

TIC: habilidades y aprendizaje de edición no lineal

Luz Andrea Carrasquilla Gil*

RESUMEN

[*]Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Habilidades y aprendizaje de Edición no lineal. Trabajo de Grado (Facultad de Comunicación Audiovisual), PCJIC. 2009.

La autora de este proyecto ha participado como Estudiante en Formación del proyecto «Aportes de las NTIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje del PCJIC», grupo de investigación Luciérnaga, 2008.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han facilitado la vida del estudiante en muchos aspectos, y uno de los más destacados tiene que ver con la adquisición de conocimientos. Mediante encuestas y grupo focal la investigación identifica las rutinas de este proceso en un contexto local que reconoce la formación en edición no lineal como un factor diferenciador del estudiante de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

Palabras claves: tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aprendizaje, edición no lineal, informática educativa.

TITLE: Information and communication technologies (ICT). Skills and learning in a non-linear edition

ABSTRACT

Information and communication technologies (ICT) have made students' lives easier in many ways, and one of the most important of these has been the acquisition of knowledge. By way of questionnaires and focus groups the research identifies the routines of this process in a local context which recognizes the non-linear edition learning as a differentiating factor of the Audiovisual Communication student from the Colombian Polytechnic Jaime Isaza Cadavid.

Keywords: Information and communication technologies (ICT), learning, non-linear edition, educational computing.

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto se ocupa del proceso de aprendizaje e identifica elementos objetivos y subjetivos del aprendizaje de edición no lineal que los alumnos de noveno nivel de la Facultad de Comunicación Audiovisual del PCJIC adquieren mediante el uso de las TIC. Muchos temas como la cultura digital, la cibercultura, la interactividad, las aulas virtuales, el ciberespacio, entre otros, han transformado la concepción de ciudadano, de estudiantes y de usuarios, que a la vez caracterizan nuevas formas de acceder a la información y de profundizar en temas. Ello, ha de suponer que se requiere otro tipo de prácticas de enseñanza en la Educación superior que den cuenta más del aprendizaje y la transformación del sujeto que aprende que de prácticas convencionales implementadas en el aula de clase.

Es necesario entonces recalcar la importancia de que el sistema educativo incluya en sus procesos el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, y que de la misma manera sus actores (alumnos y maestros) las reconozcan como un apoyo para el aprendizaje.

La pregunta orientadora del trabajo tiene que ver con la relación directa que tienen las mediaciones con lo que los estudiantes saben sobre edición, ¿Cuáles son los aportes de las TIC en el aprendizaje sobre edición no lineal de los estudiantes de noveno semestre de Comunicación Audiovisual del PCJIC?

2. DISEÑO METODOLÓGICO

Desde un enfoque de tipo cualitativo; identifica aprendizajes sobre edición no lineal, mediados por las TIC, indaga sobre los elementos teóricos que permiten pensar la relación TIC-aprendizaje, identifica los elementos que dan cuenta de habilidades intelectuales referidos a la edición no lineal de los estudiantes de noveno nivel e identifica las rutinas de uso de las TIC con fines de aprender sobre edición no lineal por parte de los estudiantes de noveno nivel. Aborda como TIC el uso de la computadora y la mediación del Internet, sobre la que se estudia su relación con los aprendizajes sobre edición no lineal.

El estudio se realiza en cinco fases:

Primera fase: Lectura de la bibliografía, con la finalidad de realizar un acercamiento bibliográfico de los aspectos teóricos relacionados con las tecnologías de la comunicación y la información, con la edición no lineal y con las TIC incorporadas al aprendizaje. La bibliografía esta compuesta por trabajos publicados por autores reconocidos en materias relacionadas con el tema, páginas de Internet, periódicos, artículos, etc.

Segunda fase: Elaboración de encuestas, a fin de llegar a resultados más exactos, en esta investigación se utiliza una encuesta directa a una muestra representativa de alumnos de noveno de Comunicación Audiovisual del Politécnico, con el fin de recolectar los datos necesarios para de esta manera poder emitir las conclusiones finales.

Tercera fase: Grupo focal, de acuerdo a los resultados obtenidos, se organiza con veinte estudiantes un grupo focal que consiste en una técnica de recolección de información substancial tras la selección de informantes claves de un grupo determinado con características similares, con los cuales se realizará una especie de conversación a partir de preguntas orientadoras.

Esta técnica es aplicada en uno de los salones de edición de la Facultad de la Institución y tiene una duración máxima de cuarenta y cinco minutos.

Cuarta fase: Confrontación de la información mediante una transcripción de respuestas a fin de hacer la tabulación y establecer conclusiones con los datos obtenidos.

Quinta fase: Redacción del informe en el que se presentan detalles y resultados de todo el proceso de investigación.

2.1 Instrumentos de recolección de información

El grupo focal se aplicó en una de las clases de Taller de sistemas gráficos, se escogió esta materia ya que es dictada en un salón dotado por computadores lo que permitió que los estudiantes se sientan más cómodos a la hora de hablar de las TIC. Participó del grupo focal un total de trece estudiantes y tuvo una duración de cuarenta y cinco minutos. En él se desarrollaron temas como la relación TIC y aprendizaje, TIC y edición, el comunicador audiovisual y su habilidad para editar, frecuencia en el uso de las TIC con fines de aprender edición, el gusto y la motivación por la edición.

2.1.1 Caracterización de la muestra

Para cumplir con los propósitos del proyecto se seleccionó una muestra de estudiantes, para aplicar la encuesta y el grupo focal, cuya característica principal fue que cursen el noveno semestre de la carrera. Ello con el fin de poder obtener información pertinente en cuanto a la utilización de las TIC con el propósito de aprender sobre Edición no lineal.

La encuesta. La muestra se conformó con 35 estudiantes, las variables fueron: semestre que cursan: todos los encuestados están en el noveno semestre. Género: Se incluyen hombres y mujeres.

El grupo focal. La muestra se conformó con 13 estudiantes, las variables fueron: semestre que cursan, todos los estudiantes que participaron están en el noveno semestre. Género: De los 13 estudiantes que participaron 8 son mujeres y 5 son hombres.

3. ANTECEDENTES

La educación virtual surge como una necesidad de las sociedades modernas en la que los estudiantes están capacitándose de forma permanente y autónoma. Ya no se conforman con las clases magistrales y muchos recurren a herramientas como la Internet para aumentar sus conocimientos. Estas tecnologías están a disposición de todos para ser usadas de diferentes maneras, incluso hay quienes afirman que sirven para educar, otros, por el contrario refutan esta idea y piensan que es muy ambicioso pensarlas como el reemplazo del docente y del aula, este es el caso de la investigación realizada por el grupo EAV de la Universidad Pontificia Bolivariana quienes en uno de sus apartes sostienen que: «la historia de la introducción de las tecnologías en la educación ha demostrado que la mera existencia de una posibilidad tecnológica no es suficiente para que su utilización educativa se generalice y menos aún para que genere una reflexión en torno a la enseñanza y los nuevos escenarios de la educación que ellos favorecen» [1]. A pesar de todo lo que se ha hablado de las TIC con relación al aprendizaje, no se ha demostrado que reemplacen al docente, muchos coinciden en que la educación virtual debe estar apoyada por la asesoría de docentes.

Se hace necesario comprender la importancia de las TIC y sus aportes en el ámbito educativo para que puedan ser vistas como generadoras de nuevos procesos de aprendizaje, comunicación, mediación e interacción. Vigotsky en una de sus consideraciones sobre la enseñanza, sostiene que «la educación formal debería estar dirigida en su diseño y en su concepción, a promover el desarrollo de las funciones psicológicas superiores y con ello el uso funcional, reflexivo y descontextualizado de instrumentos y tecnologías de mediación sociocultural (por ejemplo, las escrituras, las computadoras, etc.) en los educandos» [2].

3.1 La Internet y las TIC

Internet puede ser comprendida como una gran red compuesta por muchas redes, es decir, como un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) que permite a millones de usuarios conectados, compartir, intercambiar, extraer e introducir información desde cualquier lugar del mundo de manera ilimitada.

[1] GRUPO DE INVESTIGACIÓN EAV-UPB. *Un modelo para la educación en ambientes virtuales. Escuela de educación y pedagogía*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2006.p. 17.

[2] HERNANDEZ, Gerardo. *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós, 1998.p. 231.

La Internet nació en la década del 50, a partir de un proyecto militar del Departamento de Defensa de Estados Unidos llamado ARPANET que pretendía poner en contacto una importante cantidad de computadores de las instalaciones del ejército Norteamericano. Tras esta idea se invirtió mucho dinero con el fin de construir la red de computadores más grande en aquella época. Al cabo del tiempo, el proyecto dio resultado creando así una gran red a la que se fueron sumando otras instituciones que conectaban sus redes, como universidades, colegios y empresas, logrando extenderse a todo el territorio de los Estados Unidos y más adelante se extendió por todos los países del mundo facilitando las comunicaciones entre los continentes.

La Internet rápidamente se popularizó convirtiéndose en un nuevo medio de comunicación y en una herramienta para el ocio, los negocios y la expansión del conocimiento. Hacia los años 90 se introdujo la World Wide Web o la Web como es conocida actualmente. Cabe mencionar que la Web es un sistema de documentos de hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet, por medio del cual, los usuarios ingresan a una página Web, mediante un navegador, donde puede encontrar contenidos multimedia como videos, imágenes o texto, y navegar a través de ellos.

La interactividad es una de las características de la Internet, cuya particularidad es el paso de receptor a emisor, con la posibilidad de tomar posturas individuales, puesto que es la persona en sí misma quien decide qué contenidos ver o sobre qué actividades participar en la red.

La historia de la Internet sigue avanzando y esta red mejora a pasos agigantados, actualmente se habla de que sería la evolución de la red que se conoce comúnmente. Los objetivos de esta futura red de redes están enfocados a la educación y la investigación académica, además con ella se acelerará la capacidad de transferencia entre servidores y se aprovecharán aplicaciones de audio y video que demandan mucha capacidad y que en el futuro podrán aprovecharse casi en tiempo real.

En cuanto a las TIC, puede decirse que «permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea. Son igualmente consideradas la base para reducir la brecha digital sobre la que se tiene que construir la sociedad de la información y una economía del conocimiento» [3].

Entre las TIC podemos encontrar: los equipos físicos y programas informáticos, material de telecomunicaciones en forma de computadoras personales, scanner's, cámaras digitales, asistentes personales digitales, teléfonos, modem's, tocadiscos, grabadoras de CD y DVD, radio y televisión, además de programas como bases de datos y aplicaciones multimedia, los satélites, las computadoras, la Internet, el correo electrónico, los celulares, los robots entre otros.

[3] La Sociedad de la Comunicación, la Información y el conocimiento. [En línea] Bogotá: Edgar Castro, 2005. Disponible en: <http://204.9.74.222/policia/documentos/egresado> [Consulta mayo de 2009].

3.1.1 Definición de TIC

Para el término TIC pueden encontrarse diversas definiciones, para Navactiva, un reconocido portal de empresas en España, las TIC son «la agrupación de todas aquellas tecnologías inherentes al entorno de comunicaciones, telecomunicaciones, informática y telemática que se aplican en los procesos de generación, procesamiento, almacenamiento transmisión y reproducción de información y en los procesos de comunicación de cualquier índole» [4], otro aporte muy diferente pero no menos importante es el que hace la docente Gloria Londoño Monroy en la presentación de su módulo TIC de la Especialización en Comunicación Organizacional de la Universidad Pontificia Bolivariana, en el que afirma que: «Las TIC trascienden la invención y el perfeccionamiento de aparatos, pues realmente acuden a la conjunción de conocimientos científicos, de solucionar problemas puntuales de una comunidad» Gloria Londoño también sostiene que actualmente existen diferentes tipos de TIC, entre las que se destacan:

- Redes de datos (Internet, extranet, intranet), con sus respectivos servicios como el chat, el correo electrónico, los dispositivos de búsqueda, los foros de discusión, las listas de correo, entre otros.
- Sistemas de videoconferencias: es un mecanismo que permite comunicarse a distancia entre dos o más personas, con audio y video en un tiempo real, empleando un computador y una línea telefónica.
- Sistemas para teleconferencias: sistema de comunicación entre usuarios conectados simultáneamente a la red, este recurso didáctico posibilita la comunicación entre puntos distantes con capacidad de audio y video.
- Medios o recursos *off line* (fuera de conexión a una red): multimedia o hipermedias de distintos tipos.
- Recursos técnicos para procesos específicos: herramientas educativas soportadas en elementos electrónicos *off line*, con programas o software multimedia. También existen las herramientas educativas que están soportadas en medios tradicionales (impresos, audiovisuales); en shows y eventos especiales y en eventos físicos.

Gloria Londoño concluye que, «las TIC son el conjunto de tecnologías que de manera convergente, sistemática, interactiva y multimedial, buscan facilitar, agilizar, perfeccionar y fortalecer los procesos de comunicación e

[4]NAVACTIVA. Tic [En línea]. España: Cristina Losada, 2005 <Disponible en: www.navactiva.com [Consulta marzo de 2009].

[5] LONDOÑO, Gloria. Módulo TIC. Especializ. en Comunicación Organizacional. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, 2005.

[6] Universidad de Salamanca. (Comp.). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea, p. 101-105.

[7] ARBELAEZ MUÑOZ, Catalina. *Las nuevas tecnologías de la informática y de la comunicación (TIC)*. Trabajo de grado (Licenciatura en educación religiosa escolar). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín: 2008. p.98.

interacción social para contribuir al avance del conocimiento y al progreso de la humanidad» [5], progreso que en parte depende de los avances que se tengan a nivel tecnológico y de la capacitación de docentes y alumnos para la utilización de herramientas informáticas.

Francisco Martínez Sánchez uno de los autores de *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*, sostiene que, «las TIC encierran todas aquellas tecnologías surgidas, a través del desarrollo de la microelectrónica, que han transformado el mundo de las comunicaciones, tanto en el punto de vista de la velocidad en el tratamiento de la información como de la capacidad de transmisión de las posibilidades comunicativas propiamente dichas». [6].

Las tecnologías de la información y la comunicación, a través de la historia, han jugado un papel muy significativo en las formas de aprender, de enseñar, y de divertirse. En la actualidad el acelerado desarrollo de estas tecnologías esta modificando los modelos educativos, la forma de investigar, de trabajar y especialmente la manera de interactuar socialmente.

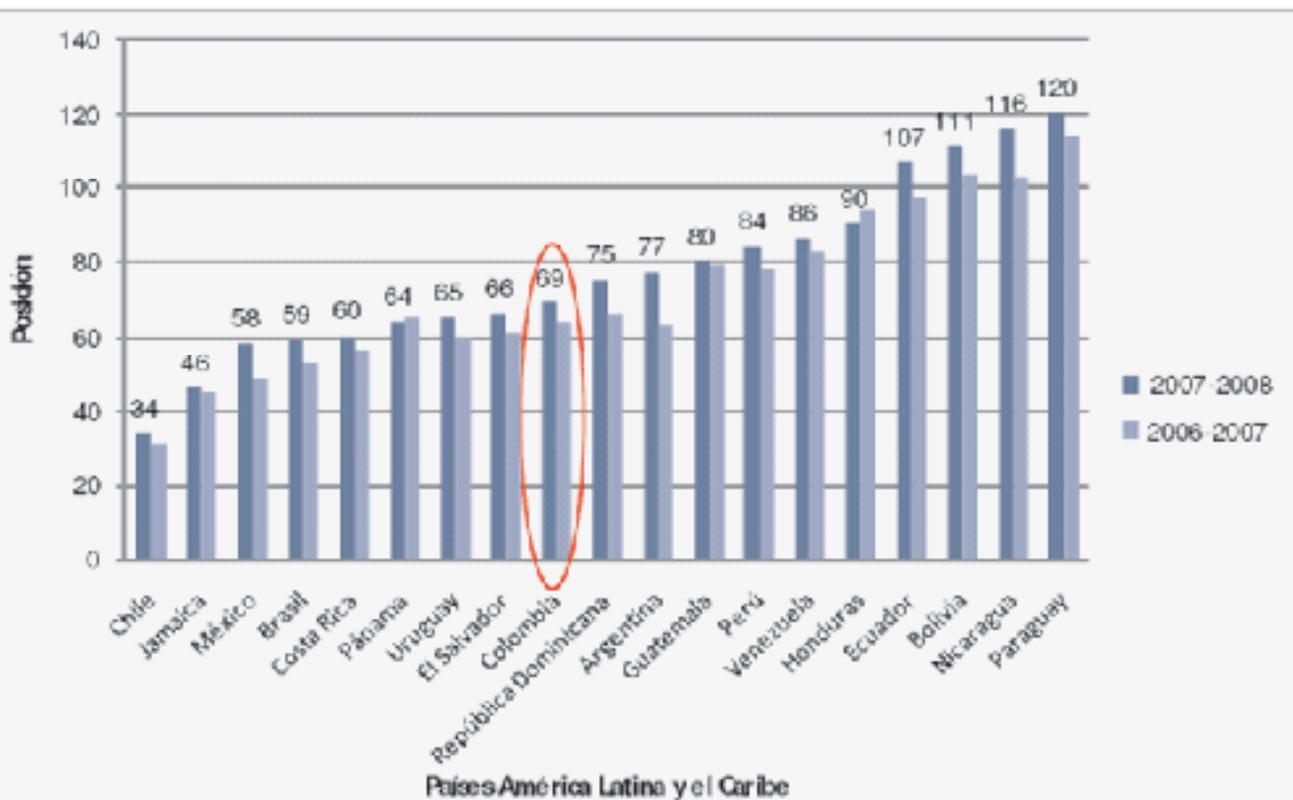
Las definiciones de TIC no son suficientemente amplias como para explicar todo lo que estas comprenden, indicar sus características permite ampliar su significado, algunas de estas son:

- Disponibilidad en cualquier lugar.
- Se acomodan a los tiempos del estudiante.
- Exigen mayor responsabilidad del estudiante en su aprendizaje.
- Aumentan el tiempo de dedicación para las actividades académicas, evitando la limitación de horarios, desplazamientos y canales limitados de comunicación.
- Ofrecen alternativas para los diferentes ritmos de aprendizaje del estudiante o para diferentes niveles de profundidad dados por el docente.
- Desarrollan habilidades en el uso de la tecnología, brindando la posibilidad de acceso a información actualizada a través de Internet. [7].

Todas estas características también hacen parte de la era de la sociedad de la información, y de lo que muchos describen como cibercultura ó cultura digital.

3.2 Cibercultura

En la actualidad no sólo se habla de cultura, ahora se escucha un término que encierra valores, creencias, conocimientos y experiencias creadas por la comunidad de usuarios de la red de Internet, se trata de la cibercultura, Derrick



de Kerckhove, la define como «la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y de la escritura». Este autor propone entender la cibercultura desde tres características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. Según Kerckhove, «la interactividad, es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos.

La hipertextualidad significa acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte, y finalmente la conectividad es la necesidad-deseo-posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia» [8]. Con la cibercultura se ha ampliado el concepto de ciudadano, ahora se habla también de ciber-ciudadanos, ciberjuegos, ciberadictos, entre otros neologismos que combinan la palabra *ciber* con otras palabras con el fin de incorporarlas a esta cultura nacida de la Internet y la interactividad.

[8] WIKILIBROS. *N motivos para hablar de cibercultura*. España. Jaime Rodríguez. 2008. Disponible en es.wikibooks.org/wiki/Cibercultura. [Consulta marzo de 2009].

	1997	2000	2003	2006	2008	2010
Internet conmutado (urbano y rural)	N.D.	N.D.	N.D.	49,70%	56,90%	56,8%
Internet banda ancha (urbano y rural)	N.D.	N.D.	N.D.	5,30%	21,10%	43,4%
Internet por cada 100 habitantes	3,40	4,10	4,30	5,00	5,80	8,10
Internet por cada 100 habitantes	11,20	13,90	22,90	51,90	67,80	77,10
Internet conmutado	1.329.000	2.137.000	1.809.000	1.030.000	853.000	809.2
Internet con banda ancha	671.000	942.000	1.027.000	3.709.000	5.853.000	11.372.2
Internet por cada 100 habitantes	3,60	N.D.	N.D.	N.D.	13,20	27,10
Banda Ancha por cada 100 habitantes	0,00	N.D.	N.D.	N.D.	5,10	26,10

Otros autores como Isidro Moreno retoman la interactividad como parte fundamental de la cibercultura y la conciben como un canal que trasforma los tradicionales medios de comunicación. Moreno propone la hipertexto como primer paso para la evolución del lenguaje digital y al respecto afirma que: «la hipertexto o multimedia interactivos constituyen un sistema semiótico que amplía y desarrolla el nuevo medio de comunicación nacido del video interactivo. En los hipertexto convergen interactivamente las sustancias expresivas de varios *media*: imágenes audiovisuales, fotográficas, infográficas y tipográficas. Los hipertexto permiten alcanzar todos los niveles de interactividad y amplían y enriquecen las posibilidades del lector.» [9].

[9] MORENO Sánchez, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipertexto*. España: Paidós, 2002.p.70.

La mezcla del video, el audio, los textos y los gráficos se ha convertido en una ventaja para muchos internautas que han depositado en las TIC sus necesidades de comunicación y entretenimiento. Algunos estudiantes de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid en entrevistas dadas al grupo de investigación Luciérnaga, en su investigación sobre «NTIC», afirmaron que la mezcla de audio, imagen y video en Internet era uno de los factores más interesantes a la hora de presentar la información y los contenidos.

4. SITUACIÓN ACTUAL DE COLOMBIA CON RELACIÓN A LAS TIC

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación se ha convertido en uno de los indicadores que permite establecer la diferencia entre países competitivos y países no competitivos. Según lo expresado por el Plan Nacional TIC el gobierno Colombiano es consciente de la importancia que tienen en el

mejoramiento de la calidad de vida de los colombianos, y es consciente igualmente del desafío tecnológico que debe afrontar ante un mundo acelerado, competitivo y globalizado, es por esto que viene desarrollando el Plan con el que se pretende «contribuir a fortalecer las políticas de inclusión y de equidad social, al igual que aumentar la competitividad del país, lo cual redundará en desarrollo social para los colombianos» [10]. Tras el desarrollo de este plan también se espera que para el año 2019 «todos los colombianos conectados e informados, estén haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y la competitividad. En ese año Colombia estará dentro de los tres primeros países de Latinoamérica en los indicadores internacionales de uso y apropiación de TIC.» [11] Para el Plan mencionado, estas tecnologías representan una amplia gama de servicios, aplicaciones, y tecnologías, que utilizan diferentes equipos y programas informáticos y que cuentan con muchos beneficios entre los que pueden encontrarse los siguientes:

- Ayudan a reducir la pobreza y la desigualdad, elevar la competitividad y alcanzar el desarrollo social y económico de manera sostenida en los países que las están usando masivamente.
- Revolucionan la forma como se produce, divulga y utiliza la información en la sociedad.
- Cambian las costumbres sociales y la forma de interactuar.
- Mejorarán las oportunidades para grandes grupos de la población tradicionalmente excluidos y aumenta la movilidad social.
- Revolucionan la forma de aprender, cambiando la forma de adquirir conocimiento, al igual que el rol de los alumnos y de los maestros.
- En las empresas, su implementación configura procesos para hacerlos más eficientes al permitir aumentar la movilidad y la rapidez.
- Contribuyen a disminuir costos de transacción, con procedimientos menos pesados, más interconectados, rápidos y descentralizados.
- Facilitan la inserción en la economía global de las empresas y permiten que se aprovechen y se generen economías de escala.
- Revolucionan los procesos de innovación pues potencian y retan la capacidad de investigar, desarrollar, innovar y emprender en todos los países. [12].

[10] MINISTERIO DE COMUNICACIONES DE COLOMBIA. Plan nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones. www.colombiaplantic.org. [marzo de 2009].

[11] *Ibidem*.

[12] *Ibidem*.

Todas estas iniciativas que se están desarrollando en Colombia representan avances en el tema de las TIC para la educación, sin embargo estos avances todavía son mínimos comparados con los de otros países.

El 26 de abril de 2009 el Foro Económico Mundial difundió la lista de países con mayor implantación de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la que ocho países latinoamericanos figuran en la mitad de la tabla, entre ellos Colombia quien esta vez ocupa el puesto número 64 en el ranking de las TIC por encima de otros países como Uruguay, Panamá y México «Los resultados en la región de Latinoamérica son muy diversos, con sólo ocho economías en la primera mitad de la lista: Chile (39), Puerto Rico (42), Costa Rica (56), Brasil (59), Colombia (64), Uruguay (65), Panamá (66) y México (67)» [13]. Esto demuestra que en Colombia aumentaron de una forma positiva los usuarios de Internet respecto al año 2007 donde este aparecía en el puesto 67, por lo que se estima que para el 2010 los índices sigan aumentando, pues, según los resultados de los últimos años y las necesidades de los usuarios, eso es lo esperado.

[13] EL COLOMBIANO. Colombia es 64 en el ranking. [En línea]. Disponible en: www.elcolombiano.com [Consulta marzo de 2009].

Son diversos los organismos internacionales que se han dado a la tarea de crear indicadores para evaluar y comparar el desempeño de los países a nivel mundial y construir las variables que establecen el grado de preparación para aprovechar los beneficios de las TIC. Estos cálculos permiten no sólo construir la línea de base para valorar la situación actual de las naciones en términos de adopción y uso, sino su utilidad en la formulación de políticas para mejorar la capacidad, el uso y la apropiación de estas tecnologías. Según el Plan Nacional Tic 2008-2019 en la medición de 2007–2008, Colombia se ubicó en la posición 69 entre 127 países, con una calificación de 3,71 (sobre un máximo de 7,0), después de otros países de Latinoamérica, como Chile (34), México (58), Brasil (59), Costa Rica (60), Uruguay (65), El Salvador (66) y Argentina (77).

[14] Ibidem.

El país ha pasado del último cuartil de la muestra a tener una posición relativa media el *ranking* del NRI entre el 2001 y el 2007 [14]. Al tener en cuenta las posiciones relativas, Colombia ha mejorado su ubicación en el *ranking* en los últimos siete años, mientras que otros países han variado en sus posiciones como es el caso de México y Uruguay.

5. EDICIÓN NO LINEAL

La postproducción es la etapa donde culmina todo el proceso de producción audiovisual, aquí se hacen correcciones, se añaden efectos, se manipula, se organiza la información de forma coherente por medio de la edición, entre otras cosas. En la actualidad, cada vez es más frecuente que la parte de postproducción se realice con sistemas no lineales de edición en lugar del equipo lineal basado en cinta.

Las TIC juegan un papel importante a la hora de hablar de edición no lineal, ya que, para poderse efectuar esta edición necesita de manera exclusiva de un computador para digitalizar y almacenar el video y el audio, pero antes de hablar de las funciones de las TIC para la Edición no lineal se hace necesario conocer en qué consiste este sistema de edición, primero basta con decir que la edición de un video es utilizada principalmente para modificar, corregir, recortar, unir diferentes clips de video, también se usa para agregar títulos, sonidos y efectos, entre otros.

Herbert Zettlin al respecto considera que: «la edición no lineal permite el acceso instantáneo con el propósito de facilitar el reacomodo de las tomas. La información de video y audio se almacena en forma digital en discos duros de computadora o en discos ópticos de lectura y escritura.» [15]. Gracias a esta digitalización el proceso es más rápido, sin embargo debe tenerse en cuenta que estos sistemas de edición no lineal no toman las decisiones creativas por el editor, es necesario que la persona que está editando conozca cómo hacerlo y este en capacidad de manejar la herramienta y el software con el fin de conseguir el resultado esperado en la posproducción.

Igualmente, reconocer las características y técnicas de la edición no lineal es tarea obligada de un editor. Zettlin propone las siguientes: «digitalización, compresión y almacenamiento de la información; selección y yuxtaposición de las tomas» [16].

Es fundamental, según la literatura especializada, profundizar en estas características para poder comprender los sistemas de Edición no lineal. Para comenzar, hay que saber que este tipo de edición debe transferirse la información análoga que está grabada en *tape* o cinta de video a una información digital almacenando la información en un computador con el fin de poder manipularla. La mayor parte de estos sistemas de almacenamiento emplean algún un sistema de compresión con el fin de ahorrar espacio y poder almacenar una gran cantidad de información de audio y video. Después de tener toda la información recolectada en el disco duro del computador debe organizarse por medio de un menú de archivos que contiene una lista que permite ver datos como los nombres o los tiempos de inicio y finalización de cada toma. Gracias a este menú de archivos se puede saber con qué información se cuenta para la edición. Por último está la yuxtaposición de imágenes que consiste en el acceso y reacomodo de los archivos de audio y video, esto permite ubicar y desplegar en la pantalla del computador cada cuadro o archivo a una gran velocidad utilizando el *mouse*, el editor yuxtapone estos cuadros con el fin de observar cómo combinan juntos, de acuerdo con lo que se quiere mostrar.

Como las ventajas más sobresalientes de la edición no lineal se destacan: 1) el montaje se puede realizar en cualquier orden y lugar del espacio

[15] ZETTL Herbert. *Manual de producción de televisión*. México: Thompson, 2000. p. 295.

[16] *Ibidem*.

y del tiempo del soporte pues esta edición no depende de un soporte lineal y secuencial como el caso de la edición lineal, 2) esta edición permite el empleo de varias generaciones de grabación sin pérdida de calidad en la imagen o la generación de efectos especiales muy depurados y por ultimo, 3) ofrece un alto rendimiento temporal en las rutinas de trabajo y el bajo desgaste físico de los equipos.

Todos estos datos y muchos otros más hacen parte de lo que un editor debe saber, pues, no son exclusivos de los libros, actualmente es posible conocer sobre edición por medio de la Internet.

6. APRENDER A EDITAR EN LA WEB

La edición de video ya no es solamente un tema de profesionales. En la actualidad es muy común ver que usuarios de Internet están editando sus videos en sus computadores. Cursos, foros de consultas, videos tutoriales, manuales, guías especializadas, entre otros, representan la variedad de posibilidades que ofrece la Web para que los navegantes aprendan sobre edición no lineal de manera interactiva y gratuita.

Existen en Internet diferentes portales para atender las necesidades de aquellos que quieren conocer sobre edición, algunos usuarios descargan el programa de edición y lo instalan a su computador siguiendo las indicaciones de los portales, los usuarios pueden probar varios programas y adaptarse al que prefieran, generalmente los usuarios prefieren acceder a programas gratuitos, uno de los programas más consolidados y descargados es el Adobe Premiere Pro, este ofrece al usuario diferentes herramientas, controles para título, imagen video y sonido, efectos profesionales, entre otras opciones para desarrollar un proyecto de edición. En Internet el usuario también puede encontrar videos tutoriales que indican como editar explicando el paso a paso del proceso de edición desarrollando siete puntos principales:

- Iniciar o abrir un proyecto.
- Importar o capturar archivos multimedia.
- Organizar y editar secuencias.
- Agregar los títulos.
- Agregar transiciones entre las secuencias y efectos de vídeo
- Incorporar y mezclar audio.
- Exportar a algún formato el resultado.

Según estos tutoriales que pueden encontrarse en www.youtube.com [17], el usuario aprende a editar de manera sencilla un video.

Cualquier edición debe pasar generalmente por una serie de fases:

- Captura del material audiovisual, normalmente en forma de trozos o cortes (clips).
- Ordenación del material audiovisual: espacio y tiempo, continuidad.
- Montaje y mezclas: imagen, sonido, efectos (M/E).
- Ajustes y sincronización.
- Obtención del «master».

Estas fases son consultadas y explicadas en Internet por tutoriales, además los blogs y foros relacionados con el tema también son visitados para aclarar dudas y compartir conocimientos.

Otros usuarios prefieren no hacer una instalación adicional de software y trabajan con programas que ya están integrados al sistema operativo de Windows como es el Windows Movie Maker, este es un ejemplo de aquellos programas con los que se puede editar de manera sencilla y encontrar una cantidad de elementos como videos, imágenes y sonidos que puede intercalar con más de 60 efectos de transición y 29 efectos con los que el programa dispone y que permiten que el usuario cree su propio montaje. Con el Windows Movie Maker el editor puede desarrollar varias tareas principales:

- Captura de video: Se puede generar a partir de un dispositivo externo como una videocámara DV, o importando un archivo de video, música o imágenes que se tengan guardados en el computador.
- Editar la película: Con este menú se pueden visualizar todas las colecciones que hay importadas (Clips de videos), los efectos para añadirle a cada clip, las transiciones entre los mismos, la creaciones de títulos o créditos o crear un Auto Movie (Generación automática a partir de un clip de video importado).
- Finalizar película: Se encuentra la opción de guardar el video en el equipo, guardar en CD, enviar por correo electrónico, enviar al Web y enviar a cámara DV. [18].

[17] YOUTUBE. Video tutorial Adobe Premiere Pro para principiantes/ básico. [En línea]. España: Rayadb, 2006. <Disponible en: www.youtube.com/ [Consulta marzo de 2009].

[18] YOUTUBE. Movie Maker. Argentina: Jimena Martínez, 2006. <Disponible en: <http://www.youtube.com/> [Consulta marzo de 2009].

Todas estas tareas son explicadas por medio de una guía que el usuario puede tomar de Internet y aplicarla al programa, además de videos que aplican la guía en una edición real.

7. HABILIDADES PARA LA EDICIÓN NO LINEAL

Las TIC han irrumpido en la educación con la promesa de una utilidad adicional para facilitar el proceso de aprendizaje, ellas se presentan como soportes para el desarrollo de nuevas propuestas de enseñanza, para que el estudiante descubra esas destrezas y habilidades de las que requiere en su aprendizaje.

Con esta investigación se pretende identificar los elementos que dan cuenta de las habilidades intelectuales para la edición no lineal de los estudiantes de noveno semestre de Comunicación Audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid. Dichas habilidades intelectuales, conocidas también como conocimiento procedimental se refieren al «saber hacer y se trata de un conocimiento de tipo dinámico. Son ejemplos de estas habilidades o conocimientos la resolución de problemas, la toma de decisiones y la aplicación del método científico». [19].

[19] ALEJANDRIA. Didáctica general. [En línea]. Chile: Gloria Labbé, 2004. Disponible en: <www.alejandria.com/recursos/documentos/ [Consulta marzo de 2009].

Según los resultados obtenidos con las muestras aplicadas (encuesta y grupo focal), puede concluirse por la primera pregunta —¿Posee usted conocimiento acerca de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?— que todos los estudiantes tienen conocimientos de las TIC, y de herramientas como el computador y la Internet.

Los estudiantes opinaron que el aprendizaje de edición no lineal se les facilita cuando el docente emplea las TIC en sus clases, esto dando respuesta a la cuarta pregunta de la encuesta: ¿Cree usted que su aprendizaje sobre Edición no lineal se facilita cuando el docente emplea las TIC en sus clases?

Se escucharon razones que demuestran la necesidad de los estudiantes de estar en contacto permanente con las TIC en sus clases de edición, muchos se quejaron de compartir el computador en sus clases con otros compañeros porque la práctica era mínima y las dudas no eran aclaradas para todos. Algunos estudiantes coincidieron en que las clases magistrales sobre Edición no lineal en las que en la metodología las TIC pasan a un segundo plano con relación a la teoría, ya están obsoletas, es más atractivo para ellos visual e intelectualmente aprender con las TIC, se les hace fácil porque es con una herramienta que ya hace parte de la cotidianidad de muchos estudiantes. Estos estudiantes sostienen también, que el docente debe estar actualizado en TIC y en edición para que pueda recomendar sitios especializados en Internet y acompañarlos, así mismo para muchos, estar en contacto durante una clase con estas herramientas, hace que la clase sea más entretenida, fácil y ágil, con las TIC en clase se ahorra tiempo y se gana precisión en el aprendizaje.

Fue común escuchar opiniones en las que sostenían que la «teoría entra con práctica» porque a medida que se practica se resuelven las dudas con el

profesor, el apoyo docente a través de medios virtuales posibilita al alumno abordar los temas en momentos posteriores donde no se tiene la facilidad de un tutor o docente, esto ayuda a generar inquietudes en el alumno para aclararlas luego con el docente y permite avanzar en otros temas.

La mayoría de estos estudiantes demuestran tener una conexión con la Edición no lineal y coinciden en afirmar que las TIC son una herramienta útil a la hora de aprender sobre este tema. Aquí, lo que respondieron a la segunda pregunta:

¿Considera usted útil el tener acceso a las TIC para aprender aspectos sobre Edición no lineal?

a) Pienso que no es útil.

b) Creo que es muy complicado y que es más sencillo con los libros.

c) Es una buena forma de aprender porque nos permite interactuar con nuevos conocimientos sobre edición.

La mayoría coincidió en la respuesta C, con la justificación de que las TIC permiten desarrollar habilidades y profundizar en temas de su interés, sólo uno de los encuestados declaró tener dudas frente a la utilidad para aprender sobre Edición no lineal porque piensa que son herramientas complicadas para manejar, comparadas con otros medios más sencillos como los libros o los cursos presenciales. Ninguno considera que tener acceso a las TIC, con fines de aprender sobre edición, sea un proceso inútil.

A la quinta pregunta: ¿Alguna vez aprendió algo sobre edición de manera autodidacta, es decir, usted asumió la responsabilidad de su aprendizaje y no necesitó de un profesor?

La mayoría de los estudiantes respondieron que sí, mientras que menos de la mitad respondieron no haber aprendido nada de edición de manera autodidacta. Los estudiantes que manifestaron que sí aprendieron de manera autodidacta, asumiendo la responsabilidad de su aprendizaje y sin la ayuda de un profesor, declararon haber aprendido temas como animación en After, animación 3D, Illustrator, manejar programas de edición como Adobe Premiere Pro y el Avid y sus técnicas, a montar la información, las imágenes, la música e introducir los efectos, muchos estudiantes aprendieron el funcionamiento básico de un programa de edición y los pasos que debe seguir un editor, sobre lenguaje audiovisual para tener en cuenta en la secuencia de la edición, a editar videos y música, a descargar programas de edición y tutoriales.

La mayoría de estudiantes que participaron en esta investigación manifestaron haber aprendido sobre edición de manera autodidacta, muchos respondieron *sí* cuando se les preguntó si ellos habían elegido lo que querían

consultar y tan sólo unos pocos respondieron *no* a la misma pregunta. Quienes dijeron *si*, justificaron sus respuestas con las siguientes razones: por curiosidad, interés, gusto, por practicar y «cacharrear» los programas, porque la profesión se lo exige, por necesidad de solucionar un problema y de aprender, para mejorar competencias, por llenar vacíos educativos con herramientas que se usan en el medio audiovisual. Quienes respondieron *no*, coincidieron en justificar su respuesta en el hecho de que no eligieron lo que consultaron porque fue impuesto y lo hicieron por obligación o por cumplir con un deber.

A la solicitud: Identifique el grado de éxito de su aprendizaje sobre edición no lineal adquirido por medio de las TIC, la mayoría de los estudiantes a los que se les aplicó las muestras manifestaron tener un alto grado de éxito en su aprendizaje adquirido a través de las TIC, por varias razones como que se cumplieron los objetivos del tutorial en su totalidad y posterior autoevaluación, no se necesitó ir de nuevo al tutor para repasar ni buscar ayuda en las clases o con profesores, de igual forma manifestaron, que lo que saben, lo han aprendido en manuales de edición encontrados en Internet; porque ahora están en capacidad de editar un video completo gracias a herramientas encontradas en la Web; porque ampliaron sus conocimientos con otras fuentes diferentes al profesor; porque sabe lo suficiente para desenvolverse en la campo de la edición; lo que no aprendió en la universidad lo aprendió buscando en Internet, porque a diferencia de muchos de sus compañeros sí sabe editar gracias a la consulta y a la práctica.

Siguiendo con la misma pregunta, solo 10 estudiantes de los cuarenta y ocho que participaron de las muestras, piensan tener un grado medio en el éxito de su aprendizaje y trece estudiantes piensan que su grado es bajo. Los primeros expresaron razones como que su aprendizaje no proviene solo de las TIC sino que en él han intervenido otros factores como amigos, libros y profesores, otros sostienen que a pesar de estar en capacidad de editar un video todavía les falta mucho por aprender y muchos coinciden en que practicar es aburrido y no han aprendido más de lo necesario por pereza. Los trece estudiantes que piensan que su grado de aprendizaje sobre Edición no lineal adquirido por medio de las TIC es bajo, manifiestan que se debe a que nunca editan nada, pagan para que otros les edite, aprendieron sólo por un *ratito* pero ya no recuerdan lo que aprendieron y la más común es porque no les gusta editar.

8. CONSIDERACIÓN FINAL

En los datos arrojados por las encuestas y el grupo focal se aprecia que los estudiantes estudiados, conocen y se encuentran atraídos por las TIC para estar en contacto con amigos, buscar nuevos datos y entretenerse. Algunos las reconocen como herramientas facilitadoras del aprendizaje y desarrolladora de habilidades, sin embargo, a pesar de tener claro sus beneficios es notoria

la brecha que existe entre estudiantes y TIC a la hora de utilizarlas como herramientas de aprendizaje en áreas como la edición no lineal.

El papel del docente en clase es determinante para despertar en los alumnos el interés por la edición y la necesidad de instruirse fuera del aula de clase. Una parte de los encuestados manifestó inconformidades con la metodología que emplean, porque, según ellos, no están lo suficientemente capacitados para dictar esta clase y presentan vacíos relacionados con el tema o fallas en la pedagogía.

Crear montajes con dos o más videos, importar clips de video y el audio para editar, situar los clips en la línea de video, ubicar las pistas de sonido en la línea de audio, cortar las pistas, borrar, agregar transiciones, ver cómo funcionan los efectos entre un clip y otro, crear títulos y textos, mover los textos, guardar el montaje y dejarlo con un orden lógico y secuencial, son las principales habilidades de aquellos estudiantes que usan las TIC para aprender a editar, además desarrollan agilidad para manejar la herramienta y creatividad para conseguir un montaje estético y ordenado.

Algunos estudiantes manifestaron que gracias a al uso de las TIC habían desarrollado habilidades para buscar información sobre el tema en portales especializados, Flash Player, Premier y Premier Pro, Estudio 3D, Photoshop, Corel, a diseñar, a crear y participar en blogs sobre edición.

8.1 CONCEPTO DE APRENDIZAJE

En el diccionario de ciencias de la educación, aprendizaje se define como «un proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos o adapta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción» [20]. Ninguna definición de aprendizaje, ni siquiera ésta es aceptada por los teóricos y/o profesionales de la Educación, y las que hay son muy numerosas y variadas, pues existen desacuerdos acerca de la naturaleza del aprendizaje.

Dale H. Schunk, citando a Shuell, dice: «aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia». Según Schunk, uno de los criterios necesarios para definir el aprendizaje es el cambio conductual o cambio en la capacidad de comportarse.

Se emplea el término aprendizaje cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes, aprender requiere el desarrollo de nuevas acciones o la modificación de las acciones que ya se tienen. Según el autor el aprendizaje es inferencial, es decir, que no lo observamos directamente, sino a sus productos.

[20] SÁNCHEZ C., Sergio. Diccionario de las ciencias de la educación. México: Santillana, 1996. p. 118.

Otro criterio que menciona el autor, necesario para definir el aprendizaje, tiene que ver con que esa capacidad de cambiar, ese «cambio conductual» perdura, excluyendo los cambios conductuales temporales; un ejemplo muy rutinario es cuando se ha ingerido bebidas alcohólicas o algún tipo de medicamento, el habla cambia, (tartamudear o algo por el estilo), estos son temporales porque cuando suspendemos el consumo del medicamento o pasa el efecto de la bebida alcohólica, el comportamiento vuelve al estado previo a la incidencia de dichos factores.

Los cambios conductuales no tiene que durar largo tiempo para que sean clasificados como aprendidos, he aquí donde se generan las polémicas en torno a este tema, pues se pregunta qué tanto han de persistir los cambios para ser tomados por aprendidos. Un tercer criterio que menciona el autor, es que el aprendizaje ocurre por una práctica u otras formas de experiencia (como al observar a los demás). En resumen, el autor deja claro que: «el estudio del aprendizaje humano se concreta en forma en que los individuos adquieren y modifican sus conocimientos, habilidades, estrategias, creencias y comportamientos» [21].

[21] SCHUNK, Dale H. Teorías del aprendizaje. Segunda Edición. México, 1997. p. 2 - 3.

Casi todos los teóricos concuerdan en que el aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad para conducirse de cierta manera, que resulta de la práctica de otras experiencias.

Como ya se dijo, son muchas las acepciones en las que se considera la actividad que llamamos «aprender», la más conocida es aquella que la considera como un cambio en el organismo que aprende, cambio generalmente de conducta por defecto de la práctica.

El aprendizaje se define técnicamente como «un cambio relativamente estable en la conducta del sujeto como resultado de la experiencia, producido a través del establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas mediante la práctica en un nivel elemental» [22]. También se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

[22] BENGOCHEA GARÍN, Pedro. Aprendizaje escolar, una cuestión de permanente debate: una aproximación a su definición. En: Aula Abierta No. 81, Jun. 2003 p. 147-164.

Según Bengoechea, el aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto, por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos. También se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar

de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

8.1.1 Rutinas de uso de las TIC para aprender sobre Edición no lineal

Según lo arrojado por las muestras utilizadas para la recolección de datos para esta investigación, puede apreciarse por la tercera pregunta: «En términos de frecuencia, califique el uso que hace usted de las TIC como herramienta para aprender sobre edición no lineal, que son muy pocos los estudiantes que frecuentemente las usan para aprender sobre Edición no lineal. Manifiestan que su interés por la edición se da por la motivación que han recibido por parte de amigos o profesores para investigar sobre el tema, otras razones fueron que en la Web encuentran muchos tutoriales que les permiten conocer aspectos básicos, medios y avanzados de diferentes software de edición, porque usar las TIC es la única manera de aprender a editar, les gusta conocer todo lo relacionado con programas de edición, varios de estos estudiantes trabajan como editores y deben usar las TIC de manera continua, por mejorar y estar al día en los avances tecnológicos y de edición porque permite ser un mejor profesional, porque encuentran conceptos actualizados sobre diferentes software de edición, información específica y ayudas en manuales, foros tematizados y guías, porque todo lo que necesita saber de edición lo encuentra en Internet. Los alumnos coincidieron en que les gusta la edición y por eso les interesa aprender sobre el tema.

La mayoría de los estudiantes usan las TIC para aprender sobre Edición no lineal de manera esporádica, estos alumnos justifican su respuesta argumentando que el uso depende de la necesidad de hacer un trabajo o solucionar un problema, otros por curiosidad buscan videos en portales como www.youtube.com donde enseñan a editar, otros piensan que es importante para esta profesión tener algunas nociones de edición, por no quedarse solo con la teoría que dan en las clases, por editar videos personales algunos alumnos quisieran hacerlo más seguido pero no pueden por falta de tiempo, de paciencia, de acercamiento a las TIC o simplemente porque tienen otras obligaciones que se los impide.

Cabe anotar que algunos estudiantes nunca han hecho uso de las TIC para aprender sobre Edición no lineal, éstos coincidieron al afirmar que no lo hacen porque no saben editar, no les gusta la edición y usan las TIC para otro tipo de materias o como medio de entretenimiento, porque no se han sentido motivados, porque no piensan trabajar como editores o no les interesa, porque sólo pensaron en aprobar la materia y no en aprender, por limitaciones en el uso y el acceso, porque han tenido poco acercamiento a las

TIC, porque practicar fuera de clase significa una carga extra a sus obligaciones. Algunas mujeres señalan que editar es aburrido y que es una función que saben hacer mejor los hombres.

Todos los estudiantes que participaron de la encuesta y del grupo focal manifestaron haber tenido alguna vez problemas a la hora de editar un video, esto dando respuesta a la séptima pregunta de la encuesta: «¿Alguna vez ha tenido problemas para editar un video? La mayoría de los estudiantes respondieron haber recurrido a Internet para solucionar el problema, mientras que algunos pocos estudiantes manifestaron haber acudido a un profesor para encontrar la solución, cabe anotar que ninguno de los estudiantes encuestados buscó en los libros la solución a su problema.

9. CONCLUSIONES

Los estudiantes de la investigación, que hacen uso de las TIC como medio para aprender sobre edición no lineal lo hacen principalmente acudiendo en Internet. A la mayoría le hace falta tener contacto con las TIC como herramienta de aprendizaje. Las utilizan como medio de información o entretenimiento, por lo que se aprecian muchos vacíos en la práctica de la edición no lineal.

Según los estudiantes el poco uso de las TIC para aprender sobre Edición no lineal se debe básicamente a dos razones:

1. El interés: Muchos estudiantes no se sienten partícipes de lo que están percibiendo en las clases de edición, se sienten desmotivados por la metodología de la clase, o por el docente, o porque no se les está capacitando en los programas que se usan actualmente en el medio audiovisual como es el Avid. Según ellos esta falta de motivación es la que «les mata» el interés y no los mueve a realizar actividades relacionadas con la edición de manera extracurricular.

2. La práctica: Algunos estudiantes manifiestan tener vacíos en la práctica de la edición, debido a que no cuentan con espacios destinados para ello. Según ellos el estímulo también debe verse acompañado por la aplicación, se les hace necesario mostrar con hechos lo que aprenden y darle utilización al conocimiento adquirido.

Saber editar es un plus para los Comunicadores Audiovisuales, sin embargo no representa un requisito para este profesional, es básicamente una ventaja comparativa que permite aprovechar ciertas oportunidades frente a otros colegas. Algunos estudiantes asumen que el proceso de aprendizaje sobre edición no lineal debe darse en el salón de clase y que es obligación del docente suministrar los elementos suficientes para garantizar dicho aprendizaje. Estos

estudiantes no están de acuerdo con la forma como se enseña la asignatura Taller de edición porque piensan que el aprendizaje debe ser consecutivo y que con un solo taller no es suficiente para profundizar las particularidades de la Edición no lineal.

Una mayoría de los encuestados manifiesta tener vacíos en Edición no lineal, especialmente en lo que concierne a la parte de graficación y de animación. Estos vacíos se atribuyen a la falta de interés por parte de los estudiantes para investigar y practicar fuera del aula de clase, además de la falta de motivación para indicar que la edición es un campo importante para los estudiantes, bien remunerado y con poca masificación en esa área lo que facilita encontrar más oportunidades de empleo. El poco acercamiento de los estudiantes con las TIC en algunas clases en las que las requieren como es el caso de Seminario TIC, no ha aportado a que los estudiantes reconozcan las TIC como herramientas para el aprendizaje.

Es evidente para los estudiantes que la motivación está fuertemente ligada con el aprendizaje: sólo se produce conocimiento cuando el estudiante está interesado en adquirir ese saber.

En la asignatura Taller de edición los estudiantes adquieren elementos básicos, especialmente en la teoría, lo que le permite al estudiante posteriormente indagar para complementar la información dada y desarrollar habilidades.

9.1 RECOMENDACIONES

Es necesario reducir la brecha que existe entre los estudiantes y las TIC a la hora de utilizarlas para aprender Edición no lineal, educándolos y actualizándolos en el uso de dichas tecnologías.

Así mismo, en las respuestas se infiere la necesidad de que los docentes estén actualizados para que puedan darle un uso eficiente y productivo en beneficio de sus estudiantes. Cuando el docente demuestra estar capacitado y actualizado en el área que trabaja está estimulando el interés del estudiante por la asignatura.

Para que las TIC puedan producir efectos en la formación de los estudiantes que ven edición en la Facultad de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombia Jaime Isaza Cadavid, tanto estudiantes como docentes deben estar dispuestos a abandonar ciertas practicas tradicionales de la educación asumiendo nuevos roles.

BIBLIOGRAFÍA

- ARBELAEZ MUÑOZ, Catalina. Las nuevas tecnologías de la informática y de la comunicación (TIC). Trabajo de grado (Licenciatura en educación religiosa escolar). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, 2008.
- BENGOECHEA GARÍN, Pedro. «Aprendizaje escolar, una cuestión de permanente debate: una aproximación a su definición». En: *Aula Abierta*. No. 81, Jun. 2003.
- CONTRERAS, Marco, et al. *Educación abierta y a distancia, alternativa de autoformación para el nuevo milenio*. Bogotá. Hispanoamericanas. 1997.
- GRUPO DE INVESTIGACIÓN EAV-UPB. *Un modelo para la educación en ambientes virtuales*. Escuela de educación y pedagogía. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2006.
- HERNANDEZ R. Gerardo. *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós, 1998.
- LONDOÑO Gloria. «Tecnologías de información y comunicación, TIC». Modulo de la Especialización en Comunicación Organizacional. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, 2005.
- MORENO Sánchez, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. España: Paidós, 2002.
- SCHUNK, Dale H. *Teorías del aprendizaje*. Segunda Edición. México, 1997.
- UNIVERSIDAD DE SALAMANCA. (Compilación). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea, p. 101-105.
- ZETTL, Herbert. *Manual de producción de televisión*. México: Thompson, 2000.

CIBERGRAFÍA

- LA SOCIEDAD DE LA COMUNICACIÓN, la información y el conocimiento. [En línea] Bogotá: Edgar Castro, 2005. Disponible en <http://204.9.74.222/policia/documentos/egresado/Boletin.pdf>. [Consulta mayo de 2009].
- MINISTERIO DE COMUNICACIONES DE COLOMBIA. Plan nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones. [En línea]. Bogotá. Ministerio de comunicaciones de Colombia. 2007 Disponible en: www.colombiaplantic.org. [Consulta marzo de 2009].
- NAVACTIVA. Tic [En línea]. España: Cristina Losada, 2005 Disponible en: www.navactiva.co. [Consulta mayo de 2006].
- EL COLOMBIANO. Colombia es 64 en el ranking. [En línea]. Disponible en: www.elcolombiano.com. [Consulta marzo de 2009].
- WIKILIBROS. N motivos para hablar de cibercultura [En línea]. España: Jaime

Rodríguez Ruiz, 2008. Disponible en: es.wikibooks.org. [Consulta marzo de 2009].

YOUTUBE. Movie Maker. [En línea].Argentina: Jimena Martínez, 2006.

Disponible en: www.youtube.com [Consulta marzo de 2009].

YOUTUBE. Video tutorial Adobe Premiere Pro para principiantes/ básico. [En línea]. España: Rayadb, 2006. Disponible en: www.youtube.com [Consulta marzo de 2009].