Quito/Ecuador
- RODRIGO, M. (2001) *“Teorías de la comunicación: Ámbitos, métodos y perspectivas”* Barcelona
- RODRÍGUEZ, G. Denis (2012) *“Fundamentos del diseño web. Flash cs6”*
- SANTOS, M. *“La pedagogía contra frankenstein: Y otros textos frente al desaliento educativo”*
- SOLER, T. Luis C. (2012) *“Creatividad, estímulo para su desarrollo. Una nueva forma para la competitividad”*
- TRIGO, A. (1999) *“Creatividad y motricidad”* España
- TOWE, L. (2004) *“¿Por qué no se me ocurrió?”* Madrid

Anexos

1.- Diagnóstico - Total de encuestas a aplicadas: 312

Colegio Universitario UTN		Colegio Atahualpa	
CURSO	Pruebas aplicadas.	CURSO	Pruebas aplicadas.
Octavo A	44	Octavo A	33
Octavo B	43	Octavo B	35
Octavo C	43	Octavo C	35
Octavo D	44	Octavo D	35
TOTAL	174	TOTAL	138

2.- Árbol de problema

EFFECTOS

- 1.- Para el estudiante el tema audio visual aplicado a la creatividad pasa a ser un tema apartado.
- 2.- Se llega a privar al estudiante del conocimiento creativo como de producción audiovisual.
- 3.- No logramos producir un material audiovisual de calidad.
- 4.- La falta de recursos limita al conocimiento de nuevas cosas y evita realizarse de nuevas formas.
- 5.- Se pierde la oportunidad de explotar las habilidades de los estudiantes en el campo audiovisual como de la creatividad a un nivel original y competitivo.

PROSPECTIVAS

- 1.- Dar a conocer al estudiante sobre el tema audiovisual aplicado a la creatividad.
- 2.- Generar nuevo material educativo interactivo para dar a conocer como ser creativo en producción audiovisual.
- 3.- Dar a conocer cómo lograr producir un material audiovisual de forma creativa al estudiante.
- 4.- Aportar con recursos educativos de sentido interactivo enfocado en la producción audiovisual creativa.
- 5.- Guiar al estudiante a que se a original impulsándolo a que logre ser más competente.

CAUSAS

- 1.- No le dan la debida importancia al tema audiovisual, pasando a ser un tema apartado en el campo educativo.
- 2.- Poco material interactivo aplicado en el campo audiovisual pensando en el desarrollo creativo.
- 3.- Se desconoce sobre cómo se construye un guion audiovisual de forma creativa.
- 4.- Son pocos los recursos interactivos pensados en la educación audiovisual como de la creatividad.
- 5.- Son pocas las personas que presentan un alto nivel de creatividad original y competente.

PROBLEMA

COMO MEJORAR LA CREATIVIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIV. "TARIO" UTN" Y AT. "A DE LA CIUDAD DE IBA" PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013?

SINTOMAS

- 1.- Presentan bajos conocimientos en el campo audiovisual.
- 2.- Falta de material audiovisual interactivo y creativo para el campo educativo.
- 3.- En nuestro entorno el tema audiovisual aplicado a la creatividad no es tomado mucho en cuenta.
- 4.- Los programas interactivos necesitan aplicarse más en el campo audiovisual, creativo y educativo.
- 5.- Falta de material que impulse la creatividad a otro nivel más competitivo.

f. Tecnología

g. Música

h. Otros:.....

5. ¿Qué es lo que más le gusta hacer?

.....

6. ¿Qué punto de vista le da a la creatividad?

a. Es un don con el que se nace.

b. Es una habilidad que se desarrolla.

c. Es una virtud que no se puede incrementar.

7. ¿Le gustaría incrementar más su creatividad enfocada en la producción audiovisual?

SINO

¿Por qué?.....

8. ¿En qué estado usted es más creativo?

a. Cuando está feliz

b. Cuando esta triste

c. Cuando esta solo

d. Cuando está acompañado

e. Cuando está deprimido

f. Cuando está desesperado

g. Cuando está enamorado.

h. Otros:.....

9. ¿Cree que los trabajos que tu realizas carecen de creatividad?

SINO

¿Por qué?.....

10. ¿Cree que los trabajos que tu realizas gozan de creatividad?

SINO

¿Por qué?.....

11. ¿En que eres más creativo?

.....
.....

4.- Matriz de coherencia:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿CÓMO MEJORAR EL ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, MEDIANTE EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2015?</p>	<p>Estudio de la creatividad aplicada a la producción audiovisual como recurso educativo en los estudiantes de los octavos años de los colegios Universitario “UTN” y Atahualpa de la ciudad de Ibarra, propuesta alternativa interactiva durante el año 2015.</p>
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INTERROGANTES DEL PROBLEMA
<ol style="list-style-type: none"> a. Diagnosticar el nivel el conocimiento y creatividad de los estudiantes de los colegios Universitario “UTN” y Atahualpa de la ciudad de Ibarra sobre creatividad y producción audiovisual. b. Determinar estrategias para el desarrollo de la creatividad y producción audiovisual. c. Proponer un marco conceptual sobre la creatividad y producción audiovisual. d. Seleccionar los contenidos acorde al eje temático, que permita la elaboración del producto interactivo. e. Elaborar una propuesta alternativa del estudio de la creatividad y producción audiovisual. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿De qué manera ayudara a los jóvenes estudiantes de la ciudad esta investigación? 2.- ¿A Quiénes llegara a beneficiar está presentación interactiva? 3.- ¿Cómo se utilizara está guía interactiva? 4.- ¿Qué mecanismos son los más efectivos para lograr el incremento creativo en producción audiovisual? 5.- ¿Cómo dar a conocer la función y efectividad de la creatividad en el campo audiovisual?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401534102		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Gómez Meneses Luis Alexander		
DIRECCIÓN:	El Ejido de Caranqui		
EMAIL:	Superlui123@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0991448038

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD APLICADA A LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013”
AUTOR (S):	Gómez Meneses Luis Alexander
FECHA: AAAAMMDD	2015-11-05
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Henry Chiquinga

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Gómez Meneses Luis Alexander, con cédula de identidad Nro 0401534102, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 05 días del mes de Noviembre del 2015

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Gómez Meneses Luis Alexander

C.C.: 0401534102

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Gómez Meneses Luis Alexander, con cédula de identidad Nro. 0401534102, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo **“ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD APLICADA A LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LOS COLEGIOS UNIVERSITARIO “UTN” Y ATAHUALPA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA ALTERNATIVA INTERACTIVA DURANTE EL AÑO 2013”** que ha sido desarrollado para optar por el Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 05 días del mes de del 2015

oviembre

(Firma)

Nombre: Gómez Meneses Luis Alexander

Cédula: 0401534102