

Descubriendo la teoría del color: Una propuesta inspirada en Jerome Bruner

Sebastián Felipe Rodríguez Celis

Laura Milena Rojas Duitama

UNIVERSITARIA UNIAGUSTINIANA

FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA

BOGOTÁ D.C

2018

Descubriendo la teoría del color: Una propuesta inspirada en Jerome Bruner

Sebastián Felipe Rodríguez Celis

Laura Milena Rojas Duitama

Diego Fernando Villamizar Gómez (Mg.)

UNIVERSITARIA UNIAGUSTINIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
BOGOTÁ D.C

2018

NOTA DE ACEPTACION

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá, 05 de junio de 2018

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a los futuros y actuales docentes de Cine y Televisión, los cuales hacen y harán un importante trabajo para el futuro de la realización audiovisual. De igual manera, a nuestros compañeros de formación quienes contribuyeron a que esto fuera posible y quienes nos inspiraron como motivación para iniciar y concluir este proceso.

Lo dedicamos a todos los docentes en Colombia tanto universitarios como escolares por su ardua labor en la formación de seres para el futuro de nuestro país, en especial a aquellos que ven el aprendizaje por descubrimiento como una herramienta para mejorar la educación y así lograr que los estudiantes se sientan mejor en este proceso.

A nuestros padres y hermanas que nos inspiran día a día, que nos impulsan a seguir creciendo y que nos hacen mejores personas.

Por último, a nosotros mismos, por llevar a cabo esta investigación con pasión y compromiso.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecemos a nuestros padres y hermanas por su contribución y apoyo en nuestra formación académica, así como su ayuda para seguir adelante con este proyecto. A nuestro tutor y guía por su amabilidad, apoyo y acompañamiento durante este arduo trabajo, por su dedicación y tiempo para compartir con nosotros su conocimiento y hacer posible esta investigación.

Agradecemos también a personas del programa de Cine y Televisión de la Universitaria Agustiniana por pequeñas y grandes contribuciones que nos ayudaron a llevar a cabo la investigación y a conseguir resultados importantes para la misma. Por último, pero no menos importante, agradecemos a la Universitaria Agustiniana por darnos la oportunidad de acceder a este proceso formativo que complementa nuestra formación profesional y personal, de igual manera agradecemos su seriedad y profesionalismo como institución a la hora de recibirnos y apoyarnos como universitarios.

CONTENIDO

I.	Problema de investigación.....	1
II.	Objetivos.....	4
	Justificación.....	5
	Introducción.....	8
	Marco Teórico.....	10
	Marco Conceptual.....	15
	Marco Referencial.....	23
III.	Metodología.....	28
	Tipo de investigación.....	28
	Técnica de recolección de datos.....	28
	Técnica de análisis de datos.....	30
	Población y muestra.....	30
	Proceso de categorización.....	32
IV.	Triangulación y análisis de datos.....	33
V.	Aportes del proyecto al campo de la pedagogía.....	40
VI.	Conclusiones.....	42
	Bibliografía.....	44
	Anexos.....	47

TABLAS Y FIGURAS**Tablas**

Tabla 1. Referencias entrevistado 1	31
---	----

Figuras

Figura 1. Espectro electromagnético.....	19
Figura 2. Modelo RGB o aditivo	20
Figura 3. Modelo CMY, CMYK o sustractivo	20
Figura 4. Modelo RYB	21
Figura 5. Colores secundarios.....	21
Figura 6. Colores terciarios.....	22
Figura 7. Árbol de colores de Munsell.....	23
Figura 8. Presentación para la triangulación de datos.....	33

RESÚMEN

La teoría del color es considerado como uno de los temas fundamentales en la formación en Cine y Televisión, sin embargo, su enseñanza no está a la par de su importancia. Esta investigación toma el aprendizaje por descubrimiento como guía teórica para una posible manera de enseñar la teoría del color e implementarla en la clase de edición, por la relevancia de este tema en cuanto a la intención y concepto del proyecto audiovisual. Se diseñó una guía siguiendo los lineamientos propuestos por Bruner con el fin de detectar dificultades en la distinción de colores y conocimientos previos de la teoría de color, así como instrumentos de recolección de información como diario de campo y entrevista estructurada. Se concluyó que siguen existiendo vacíos en la enseñanza y resistencia al cambio por parte de los docentes.

Palabras clave: Aprendizaje por descubrimiento, teoría del color, edición, docente.

ABSTRACT

Color theory is considered one of the fundamental topics in the formation in Film and Television, however, his education is not at par of his importance. This investigation takes the discovery learning as theoretical guide for a possible way of teaching the color theory and to implement it in the class of edition, for the relevancy of this topic as for the intention and concept of the audio-visual project. A guide was designed following the limits proposed by Bruner in order to detect difficulties in the distinction of colors and previous knowledge of the color theory, as well as instruments of compilation of information as fieldnotes and structured interview. One concluded that emptinesses continue existing in the education and resistance to the change on the part of the teachers.

Key words: Discovery learning, color theory, edition, teacher.

Problema de investigación

Es importante realizar esta investigación porque la educación bancaria sigue presente, en especial en la educación superior, Bello (2000) afirma: “Por algún motivo la docencia universitaria es una actividad muy conservadora, que reproduce sus ritos y algoritmos década tras década, resistiéndose al cambio” (p.06). La escuela universitaria es fundamental para el crecimiento profesional de los estudiantes, por ello buscar un cambio es primordial para que dicho crecimiento sea significativo. Como la educación superior es bastante extensa, la investigación se centrará en un programa académico específico, este es Cine y Televisión. Teniendo en cuenta que campos del arte como la realización cinematográfica y televisiva fundamentan su aprendizaje con base la práctica, la experiencia, el producir y el crear, sea en una universidad o empíricamente, el hecho de negarle a los estudiantes el poder aprender de una manera más dinámica, puede llegar a despertar un desinterés en ellos, no porque la clase sea aburrida, compleja o simplemente no se encuentre una conexión con su futura vida laboral, sino porque el maestro no tiene una adecuada metodología para llegar al alumno, de conocer sus cualidades, de motivarlo a aprender, etc., se necesita motivación puesto que, como lo dice Polanco (2005), la falta de motivación es una de las principales causas del fracaso de los estudiantes y, se debe valorar como tal, esencialmente cuando existe una distancia entre el maestro y el estudiante.

Es primordial que el maestro motive al estudiante a aprender, en un programa como Cine y Televisión se ven materias que, aunque se conectan entre sí, tienen puntos de enfoque totalmente distintos, por ello el futuro realizador debe tener conocimiento de cada una de las áreas que hacen parte de la realización audiovisual. Una de las áreas más relevantes es Edición, o llamado en el medio, la postproducción, puesto que es uno de los campos más importantes en el audiovisual, pero, es uno de los más menospreciados por los estudiantes, ya sea por el maestro, los contenidos, el uso prologado de un computador, incluso, por la misma práctica laboral. La edición cinematográfica comprende todo aquello referente al montaje, el diseño sonoro, los efectos especiales y la corrección de color en un audiovisual y para su desarrollo hay un concepto clave, este es la Teoría del Color. Este concepto es muy poco tratado en el ámbito

académico, implica vacíos a la hora de realizar una edición, o hasta en el campo de la producción misma.

La teoría del color son unas normas básicas para lograr cierto efecto mezclando los colores de luz (RGB) o pigmentos (CMY). Éste término es fundamental para el desarrollo del realizador ya que con el se comprenden los aspectos del color, la percepción de este y los espacios del color como lo CMYK o el RGB; estos aspectos hacen parte de los conceptos que se deben tener en cuenta a la hora de realizar una propuesta estética en pro del look del producto, no solo por parte del editor, así mismo del director de fotografía y el director de arte, quienes son aquellos que potencian la narración de un producto audiovisual con el color, la luz, las formas, texturas, entre otros.

Como ya se había mencionado, el Cine y la Televisión son dos ramas del audiovisual que más que teóricas son prácticas, por ello es pertinente llevar a cabo esta investigación, porque por medio de la didáctica y la conexión entre teoría y práctica puede dar como resultado un aprendizaje significativo (Ausubel, 1963) donde el estudiante relaciona los conocimientos que ya ha adquirido con los conocimientos nuevos generando una reconfiguración en los conocimientos viejos y una integración entre estos. En la etapa de edición es importante complementar la teoría con la práctica y viceversa, en la teoría del color es importante conocer los diferentes aspectos del color, como las armonías o los atributos del color, y así poder relacionar esto con el comportamiento de la luz y su incidencia en el color, por medio de un software encargado de realizar las múltiples tareas de la edición, por ello la experimentación y el desarrollo de prácticas que permitan identificar dichos aspectos, contribuyen a generar un conocimiento más explícito.

De igual manera, esta investigación y/o el aprendizaje por medio de la práctica, la ejecución y la utilización correcta de herramientas tecnológicas y equipos, es adecuada para el campo pedagógico de la realización audiovisual, por el contexto que esta abarca, donde la experiencia es fundamental.

Esta investigación puede contribuir a que el maestro de Edición encuentre herramientas para modificar su didáctica llamando el interés del estudiante, que esté dispuesto al cambio, que se actualice en las nuevas tendencias y esté a la par con la transformación de la educación. Es importante que el maestro de Edición se convierta en un puente de sueños, de causar aún más empatía hacia el cine, la televisión y la materia, empatía que ya tenían los estudiantes, de asistir,

de investigar, de practicar, etc. Esta investigación no solo es importante para los maestros actuales, lo es también para futuros maestros que quieren romper con el paradigma de la educación bancaria, crear nuevas experiencias para sus futuros estudiantes y, así sí mismo, aprender de ellas. Para la investigación proponemos el aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1972) que, aunque es un concepto fuertemente ligado a la psicología, se tomará por el lado de la aplicación didáctica de esta, teniendo en cuenta que este menciona al maestro como un guía que proporciona las herramientas para que el estudiante por medio de observación, comparación, semejanza, entre otras, aprenda.

Es importante hacer uso lo planteado por Bruner en esta materia del Programa de Cine y Televisión porque se busca que la clase sea amena, que sea satisfactoria y de mucho provecho, así mismo que el crecimiento no solo sea del estudiante, también del maestro y que los conocimientos que adquiere el estudiante por medio de su propio análisis, acercamiento y observación contribuyan al desarrollo del proceso que éste lleva. Se propondrá una guía, donde el maestro ejecute a modo de ensayo un ejercicio práctico, dividido en tres etapas, referente a la teoría del color, por medio del mismo computador con conexión a internet en el que cada estudiante está editando, y así, evidenciar como este concepto sirve de base para aplicar el aprendizaje por descubrimiento, siendo este un medio para que el estudiante encuentre su propia manera de sobrellevar un cargo, una función o una comprensión en el hacer, y que ese mismo afán de descubrir y asimilar los conocimientos aprendidos con la realización en campo, sean vitales para aprender; el aprendizaje no solo dependerá del maestro, también habrá una gran contribución por parte del alumno, por su curiosidad y por el hallazgo de encontrar su propia manera de contar una historia. Por lo anterior, se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo puede desarrollarse el aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner para la enseñanza de Teoría del Color?

Objetivos

Objetivo general.

Implementar el aprendizaje por descubrimiento en la enseñanza de la Teoría del Color.

Objetivos específicos.

- Describir el aprendizaje por descubrimiento de Bruner y cómo este contribuye a la enseñanza de la teoría de color.
- Reflexionar sobre las falencias y los aciertos que tiene la enseñanza tradicional frente a la enseñanza de la teoría del color.
- Exponer una posible solución a las dificultades que se presentan en el proceso en enseñanza de teoría del color.

Justificación

El aprendizaje por descubrimiento, será un medio, según esta propuesta, para incrementar la motivación y ganas por parte del estudiante de la materia de Edición; se desea cumplir a cabalidad los objetivos planteados para no cometer el error de diversos maestros de la carrera a nivel general, tal vez por una metodología errónea, poco conocimiento pedagógico, carácter estricto o relajado, desviación de temas, falta de comprensión de conocimientos técnicos básicos, entre otros.

Es muy importante proponer un cambio en la educación de Cine y Televisión, en este caso enfocado en Edición, porque en muchas ocasiones los estudiantes les es difícil conectar o relacionar la teoría con la práctica, y viceversa, por el contenido tan técnico y subjetivo que tiene este campo, pero “La teoría necesita de la práctica, porque es en ella donde se revalida y la práctica, a su vez, se nutre de la teoría, pues como reza el refrán: «Nada hay más práctico que una buena teoría»” (Moreno, 2011, p.35).

No es fácil hacer un cambio, en especial en ámbitos como la educación, pero hay que empezar a hacerlo, hacer parte de ese cambio y como docentes y futuros docentes de Cine y Televisión, optar por una didáctica que se cree es acertado para este programa académico. Lo propuesto por Bruner genera una conexión entre la teoría y la práctica, característica que es muy valiosa, no solo en Cine y Televisión, también en los demás programas, ya que ayuda a estar más al corriente de lo que es el futuro laboral; es necesario que los estudiantes entiendan que los conocimientos que se les comparte son esenciales, cada uno de ellos y que eso se conecta con su futuro, con su quehacer laboral y para ello hay que dejar de mantenerlo solo en la palabra, hay que empezar a hacer, a realizar, a practicar.

Se desea que los estudiantes no se sientan aburridos, sentados en unas sillas frente a un computador esperando a que llegue la hora de salir de clase, que bostecen porque el maestro no deja de hablar y no da la oportunidad de usar el programa, que no participen porque en el aula no se aceptan más opiniones de las que da el maestro, y que si se comete un error, el maestro se lo recalque, porque la primera reacción o reflejo pavloviano que hacen algunos maestros al ver un error es subrayar, tachar, marcar el error en el cuaderno o método evaluativo del estudiante (Astolfi, 2004). Maestros y estudiantes deben construir la educación, aprender al mismo tiempo,

que se permita estar equivocado, que el error sea parte del aula, que exista una clase amena, divertida, con mucho saber, Astolfi (2004) afirma; “En los modelos constructivistas los errores no se consideran faltas condenables ni fallos de programa lamentables: son síntomas interesantes de los obstáculos con los que se enfrenta el pensamiento de los alumnos.” (p.04). Hay maestros con mucho talento y con mucho conocimiento por compartir, pero ese talento y ese saber que tienen ha de ser compartido con amor, con respeto, estando dispuestos a aceptar que el otro también tiene su manera de pensar, tiene sus gustos y sus ideales, como lo dice la teoría de Bruner (1980), de observar, contrastar, de descubrir nuevas cosas, no solo los conocimientos de la clase, también a las personas y como esto puede ayudar para mejorar la metodología de enseñanza, en estos modelos de enseñanza los errores no se consideran faltas condenables o errores irreversibles, son síntomas interesantes de los obstáculos con los que se enfrenta el pensamiento de los alumnos (Castillo, et. al. 2013).

Lo propuesto por Bruner (1980), tiene mucha relación con sus teorías cognitivas, ya que el proceso de aprender conocimientos, no se basa solo en memorizar o quedarse con la teoría enseñada, como dice Bruner (1980) se debe conocer y categorizar elementos de la realidad, para luego procesar, trabajar y darle un sentido a los conocimientos, fomentando así en cada sujeto su propia comprensión, esto quiere decir, que tanto los sujetos como los alumnos, deben descubrir por su propia cuenta el verdadero significado de los conceptos e ideas que abordan en esta realidad, pero este descubrimiento es guiado, manejado por la curiosidad, así que el maestro es el indicado no para enseñar ciertos contenidos con un fin, debe estimular a sus alumnos a descubrir el aprendizaje, a interiorizarlo y finalmente asimilarlo.

Implementar esta teoría en el proceso de enseñanza de un campo artístico como el Cine y la Televisión, y más específicamente en el área de Edición, es arriesgado, pero a la vez acertado, es importante porque es a través de esta experiencia, donde el estudiante podrá encontrar sensaciones y sutilezas jamás sentidas, descubriendo por qué ciertos tonos, colores y temperaturas expresan o interiorizan emociones, ya que el arte debe ser así, y nació siendo de esa manera, explicando lo bello de la realidad bajo su propia mirada, no bajo la mirada de la sociedad ni mucho menos de la escuela, ya que estas limitan el pensamiento subjetivo y crítico hacia la realidad, el arte y el montaje deben expandirse, deben amarse, y deben encontrar un significado emocional y narrativo en el alumno, el descubrimiento, la curiosidad y la práctica son

la base para encariñarse y lograr un entendimiento hacia el contenido, que un principio empezara como un leve ejercicio teórico – práctico, con ciertos criterios y métodos evaluativos, siguiendo el currículo de la institución, pero es gracias a la interiorización de la mente, que el estudiante comenzara a adquirir ciertos dotes creativos, impulsados por el pensar en la edición en el momento de la realización, además de un pensamiento analítico a favor de lo artístico, no tanto a lo correcto, lumínico o reprochable de algún otro cargo, sino en pro de un concepto y un simbolismo.

Se desea que esta investigación sea de ayuda tanto para futuros docentes de Cine y Televisión en la materia de Edición, como también, para aquellas personas que quieren ejercer la docencia de dicha materia, o que en la actualidad ya lo están haciendo, y vean la necesidad de un cambio en su metodología, para motivar, incentivar, guiar y sobre todo crear, tanto ellos como profesionales realizadores y en los alumnos universitarios, y así incentivar más su pasión.

Introducción

A través de los años, la educación ha sido un elemento fundamental en la formación tanto ciudadana, sociable, cognitiva, entre otros, para el joven que está a punto de contribuir a su sociedad. Esa formación va más ligada al aprendizaje que se lleva a cabo en la escuela primaria y secundaria, por el crecimiento exponencial que tienen los seres humanos tanto físico como de sapiencia, además de su contribución al saber elegir la mejor decisión para distintos casos de la vida, un pensamiento usado por muchos jóvenes que están a punto de culminar sus estudios secundarios al elegir qué camino tomar después de la escuela; algunos se dispondrán a trabajar, otros optaran por el servicio militar, y, un gran porcentaje tendrá la oportunidad de escoger y estudiar una carrera universitaria, a veces por gusto o por sostenibilidad económica.

Sea cual sea la razón fue una decisión arriesgada, que en la mayoría de los casos se hace sin saber absolutamente nada de este campo, así que, a partir de aquí, desde el primer día, la función principal del maestro universitario, aparte de impartirles conocimientos, es inculcar un interés por la materia y más importante aún, por la carrera, pero para lograr esto se debe tener una adecuada selección de contenidos, de alto y actualizado nivel, para garantizar la formación de profesionales listos para afrontar el mundo, además una parte fundamental para despertar la motivación en el alumnado es tener una debida comunicación con el alumno, la comunicación intencional desarrolla en su alumnos su formación, así más que transmitir conocimientos, la enseñanza debe ser un dialogo, un intercambio de información, conductas, sentimientos, entre otros (Zabalza, 2003). Bradford (citado por Zabalza, 2006) dice que “El proceso enseñar-aprender es una transacción humana que une al maestro, al estudiante y al grupo en un conjunto de interacciones dinámicas que sirven de marco a un aprendizaje entendido como cambio que se incorpora al proyecto vital de cada individuo.” (p.72).

Actualmente Colombia enfrenta una gran tasa de deserción en la educación superior, estando en este momento en un 37%, es decir, de todos los estudiantes que se matriculan desde el principio en una carrera de una institución solo la mitad se gradúa, o en algunos casos, una pequeña porción de estudiantes lo hace, (Banco Mundial, 2017) siendo este un hecho sumamente grave, al abandonar sus estudios universitarios se pierden muchos sueños, muchas motivaciones, etc., que en ocasiones es por falta de recursos económicos para seguir pagando esta educación y

en otras por vacíos intelectuales, confusiones, rencores hacia el maestro o simplemente falta de interés, teniendo como consecuencia la pérdida de una o varias materias, y/o del semestre, llevando al alumno en muchos casos, a desertar y elegir otra carrera u otro camino a seguir, por presión de sus padres o por ideas erróneas del alumno al creer que este campo era mucho o inentendible para él.

Esta falta de motivación no solo sucede en las carreras universitarias afines a campos científicos, económicos, industriales y demás, con temas y conocimientos difíciles de digerir a la primera, este desapego y pereza mental también sucede en las artes, específicamente en la carrera de Cine y Televisión, Medios Audiovisuales, Medios Multimedia y afines, siendo este campo un medio para expresar y formar la creatividad, donde lo visual y lo sonoro son la máquina para llevar a cabo una idea, está fuertemente ligada al gusto y la pasión del estudiante, pero como ya lo hemos explicado anteriormente, la falta de interés, la confusión cognitiva y la pereza mental, no son impedimentos externos a dicha carrera, explicando el contexto, cuando una materia en Cine y Televisión. Estas carreras en su mayoría son abordadas con demasiada teoría y poco acompañamiento al estudiante, se torna aburrida, pero cuando se lleva muy al extremo la práctica sin explicar su fin o el funcionamiento de los elementos a usar, es confusa. Es necesario tener un equilibrio entre el saber teórico y el saber práctico para llegar al entendimiento del alumno, de formar y hacer crecer esa pasión con la que llegó el primer día de clases y esto recae en el maestro.

Así que, a través de esta investigación, se abordará una propuesta que sería útil para despertar interés en el alumno de Cine y Televisión, según esta propuesta, criterio y experiencia; el Aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1972), como vehículo para motivar al estudiante, mediante un ejercicio práctico de la teoría del color implementando por el docente, se atravesaran etapas a partir de este punto, como la justificación de dicho problema, el marco conceptual, el marco referencial y el marco teórico; donde se planteara la explicación y apropiación de esta teoría, en el aprendizaje de la materia Edición en Cine y Televisión, por medio de información tanto ya establecida como subjetiva, por parte de maestros del campo, para entender y lograr los objetivos planteados y poder concluir.

Marco Teórico

En la década del 60, el psicólogo y pedagogo Jerome Bruner desarrolló una teoría de índole constructivista conocida como aprendizaje por descubrimiento, donde propone que el estudiante aprenda por sí mismo y por su propio discernimiento, el docente es un guía que conduce a los estudiantes a descubrir y aprender por medio de la exploración, diferenciación, comparación, semejanza, análisis, entre otras. El estudiante ha de aprender por sí mismos teniendo como bases las herramientas que le proporciona el docente, aquí el aprendizaje se presenta de forma progresiva y activa, donde el individuo está motivado por la curiosidad.

Desde las perspectivas psicológicas de Bruner (1972), una de las claves principales a la hora de conocer y aprender es la participación activa del aprendiz, debido a que el individuo que aprende no debe tomar la información que se le presenta y enseña de forma recurrente y monótona que viene del exterior, este debe procesarla para transformarla en conocimiento, trabajándola y otorgándole un sentido propio a esa información, de esta manera, el individuo posibilita su propia comprensión de la realidad, adaptándose a su entorno y aprendiendo gracias a sus experiencias personales, fortaleciendo sus capacidades y habilidades dándole la posibilidad de solucionar problemas y conflictos con más facilidad. En general el estudiante construye su propio conocimiento a partir de su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Para Bruner (1972), este método no solo busca romper con lo establecido por la educación tradicional, así mismo, busca estimular a los estudiantes para que por medio de hipótesis lleguen a confirmar una idea, un término, un proceso, etc., de igual manera, busca mejorar la autoestima y la seguridad del estudiante al permitirle formular ideas por sí mismo, permitiendo el error y tomándolo como un logro.

Esta teoría aporta a la carrera de Cine y Televisión posibilitando al estudiante descubrir por ellos mismos y aprender de los errores, teniendo en cuenta que los docentes en su mayoría presentan un punto de vista totalmente certero e irremplazable, pero no debe ser así, y menos en un campo como el arte, ya que el arte es subjetivo, no pensamos igual, no vemos el mundo igual, por ello se propone esta teoría, para cambiar con lo establecido, darle importancia a la comprensión del estudiante, darle una afinidad al sentir y visión del aprendiz, y permitirles a conocerse así mismo, gracias a su experiencia y curiosidad.

Retomando con la teoría que plantea el autor y su contexto, Bruner (1972) fundamenta su teoría gracias a los trabajos de Piaget (1955) y sus etapas del desarrollo, pero teniendo ciertas diferencias de pensamiento, mientras que Piaget (1955) creía que los niños y los adolescentes solo podían aprender hasta cierto punto según su periodo del desarrollo, Bruner (1972) pensaba que cualquier materia podría ser enseñada a cualquier niño o adolescente de cualquier edad, si se hace eficazmente. De esta manera, los profesores deberían proporcionar y plantear circunstancias problemáticas para estimular a los alumnos a describir por sí mismo la asignatura, ya que, para Bruner, el enfoque del aprendizaje por descubrimiento, es que el aprendizaje debe ser un proceso activo, de investigación participativa, de resolución de problemas y actividades que construyan el conocimiento integrado, partiendo de la realidad misma.

De esta teoría, se despliegan diferentes etapas por las que se piensa que el pensamiento transcurre, dichas son:

1. Representación Ejecutora: Los estudiantes aprenden por medio de la observación y la práctica, viendo como los demás hacen las cosas, siendo la primera inteligencia práctica. En el caso de los niños, esta surge cuando ellos interactúan con los objetos por primera vez, y los problemas de acción que el contexto les da.
2. Representación Icónica: Los estudiantes representan las cosas mediante una imagen, de esta manera, reconocen objetos cuando estos cambian en una manera de menor importancia.
3. Representación Simbólica: Los estudiantes representan una cosa por medio de un símbolo arbitrario, que en sí mismo, no tiene nada que ver con la cosa representada, pero es gracias a un lenguaje que esta toma coherencia, explicada por medio de acciones o imágenes.

Dichas representaciones se nutren por la organización de la clase del docente, la cual incita a que los estudiantes aprendan a través de su participación activa, ya que el lenguaje es el centro del desarrollo intelectual, por ese motivo, Bruner (1980) le da tanta importancia al lenguaje, porque es un mediador para solucionar problemas, para entender y para comprender, en un medio educativo con diversidad de conceptos y habilidades.

El aprender es un proceso activo, es un paso a paso, donde los estudiantes edifican nuevas ideas a través de relacionar conceptos con su conocimiento actual, este, selecciona la

información, y se crea hipótesis, interrogantes, curiosidades, creando por su cuenta asimilaciones entre experiencias nuevas y su proceso mental.

Se puede considerar que no hay una real comprensión, hasta que los estudiantes aplique dicho conocimiento por sí mismo a una situación cualquiera, el aprender implica describir e interpretar la situación, establecer relaciones entre los factores relevantes, seleccionar, aplicar reglas, métodos, y construir sus propias conclusiones (Bruner, 1980).

En el aprendizaje por descubrimiento, el docente prepara su clase de modo que crezca un debate y una participación por parte de los estudiantes, ellos trabajan según su propio ritmo, y el descubrimiento es guiado por el maestro, presentándoles a los estudiantes preguntas intrigantes, situaciones ambiguas o problemas cotidianos, en vez de explicar cómo resolver problemas, es aquí, donde el maestro proporciona materiales adecuados para alentar a los estudiantes a realizar observaciones, elaborar preguntas y comprobar resultados, y son los mismos estudiantes los que consideran si la retroalimentación se está llevando de manera clara, y así poder continuar con la dirección escogida.

Principios del Aprendizaje por Descubrimiento.

Como ya se ha nombrado con anterioridad, a través de esta teoría, el conocimiento es aprendido y comprendido por el individuo mismo, eso quiere decir, que el estudiante aprende cuando descubre el conocimiento por sí mismo, esto adquiere cierto significado y responsabilidad, ya que el conocimiento se adquiere por un descubrimiento directo y no verbal, los verbalismos muchas veces son olvidados. Cada estudiante o más bien, cada niño en su etapa de nutrición educativa, debería convertirse en un pensador crítico y creativo, pero esto depende del mejoramiento del sistema de educación, ya que, si cambia o mejora, los niños podrán ser seres críticos, pensadores, cuestionadores, revolucionarios, innovadores, entre otros, y así, se verían resultados y un incremento en el entendimiento de las materias que diariamente está presenciando.

El descubrimiento es el generador único de motivación y confianza en sí mismo, debido a que, al tener una curiosidad por el aprender, y una prolongada lluvia de ideas constante,

indudablemente aumentara el intelecto y la motivación hacia la investigación, y por ende a la comprensión, por lo tanto, el estudiante tendrá un motivación intrínseca, es decir, se despertara en él una motivación que va más allá de aspectos mundanos como buenas notas o la aprobación del docente, el estudiante lo hace por la gloria y el prestigio de saber que está aprendiendo por su propia independencia.

Formas de Aprendizaje por Descubrimiento.

Descubrimiento Inductivo: Esta forma de descubrimiento está ligada a la adquisición y organización de información o datos que el estudiante recibe, para relacionarlo con un concepto o una generalización, se identifican dos tipos:

1. La lección abierta de descubrimiento inductivo: En este tipo de descubrimiento el proceso se basa en proporcionar experiencia a través de una debida búsqueda de lo que conoce, básicamente para empezar el proceso hay que primero “aprender cómo aprender” (Garza, 1998), esto quiere decir, que para aprender primero aprende a organizar la información. La lección abierta se basa en que el individuo, tanto niño como adulto, sea libre de dar forma a los datos a su manera, los categorice como mejor le parezcan, así vera el mundo en torno suyo y a organizarlo para su conveniencia.
2. La lección estructurada de descubrimiento inductivo: La lección estructurada busca que los estudiantes obtengan y se apropien de un concepto determinado, que a la hora de aprender, se apropien del contenido del tema a estudiar, teniendo en cuenta el enfoque del descubrimiento. En este tipo lo que más destaca es la importancia que se le da a la organización de la información.

Descubrimiento deductivo: Este descubrimiento implica la combinación o relación que se busca entre ideas generales, con el objetivo de lograr enunciados específicos. Se identifican tres tipos:

1. La lección simple de descubrimiento deductivo: Esta lección de descubrimiento incita al estudiante a formar silogismos lógicos a partir de preguntas que el maestro plantea, este tiende a controlar los datos que los mismos estudiantes usan, porque sus preguntas deben

estar encaminadas a un solo propósito y por tanto a una conclusión determinada, en cambio el papel del estudiante, es pensar deductivamente, debido a que los materiales entregados son abstractos, llevándolos a pensar a nivel más profundo, y lograr el fin de esta lección; que el estudiante aprenda ciertas conclusiones o ideales, gracias a un proceso investigativo, y no un proceso interpretativo.

2. La lección de descubrimiento hipotético – deductivo: La lección de descubrimiento hipotético – deductivo, como lo dice su nombre, incita a los estudiantes a pensar deductivamente de una forma, esto conlleva a que los estudiantes planteen hipótesis respecto al tema que se está dialogando, de igual manera, a predecir resultados, dos esencias fundamentales en esta lección. Para lograr una debida hipótesis, es necesario tener materiales concretos, así el estudiante le será más fácil proponer y aprender al tiempo.

Descubrimiento Transductivo: En este descubrimiento el estudiante relaciona dos elementos particulares y da notoriedad de la similitud que tienen, en uno o hasta dos aspectos. Se conoce comúnmente como pensamiento imaginativo o artístico, debido a que este descubrimiento lleva a pensar en analogías o metáforas, por ejemplo; la frase; “las palabras se las lleva el viento”, se relaciona el concepto de palabra con las características del viento.

1. La lección de Descubrimiento Transductivo: Se incita a desarrollar destrezas en los individuos en los métodos artísticos de búsqueda, esto quiere decir, que el estudiante será el encargado libremente de seleccionar y organizar la información a su gusto por el medio que sea. Este tipo de lección tiene aspectos que afectan su procedimiento, en el caso de los niños, la familiaridad que tienen ellos con los materiales y la cantidad de tiempo que se le otorga para experimentar con ellos.

Marco Conceptual

Edición Cinematográfica.

El cine desde sus inicios fue definido como un arte, que hasta el día de hoy, esta definición persiste gracias a múltiples films tanto independientes, algunos comerciales y películas realizadas por directores conocidos alrededor del mundo, se destacan por sus valores estéticos, sus metáforas visuales, críticas sociales, complejas tramas, estilo diferenciador y facilidad para despertar emociones en el espectador, cargados además de conceptos y significantes en la narración y en lo visual, dos aspectos de gran importancia a la hora de realizar y planificar un proyecto audiovisual ante el mundo, ya que a partir de allí, el espectador podrá conectar y asimilar sentimientos con los personajes y su propia vida.

Muchos de los films comerciales realizados actualmente, son considerados como films pensados para fines económicos y sostener dicha industria, con propuestas básicas y un sinnúmero de efectos especiales, dejando a un lado el valor artístico, la reflexión interna que debería ser despertada en el público y el peso emocional que tienen las imágenes al ser presentadas de cierto orden y con cierta duración, pero esta afinidad o despertar de sensaciones, no es generada en totalidad por el área de Fotografía, tampoco de Dirección general, es una función que recae también en el área de Edición y montaje.

La edición, o técnicamente hablando, la post producción, es la fase final de un proyecto cinematográfico, es la etapa que se encarga de ordenar narrativa y rítmicamente todos los elementos del relato, tanto visuales, sonoros y gráficos, siguiendo el debido orden del guion. En este proceso, se escoge, ordena y empalma todos los planos que fueron grabados en torno a una propuesta y coherencia secuencial (Rubio, 2006), teniendo en cuenta las leyes de continuidad y las reglas básicas de registro audiovisual (salto de eje, horizontalidad, entre otros), además se les une a esta integración de imágenes en movimiento; los sonidos (como las voces de los actores, los ambientes de los lugares, la música, entre otros), los gráficos (títulos, créditos, animaciones), los efectos especiales digitales (fondos, personajes irreales, animaciones en 3D), y la debida corrección de color de las tomas elegidas, estas fases en años posteriores eran llevadas a cabo por diversas máquinas análogas especializadas, con su debido profesional a cargo, pero desde el

comienzo de la era digital e informática, todas estas áreas fueron unificadas en un solo software en el que literalmente se podía editar todo, que a través de los años, se fue diversificando y masificando por varias empresas, creando así programas de edición de video, tanto profesionales utilizados por grandes productoras de cine, por lo amplios, pesados y de gran costo, como también, softwares gratuitos, portables pero con una gran calidad usados en su mayoría por estudiantes, así como lo afirma el autor Rubio (2006) “La postproducción implica una relación dinámica entre tres instancias: una fuerza de trabajo (los montadores y demás figuras implicadas en la fase de postproducción), unos medios de producción (tecnologías, herramientas, materiales y técnicas) y una financiación de la producción (capital).” (p.34).

En la etapa de edición se va de la reflexión a la acción, y viceversa, es donde todas las ideas se unen en pro de formar el producto, además se solucionan problemas técnicos y en dados casos se reescribe el guion (SavinelliFilms, 2015). Es de suma importancia que el editor sepa diferenciar colores, tonos, contrastes, saturaciones, entre otros, así mismo la importancia de estos en un producto audiovisual profesional, porque así, podrá llegar al concepto planteado por el director y las ideas preconcebidas.

En la edición no lineal, se unen todos los procesos de post producción en uno o dos softwares, dichos procesos son los siguientes, ordenados en cómo se recomienda realizar la edición:

1. Elección de material: Se revisa, visualiza, descarta y elige el material a editar, teniendo en cuenta las tomas aprobadas por el director y el material extra para sumar al proyecto, además se importa (agregar al programa informático) dicho material elegido.
2. Montaje: Se ordena y empalma los planos, siguiendo un guion y una propuesta de edición, teniendo en cuenta las reglas básicas del cine, duración de planos, transiciones, entre otros. Es recomendable añadir y sincronizar el audio de los actores mientras se montan los planos.
3. Diseño sonoro: Después de sincronizar el audio de los actores con la imagen, se masteriza, limpia y balancea estos audios, además se incluye los sonidos ambientes, la música, los folleys (sonidos externos a las voces como puertas, pasos, golpes) y efectos de sonido si son necesarios, todos estos se sincronizan y se balancea el volumen. En el mismo software de edición se pueden realizar estas tareas, pero es recomendable para un proyecto profesional, realizarlo por medio de otro software encargado de solo edición sonora. Esta

fase en el ámbito profesional cinematográfico, la realizan otras personas ajenas a la edición.

4. Efectos especiales: Se incluyen los efectos preconcebidos para el producto, algunos realizables por el mismo programa, como cambios de velocidad, movimientos, entre otros, y algunos que son agregados que fueron realizados en otro programa específico, como fondos, animaciones en 3D, personajes irreales, entre otros.
5. Gráficos: Se escriben y añaden los títulos, créditos y demás textos que se necesiten en la productos, eligiendo fuentes y acomodando a gusto del editor y el director, dichos gráficos.
6. Corrección de color: En esta fase, el editor o a veces el corrector de color (persona delegada), se encarga de corregir en las imágenes los tonos, los contrastes, la saturación, la luminancia, la crominancia y demás aspectos relacionados con la teoría del color, por medio de diversos efectos incorporados en el software. Es la etapa final porque aquí desprende el look establecido por el director general, director de fotografía y director de arte, si esta etapa de la edición va por otro camino a lo establecido, el trabajo de los cuatro departamentos fallara.

La edición y el montaje de las películas, no sigue el mismo planteamiento, ellos varían según el género o relato que se quiere contar, el montaje puede clasificarse en:

Montaje lineal continuo.

La acción se desarrolla en una unidad de tiempo y lugar específico y demarcado, manteniendo una línea temporal constante.

Montaje lineal condensado.

La narración es continua y recta, pero algunas acciones se desarrollan en distintas épocas o lugares, manteniendo el relato, como pasando de una escena a otra.

Montaje de tiempos alternados.

Se basa en contar dos o más historias distintas en el mismo relato, pasando de una a la otra, y suelen unirse en una situación al final o al pasar la película. Además el transcurso del tiempo lineal es quebrado, montando escenas del pasado, visiones del futuro, sueños, etc.

Montaje conceptual.

El relato se separa de circunstancias de tiempo y lugar, y basa el montaje en empalmar tomas y escenas que no pretenden explicar la lógica de los hechos sino de los conceptos, esto quiere decir, se unen planos no en pro de una narración normal y clásica, sino en despertar cierta psicología en el espectador a través de una idea, que comúnmente no parece tener lógica alguna si se piensa como historia.

Montaje rítmico.

En este tipo de montaje, la realidad se deforma de cierta manera, ocasionando que el ritmo real de un suceso se retrase o acelere según el criterio del realizador, se le da importancia a la duración de las imágenes, las cuales están marcadas en su mayoría por pistas y cambios musicales, creando un ritmo visual y un impacto psicológico en el espectador.

Montaje paralelo.

Es cuando se empalman en una escena dos o más sucesos que trascurren y se desarrollan en el mismo tiempo, pero en distintos lugares, uniendo secuencias editadas turnándose constantemente en el relato, creando en el espectador una asociación de ideas. Este montaje da la idea de pensar “mientras en A ocurre un hecho, en B ocurre tal otro”, jugando con la mente del espectador, para crear metáforas, ironías o suspensos, ya que la finalidad de este tipo es crear una comparación.

La edición es una etapa de suma importancia para un proyecto audiovisual en general, es la culminación de todo un trabajo de muchas personas, y así mismo, la meta final de una creación, gracias a la edición, se pueden plantear metáforas, ideas, sensaciones y demás, es el cargo que en muchas ocasiones es olvidada y menospreciada por los espectadores, pero para el departamento de postproducción eso no es una ofensa, ya que si la gente le resta importancia a la edición, es porque el trabajo está bien hecho y tienen toda la atención en la película, “La sola mención del término “postproducción” suele convocar automáticamente la visión fuertemente (e imaginaria) de los efectos visuales de última generación empleados por las mega producciones hollywoodienses y, en menor medida, por las cinematografías que tratan de competir con el gigante americano con sus mismas armas” (Rubio, 2006, p.33) pero la edición del cine independiente se crea a partir de su limitación, de su creatividad y de su arte, para llegar donde nunca se pudo.

Teoría del Color.

La teoría del color es uno de los conceptos fundamentales para la edición, la dirección de arte, y la dirección de fotografía, ya que con ella se entiende el comportamiento del color y como éste interactúa con la luz. Es un conjunto de normas básicas para lograr un efecto deseado mezclando colores luz (RGB (Red, Green, Blue)) o pigmento (CMY (Cian, Magenta, Yellow)).

Definición de color.

Según el diccionario de la Real Academia Española RAE (2017), el color es: “Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.” Las ondas visibles tienen una longitud de onda entre los 400 y los 700 nanómetros, antes de los 400 se encuentran los rayos ultravioletas y, después de los 700, los rayos infrarrojos, los cuales no son perceptibles al ojo humano. (Ver Figura 1).

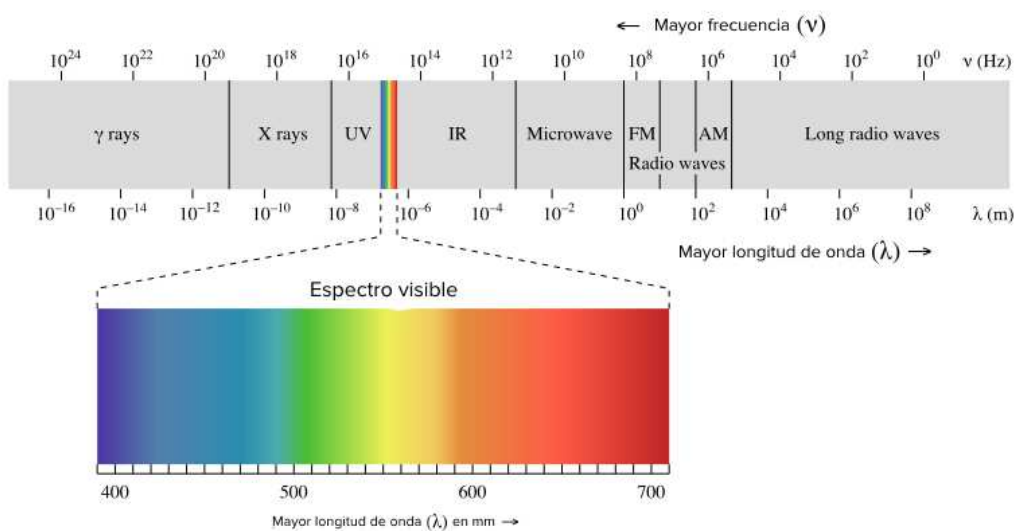


Figura 1. Espectro electromagnético. Imagen tomada de la web Khanacademy.

Física del color.

Existen dos modelos de colores:

- Colores luz, síntesis aditiva: Están compuestos por luz, por ejemplo, en las pantallas de los computadores, los teléfonos celulares o la televisión. Las tres luces primarias son rojo, verde y azul, que reciben las siglas de RGB por sus traducciones a inglés, al poner estas luces, una sobre otro da como resultado la luz blanca (ver Figura 2) y, al mezclar las tres luces en diferentes cantidades se obtienen todos los colores del espectro luminoso (ver Figura 1).

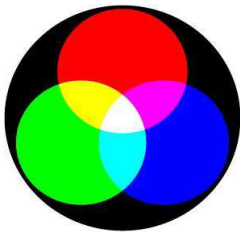


Figura 2. Modelo RGB o aditivo. Imagen tomada de la web This Little Bund.

- Colores pigmento, síntesis sustractiva: La conforman los pigmentos cian, magenta y amarillo, estos colores están en óleos, temperas, lápices y otros. Su mezcla, dependiendo las proporciones, da como resultado una gran variedad de colores, la mezcla de cantidades iguales debería dar negro (ver Figura 3), por ello en los sistemas de impresión se agrega la sigla K de Key, que se traduce a negro, quedando, así como CMYK.



Figura 3. Modelo CMY, CMYK o sustractivo. Imagen tomada de la web This Little Bund.

Clasificación de los colores.

Los colores se dividen en tres niveles:

- Colores primarios: Son aquellos que no se pueden obtener por mezcla de otros, por ende, son colores puros. Los colores primarios son el rojo, amarillo y azul, conocido como el modelo RYB (Red, Yellow, Blue) (ver Figura 4).

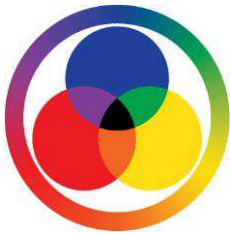


Figura 4. Modelo RYB. Imagen tomada de la web This Little Bund.

- Colores secundarios: Resultan de la mezcla de dos colores primarios en partes iguales, estos son el naranja, el violeta y el verde (ver Figura 5), se obtienen de la siguiente manera:
 1. Amarillo + Rojo = Naranja.
 2. Rojo + Azul = Violeta.
 3. Azul + Amarillo = Verde.

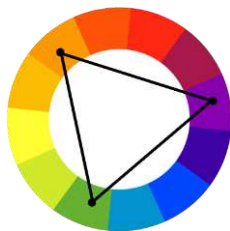


Figura 5. Colores secundarios. Imagen tomada de la web Raw Phototours.

- Colores intermedios o terciarios: Son el resultado de la mezcla en partes iguales de un color primario con un color secundario, son el naranja amarillo o amarillo naranja,

amarillo verdoso o verde amarillo, verde azulado o azul verdoso, azul violeta o violeta azulado, violeta rojizo o rojo violeta y, rojo naranja o naranja rojizo (ver Figura 6). Se obtienen de las siguientes mezclas:

1. Naranja + Amarillo = Naranja amarillo o Amarillo naranja.
2. Amarillo + Verde = Amarillo verdoso o Verde amarillo.
3. Verde + Azul = Verde azulado o Azul verdoso.
4. Azul + Violeta = Azul violeta o Violeta azulado.
5. Violeta + Rojo = Violeta rojizo o Rojo violeta.
6. Rojo + Naranja = Rojo naranja o Naranja rojizo.



Figura 6. Colores terciarios. Imagen tomada de la web Raw Phototours.

Propiedades del color.

En 1905 Albert Munsell, pintor y profesor de arte estadounidense, determinó un sistema de colores al que denominó *Árbol de colores* (ver Figura 7), en el se detallan tres atributos del color, los cuales son:

- **Tono o matiz:** Es por lo cual se diferencia y nombra un color en su estado puro, sin combinación con el negro o el blanco. Se refiere al camino que tiene un tono de un color a otro, por ejemplo, el azul mezclado con el amarillo en diferentes proporciones da diferentes tonalidades o matices de verde.
- **Luminosidad o valor:** Define que tan claro u oscuro está un color, es la cantidad de luz percibida por el color. Los colores con una alta luminosidad, es decir los claros, reflejan

más luz, en cambio, los colores con baja luminosidad, los oscuros, absorben más luz. En el círculo cromático el violeta es el más cercano al negro y el amarillo el más cercano al blanco, en otras palabras, son los colores de menos y mayor luminosidad.

- Saturación: Diferencia un color pálido de uno intenso, entre más intenso el color, más saturado está. Se puede definir como el grado de concentración de gris que posee un color, entre más concentración de gris, menos vivo es el color o, menos saturado está.

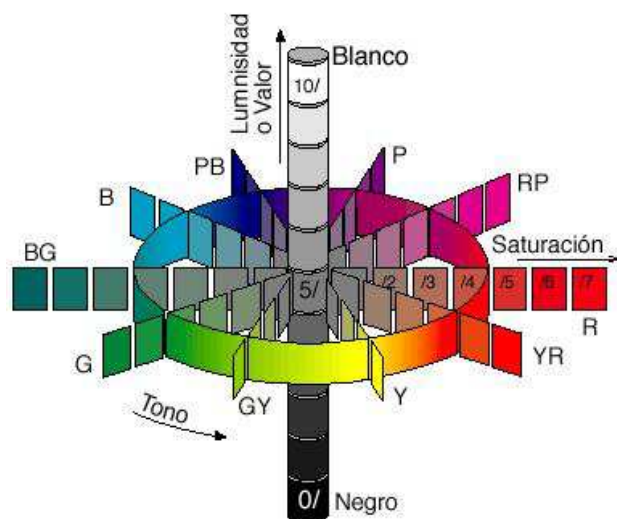


Figura 7. *Árbol de colores* de Munsell. Imagen tomada de la Web Etiquetas en Rollo.

Marco Referencial

La didáctica en la enseñanza es fundamental ya que de ella depende como el estudiante despierta cierta curiosidad y motivación para seguir aprendiendo. En Cine y televisión es importante tener un buen manejo de la didáctica, tener en claro la relación entre el docente, el estudiante y el saber, esto con el fin de conocer al estudiante, saber del tema que se habla y así mismo tener clara la función del docente.

La Revista de Educación en Medios de Comunicación Comunicar publicó en 1998 en su edición N.º 11 un artículo escrito por Federico Ruiz Rubio titulado Preliminares para una didáctica del cine: La detección de ideas previas (1998), el artículo trata de la importancia de los conocimientos previos que posee el estudiante de cine antes de su primera clase, de igual manera

destaca lo desconocido por el estudiante y como la asociación de los conocimientos previos con los conocimientos nuevos contribuye al aprendizaje del estudiante. Rubio, no solo se detiene en definir los conocimientos previos como pieza fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, también, propone diversas herramientas para indagar en el nivel crítico individual o grupal de los alumnos, detectar ideas previas, conocerlos y saber por dónde guiar el contenido a enseñar, bajo que estándares y como ayudar a los estudiantes que su sintaxis filmica se separe de una descripción verbalizada de su emoción, y se piense más allá, para ver el cine de otra manera.

Este artículo es importante ya que da una visión muy diferente a lo que se acostumbra en este tipo de programa académico como lo es el cine y la televisión dado que existe prejuicios dependiendo de los gustos y el saber del estudiante, muchas veces se piensa que el estudiante de cine tiene que tener única y exclusivamente gusto por el cine “trascendental y verdaderamente artístico e interesante”, cuando se encuentra un estudiante que tiene entre sus gustos películas comerciales se tiende a pensar que no sabe de cine, no hay que poner juicios de valor en los estudiantes, cine es cine, hay que ver de todos los géneros, tener una crítica constructiva, contribuir al crecimiento artístico de este, por ello es importante tener en cuenta lo que el estudiante sabe, lo que le gusta, su opinión, saber que quiere y aprovechar eso para mejorar el proceso de aprendizaje y en especial, aprovechar para que el docente también aprenda.

En el 2007, la revista Comunicar, en su edición N.º 29, publica un artículo llamado Para una metodología de la enseñanza del cine ¡Viene el rinoceronte! (2007) del autor Juan Miguel Valencia, en este relata que se debe crear un pensamiento crítico en los estudiantes desde temprana edad en la universidad, para despertar el interés y el gusto hacia el cine clásico, y dejar de pensar solamente en el cine digital y ruidoso, que actualmente es con el que llegan los alumnos al aula de clases, basando su discurso a partir de allí, se debe fomentar un afecto hacia el cine clásico, artístico, independiente, de culto, de autor, etc., a través de lecturas, análisis grupales, replicas prácticas de técnicas filmicas, escritos libres hacia películas, debates y más importante aún, ver cine con criterio sin parar, y así crear una forma correcta de generar crítica constructiva, para debatir, para argumentar, para expandir el pensamiento y la opinión, y así como la teoría del color es fundamental para saber la asimilación y comprensión de los alumnos frente al color, los tonos, los contrastes y demás, es fundamental tener bases para comparar, reflexionar y traer a colación en medio del ejercicio.

Por lo tanto, es importante ver mucho cine y empezar a crear un pensamiento crítico, para argumentar porque una película es mejor que otra, y succionar de sus mentes que el cine es un vano entretenimiento, porque de esa manera los alumnos podrán tener referencias, criterios y gusto filmico que cualquier cinéfilo debería tener.

En 2005, Ana Polanco Hernández, máster en Planificación Curricular y Licenciada en Educación Preescolar de la Universidad de Costa Rica, escribió para la Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación un artículo titulado La motivación en los estudiantes universitarios (2005), en él describe cómo la motivación ha sido tema controversial en el ámbito académico debido a las diferentes posiciones que se han tomado frente a si la motivación es necesaria para el aprendizaje, estas posiciones van desde una negación de la relación entre estos dos elementos, hasta la afirmación de que si no hay motivación se llevará a ningún aprendizaje. La postura de la autora es afirmar que la motivación si influye en el aprendizaje, de tal manera que define la falta de motivación como una de las causas principales del fracaso de los estudiantes; además, afirma también que generalmente en la educación universitaria se presenta una relación profesor-estudiantes bastante lejana, un modelo donde la finalidad se centra en intereses de carácter cuantitativo y deja de lado al sujeto que aprende.

La autora, tomando en cuenta que la motivación en el contexto académico es un tema complejo, clasifica las metas que proyectan los estudiantes. En primer lugar, están las metas relacionadas con la tarea, cuya motivación hace que el sujeto sea más persistente, aprenda de manera más eficaz y concluya con más facilidad. La meta es alcanzada cuando el sujeto da por hecho que la tarea ha sido realizada. En segundo lugar, esta las metas relacionadas con el ego, donde el sujeto busca sentirse superior a los otros y demostrar que es capaz y con ello obtener una satisfacción personal. Como tercero se encuentran las metas relacionadas con la valoración social, aquí, el sujeto se enfrenta a una necesidad de aceptación social y aprobación de personas como padres, profesores y compañeros. Por último, están las metas relacionadas con recompensas externas donde se busca un estatus económico, una posición social o recompensas como becas, premios y otros.

Según Polanco, motivar a los estudiantes debe sr uno de los objetivos principales de un profesor, por ello describe algunos elementos que contribuyen a la motivación de los estudiantes:

- Relación entre conocimientos nuevos y previos: No es pertinente pensar que los estudiantes no tienen conocimiento acerca del tema que se va a tratar antes de ingresar al aula de clase, en ocasiones los profesores tienden a definir al estudiante como “tablas rasas”.
- Significado del material usado en clase: El material que se usa en clase debe ser variado, así el estudiante va a estar más motivado e interesado por el tema que se está enseñando.
- Experiencia de aprendizaje: Se debe dar una planeación en función al estudiante, por ello se deben conocer las habilidades de los alumnos y los conocimientos previos que posee. Es fundamental distribuir los contenidos durante el semestre y en cada sesión teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes.
- Grado de expectativa: Es importante tenga expectativas frente a la clase, esto hará que él se sienta motivado por la sesión siguiente y se mantenga así, para ello, el profesor debe hacer que los estudiantes se sientan responsables de su propio aprendizaje, que sean protagonistas en el aula y no se reduzcan a escuchar y no actuar, dar a conocer el propósito de los ejercicios realizados en clase y tener claros los objetivos que se pretenden alcanzar.
- Objeto de estudio: Se debe tener total claridad de las características de la materia y de las habilidades que deben poseer los estudiantes para el desarrollo de la misma y, a su vez, se debe ser consciente que el objeto de estudio puede cambiar y de allí aparece la necesidad de actualizarse y motivar al estudiante a buscar nueva información.

Polanco, a modo de conclusión, aclara que la autoestima del estudiante debe ser cuidado, por lo que es importante que el estudiante tenga experiencias que lo hagan sentir orgullosos y satisfecho. El profesor debe tener muy presente que es necesario que el estudiante tenga opciones, que explore y que reciba comentarios positivos sobre sus fortalezas y capacidades y así, mantener la motivación por el aprendizaje.

Más tarde, en el año 2011, el autor Tiburcio Moreno redacta un artículo académico llamado *Didáctica en la educación superior: nuevos desafíos en el siglo XXI* (2011), básicamente el artículo analiza la problemática conceptual y práctica que se tiene en torno a la didáctica en la educación superior en el siglo XXI, relatando los orígenes y el objetivo que ha tenido la didáctica

a través de los años, así como los retos por lo que ha pasado la educación superior contemporánea, dice que el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha convertido en un ámbito más complejo que antes, debido a los estudiantes del siglo XXI incitan a buscar mas retos para tener su concentración y comprensión total, motivando a los profesores a adquirir nuevos conocimientos y reaprender nuevas competencias, habilidades y actitudes.

El docente de educación superior esta inmerso en una responsabilidad que se llama enseñar, haciendo de esta una practica social, porque no solo aporta su trabajo, sino que ayuda y de el depende el futuro de los actores que lo incluyen, ya que se debe tener una teoría ligada a la práctica, sin practica no es posible entender la teoría netamente, y más, gracias a la ciencia y la tecnología, que entre mas avanza, el conocimiento corre el riesgo en volverse obsoleto, así que las universidades al igual que sus docentes deben ser capaces de utilizarla a su favor, porque entre mas grande sea su capacidad de adoctrinarla, mayor será su fortaleza.

Moreno (2011) presenta retos que el docente universitario afronta, uno de ellos son las aulas sobrepobladas, debido a que los individuos que en unos años no podían acceder a los beneficios de la educación superior, ahora lo pueden hacer por universidades públicas, pero esto conlleva a tener aulas saturadas y diversas, lo que conduce a tener mas dificultad a la hora de direccionar el proceso de enseñanza, y con aulas así, es dificil implementar una metodología mas personalizada en cada alumno. Otro de los retos que el docente actual afronta, son las condiciones laborales que en algunas ocasiones encara, ya que se les pide que cambien su metodología y sustituyan su enseñanza por una más moderna o progresista, pero se ven enfrentados con la escuela conservadora o en este caso la universidad con tradiciones pedagógicas, haciendo más dificil un cambio sustancial en la cultura y subculturas escolares.

Metodología

Tipo de investigación.

Esta investigación es de carácter cualitativo, debido a que el procedimiento e investigación se aleja de ámbitos matemáticos y estadísticos, por los fenómenos y resultados que se esperan lograr, que están ligados a un análisis diacrónico de los datos, además, se utilizara distintos métodos y fuentes para estudiar dicho problema en base a una teoría.

A la hora de la recolección de datos, la observación, la entrevista y una guía propuesta, serán el método para determinar las soluciones, precisamente para describir los fenómenos (Cerde, 1993), y a pesar de la poca confiabilidad y validez que existe en los resultados en este tipo de investigación, está ligado a una propuesta en torno al arte y su enseñanza netamente subjetiva, acompañado de experiencias, porque en la investigación cualitativa “Algunas de estas referencias hacen parte de la experiencia personal del autor, las cuales han sido enriquecidas y ampliadas con experiencias provenientes de otros investigadores y autores.” (Cerde, 1993, p.49).

Técnica de recolección de datos.

Se realizará una entrevista estructurada en primer lugar al docente de Edición, de la Universitaria Agustiniiana, del programa de Cine y Televisión en el año 2018, ya que este tipo de entrevista da la posibilidad de hacer preguntas fijas, programadas y no improvisadas, nuestro fin es el conocer las respuestas del docente por cada pregunta, mas no recalcar y continuar dichas ideas, además será más factible y mejor ejecutada la recolección de información, es importante para la investigación el saber su opinión y/o conocimiento de las categorías que se van abordar y como las ejecuta en su metodología aun sin saberlo, además, es vital saber de su enseñanza según su criterio, antes de observarla (ver Anexo 1).

Se asistirá a una clase de edición audiovisual de la Universitaria Agustiniana, para observar el proceso pedagógico y la metodología que el docente implementa, abordando en la observación no solo el cómo y que enseña, sino como es el trato y la empatía con los estudiantes, y así mismo, la manera y el tiempo que les otorga para hacer trabajo práctico en el software. Es importante porque es gracias a la observación que se evidencian las incongruencias y aciertos que ocurren en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para así evidenciar el problema. Esta observación y contemplación serán escritas en un formato de diario de campo (ver Anexo 2).

Se propone a partir de la teoría de Bruner (1972) y su proceso de enseñar por medio del Aprendizaje por descubrimiento, una guía para aplicar en la clase de edición y montaje audiovisual, para enseñar la teoría del color, la cual contendrá términos y desgloses elocuentes fáciles de entender para cualquier docente de edición. Después de aplicar el instrumento; Entrevista, esta guía se le entregara al profesor de la Universitaria Agustiniana para que la aplique al comienzo de una de sus clases, y así evidenciar tanto él, como el grupo de investigación, los resultados obtenidos (ver Anexo 3).

De igual modo, se ejecutarán dos test adjuntos en la guía y un diagnóstico en torno a la teoría del color a los estudiantes por medio de un computador y una debida conexión a internet, los cuales serán explicados por el docente de edición, con el fin de analizar y evidenciar las ventajas, problemas y rapidez cognitiva que tienen los alumnos de cine y televisión acerca del color, dichos test ayudaran al estudiante a diferenciar los tonos del color, su saturación, entre otros conceptos, por medio del juego y su capacidad para aprender por su propia cuenta, además podrá descubrir si existen afecciones para ver los colores tal cual como son, esto quiere decir, si tiene daltonismo o no, y así mismo, informárselo al docente para que este replantee su metodología, y apoye al estudiante, para que este no se quede atrás, o que su obstáculo sea un impedimento para aprender a la par con sus compañeros. Y en cuanto al diagnóstico, este se realizara para dar claridad frente al tema y generar una reflexión con los estudiantes (ver Anexo 4).

Técnica de análisis de datos.

Se utilizara un proceso ATLAS.ti por medio de su software, por su potente conjunto de herramientas y la facilidad que da para organizar, reagrupar y gestionar los datos y entrevistas que se tendrán, para ser más factible el análisis cualitativo. Además el software permite adjuntar audios y documentos, ya que las entrevistas estarán en estos formatos, haciendo más rápida la búsqueda, por su debida codificación, e identificar las bases de la triangulación.

Población y muestra.

La población son los docentes de Cine y Televisión de la Universitaria Agustiniiana y, la muestra, el docente de Edición de la Universitaria Agustiniiana, debido a que en su área es importante el concepto de la teoría del color, por el acercamiento a programas de edición no lineales y por la importancia del color en un producto audiovisual. En cuanto a su formación, es necesario que sea un profesional en su rango audiovisual, y, además, que tengan experiencia, tanto en la enseñanza como en el campo profesional. A continuación se expone una tabla de referencias con la formación académica y laboral del docente entrevistado (ver Tabla 1).

Tabla 1

Referencias entrevistado 1.

Entrevistado 1.						
Edad	30 años.					
Formación Académica	<i>Pregrado</i>		<i>Año</i>	<i>Maestría</i>		<i>Año</i>
	Profesional en medios audiovisuales del politécnico Gran colombiano.		2009	Maestría en Animación de la Universidad de South Wales en Cardiff, Gales.		2018
Experiencia Laboral	<i>Cargo</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Cargo</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Cargo</i>	<i>Tiempo</i>
	Diseñador multimedia.	2009 - 2010	Diseñador de medios audiovisuales.	2010 - 2012	Ilustrador y diseñador.	2012 - 2013
Experiencia en la Docencia	<i>Institución</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Materias a cargo</i>			
	Universitaria Agustiniana.	2013 – Actualidad.	1. Montaje en entorno digital. 2. Procesamiento digital de imagen. 3. Animación 2D 4. Animación 3D 5. Diseño de proyectos multimedia.			

Nota: Tabla construida a partir de información dada por el entrevistado.

Proceso de categorización.

1. Enseñanza del docente de Cine y Televisión:

Es relevante esta categoría porque es la enseñanza en Cine y Televisión el objeto de estudio, y como a partir de la experiencia, la observación y la investigación, se propondrá una propuesta a partir del aprendizaje por descubrimiento.

2. Edición:

En base a la enseñanza, el enfoque es en la materia de Edición, por los vacíos que algunos estudiantes obtienen al finalizar la clase y su poca práctica con el software, además de ser la clase y el campo estudiado, donde se abordara la guía propuesta por su conexión con la teoría del color.

3. Teoría del color:

Este concepto es importante para esta investigación, porque es el tema que ha sido abordado por los niveles básicos de entendimiento que se han llevado a cabo en Cine y Televisión, además que se espera enseñar con éxito, gracias a la teoría y la propuesta planteada.

Triangulación y análisis de datos

A continuación se muestra un esquema de las categorías de esta investigación con sus respectivas subcategorías que serán abordadas y expuestas (ver Figura 8).

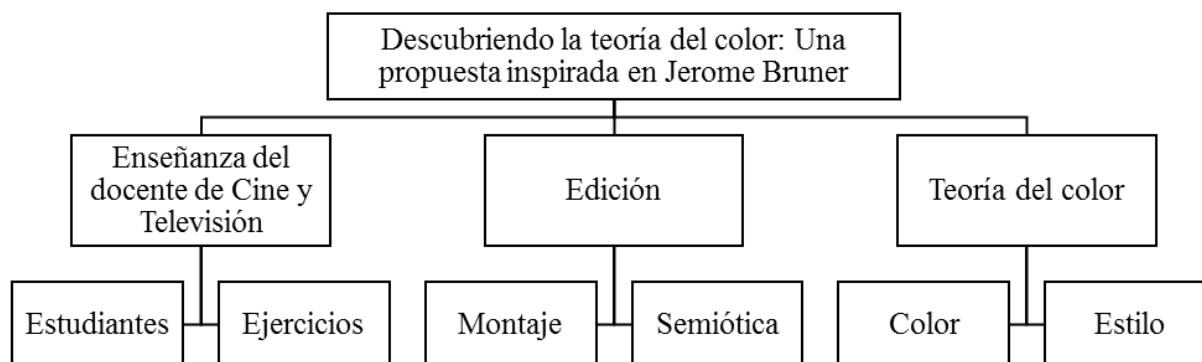


Figura 8. Presentación para la triangulación de datos. Elaboración propia.

Estudiantes.

Un engrane fundamental para la enseñanza son los mismos estudiantes, en cualquier momento educativo, son aquellos los que el conocimiento les será otorgado, y este aspecto, el docente de edición de la Universitaria Agustiniense lo tiene claro, para él es fundamental generarles un interés gracias a la pasión y amor que le tiene hacia el cine y el enseñar, se evidencia que se está generando un cambio a como era en años anteriores la metodología, y que conceptos fundamentales para Bruner (1972) a la hora de aprender, como analizar, comparar y explorar por parte del estudiante, son abordados en el aula siendo guiados por el docente, es alentador saber que el profesor utiliza herramientas y contenidos para llegar a despertar estos términos en el alumno, aun sin tener formación en docencia o teorías pedagógicas establecidas.

Aun así, siguen existiendo obstáculos para que el estudiante participe activamente, fase fundamental en el aprendizaje por descubrimiento, ya que al no hacerlo toma la información directamente y no le da al cerebro la capacidad de transformar, trabajar, organizar y otorgarle al conocimiento un sentido propio, tanto en la entrevista como en la observación de clase, se

evidencia que el estudiante de cine y televisión en la clase de edición, sobre todo las primeras semanas, es tímido y poco conversador, llevando al docente ser una especie de inquisidor, además, las dudas son resueltas presencialmente con el estudiante que analiza la información, y no grupalmente, llegando a la afirmación, que el mismo docente es el que pone en muchas ocasiones las brechas para que el lenguaje y la plática no hagan presencia.

El docente de edición, ve a los estudiantes como profesionales y a su misma altura, no como personas en proceso de aprender, es un gesto que está en constante cambio, y que debería ser ejecutado en otras clases de Cine y Televisión más teóricas, y que la práctica y el interés son primordiales para llegar a los estudiantes, como el docente afirma “El interés genera curiosidad, la curiosidad genera conocimiento.” (Entrevistado 1).

Ejercicios.

Para el docente de Edición, los ejercicios son la base de su enseñanza, el puente que construye entre los estudiantes y el conocimiento, ya que su metodología se basa en 30 % teoría 70 % practica, se nota un cambio con respecto al planteamiento al menos en la clase de edición, con una metodología basada en los ejercicios prácticos y como estos sirven para evaluar al alumno, siendo evidente como la práctica ayuda a la formación profesional y la evaluación de dicha praxis, ya que gracias a la retroalimentación y el acompañamiento que el docente de edición implementa, se reflejan los errores y los aciertos, para así mejorar en un futuro, acercándose a cada estudiante, no para evaluarlo o corregirlo, sino ayudarlo y expresarle su total apoyo ante cualquier duda. El profesor dice “Muchas veces uno se encuentra con estudiantes que agradecen el hecho de haber hecho ciertos ejercicios y no habernos quedado solo con la teoría porque a partir de la práctica de esos ejercicios y equivocarse en esos ejercicios, se considera un aprendizaje grandísimo” (Entrevistado 1), es gratificante esta cita tomada de la entrevista, porque deja en claro que la práctica es de gran ayuda para el alumno, una afirmación que persiste en esta investigación desde el principio, y un concepto indispensable para Bruner (1972), no solo con el manejo del software, sino realizando y registrando sus propios videos a editar.

Es curioso encontrarse con el hecho que el docente ya ha implementado uno de los test que se propusieron en sus clases, incluyendo edición, pero con el objetivo de entrenar a los estudiantes, más no como un planteamiento práctico educativo, esto quiere decir, el docente los dispuso para que cada estudiante los trabajara individualmente y conociera sus habilidades frente al color, pero al finalizar todos, se cerró el tema y se pasó al siguiente contenido, sin ningún tipo de retroalimentación o conversación frente a lo observado, sumando la validez de la guía propuesta.

Los ejercicios son la base de la comprensión del estudiante de edición, y una herramienta primordial para el profesor, pero no siempre se obtienen los resultados que se esperan, en muchas ocasiones los ejercicios implementados por el docente de edición de la Universitaria Agustiniense, toman otro rumbo a lo esperado, pero para él, esto es una oportunidad para aprender y mejorar, ya que la educación según su punto de vista, debería ir en constante transformación, por el cambio en la tecnologías, las personas, la cultura, entre otros, se debe reflexionar acerca de este pensamiento, y así mismo poderlo nutrir en otros docentes de Cine y Televisión.

Montaje.

El docente es consciente que tanto el montaje como la edición cinematográfica son importantes y fundamentales para el cine, y por tanto para la formación de futuros cineastas, a modo romántico, expresa que el montaje es lo más importante del proceso que se lleva a cabo en un metraje de cine, se nota su pasión, estudio, experiencia y amor hacia el montaje y su enseñanza, el querer empujar a los alumnos a encontrar y pensar en el montaje desde la etapa de guion, que su presencia se denote en la realización, no se vea como un corte y pegue en edición, sino que tenga un fundamento y un concepto, de enseñarles a pensar, “en que se quiere contar y como lo quiere transmitir” (Entrevistado 1).

La meta es clara para el docente, que el estudiante use todo lo que aprende en las demás materias para usarlo a su favor en el montaje, como él afirma “todo aprendizaje, me va a hacer un mejor montajista” (Entrevistado 1) denotando su interés por no formar personas que saben usar un programa, sino por formar personas que saben transmitir sus ideas y conceptos en un montaje audiovisual.

Cabe resaltar que el proceso práctico de montar y editar, se lleva a cabo de manera individual en un equipo personal de la institución, donde el maestro da la instrucción (en muchas ocasiones por grupos de trabajo) y los acompaña en su práctica, logrando aun sin saberlo un debido aprendizaje por descubrimiento, haciendo que ellos mismos aprendan y se familiaricen con el conocimiento por su cuenta, dándoles la libertad para organizar los ítems y herramientas a su manera (Bruner, 1980), pero a la vez, da hincapié a que algunos se distraigan o realicen otras actividades al tener un computador, pero la idea no es ser un policía o un profesor estricto, es un proceso y un interés que se va formando con el tiempo, el docente la tiene clara, y sabe que para evitar distracciones utiliza momentos de su clase destinados a editar material filmado por el mismo alumno, eso los motiva al encontrar errores a mejorar en próximas grabaciones, y de paso, familiarizarse y adquirir conocimiento sobre herramientas del software, útiles para otras cases y otros proyectos.

Semiótica.

Así como la intención narrativa es fundamental para entender el cómo abordar una edición cinematográfica y contar una historia, el concepto y lo que está detrás de todo eso, son clave para entender por qué se hace lo que se hace, en un mundo perfecto, la clase de semiótica tendría que estar en el currículo antes de la clase de edición en cualquier institución, tanto técnica como profesional, por lo tanto debe verse y aprobarse con anterioridad, antes de entrar de lleno a la clase de edición. La semiótica en el alumno es vital para su formación y a la vez para el entendimiento y apropiación de información en la clase de edición, ya que para el docente, el estudiante que está a punto de aprender a editar debe aprender de igual manera el porque lo hace, de tener un conocimiento narrativo y un conocimiento conceptual.

Es relevante para el docente de edición y montaje, que sus estudiantes reflejen sus sentimientos y despierten emociones en el espectador por medio de la edición audiovisual, y para lograr esto, se deben tener claros conceptos como significados y significantes, además de pensar más allá de la historia plasmados en planos narrativos, e idear en su lugar metáforas y referencias, para generar reflexión, no solo a él mismo como profesor a la hora de evaluar, sino a

espectadores en su futuro tanto universitario en otros proyectos, como en su vida laboral. La semiótica toma un valor aún más importante que no había sido estimado, y es inevitable no sentirse apasionado al ver como el docente de edición le da un mérito a este concepto en torno a la edición y el montaje, y que desde su experiencia, afirma que cambiando de lugar estas dos materias en el currículo, los cambios se hacen evidentes en los proyectos de futuros cineastas, al pensar y hacer pensar, al analizar y generar un análisis, y más aún, a crear un concepto que genere diversas ideas.

Color.

Desde lo observado en la clase, se evidencia desde el principio la importancia que le da el docente de edición y montaje al color, recalando como este tiene que ser elemental para un proyecto no solo cinematográfico sino audiovisual en general, para el docente “el color es clave, el color habla, el color puede ser denotante o connotante; sin un manejo apropiado del color, creo que, el visual, que es nuestro 50% inicial a la hora de trabajar, quedaría muy vacío si no tenemos una apropiación de este.” (Entrevistado 1), se demuestra que al docente de Cine y Televisión si le interesa y confía en una debida enseñanza del color, porque en el caso de edición, la corrección de color es vital para el despertar de sensaciones, antes situaciones que en otro contexto o tono, pueden tomar un significado diferente, además, el docente de edición no solo enseña y habla del color en su clase para explicar la teoría del color o ilustrar las herramientas de corrección, utiliza términos como Paleta de color, un concepto más asociado y utilizado en campos cinematográficos como Dirección de arte y Dirección de fotografía, con la intención de instruir y exigir un acercamiento apropiado y conceptualizado de la paleta de color en el proyecto final a evaluar, subrayándoles a los estudiantes en su mente, que el color es importante en la post producción, no solo a la hora de editarlo, sino también a la hora de realizarlo.

Aun así, se evidenció el poco acercamiento y conocimiento que los estudiantes pudieron adquirir en torno al color y sus propiedades, tomando de ejemplo la observación de la clase y el test que realizaron, en la clase el docente solicito tener una sutileza en la paleta de color para el proyecto final, pero no aclaro dudas y abordo este tema a profundidad, conllevando a que talvez

los estudiantes lleven a cabo la paleta de color de la forma errónea el día de la entrega, y en cuanto los test, como estos fueron utilizados a modo de entrenamiento, no hubo espacio para hablar acerca de lo visto, ni mucho menos para complementar con teoría y aclaración, lo importante no era saber cuántos estudiantes obtuvieron buenos resultados, sino evidenciar el por qué algunos fallaron, sigue persistiendo este vacío acerca de una debida enseñanza de la teoría del color, los docentes pasan por alto este tema y dan por entendido que el estudiante lo comprende, reforzando que aún existe mucho camino por recorrer en la formación de Cine y Televisión.

Estilo.

El estilo de cada cineasta, de cada grupo, es prácticamente un formato único que ellos mismos crean, sea para a clase de edición o para las clases de talleres, el estilo es la virtud y el sello que caracteriza al profesional en Cine y Televisión, muchas veces ese estilo viene de la mano del color, y su debido manejo, en palabras del docente “Si no hay un manejo del color apropiado podemos dar falsas intensiones o no podemos dar nuestro mensaje a conocer como debe ser” (Entrevistado 1), y es verdad, el color habla por sí solo y se puede contar mucho a través de él, y con un debido tacto y buen concepto, puede convertirse en una medalla por obtener un estilo.

El test de Ishihara sirve para identificar personas con daltonismo, que según el docente, son pocas, casi escasas las personas que han llegado a la facultad con estos indicios, pero que gracias al avance tecnológico, existen software, que trabajan de la mano con los programas de edición, para balancear y cambiar la percepción del color, logrando que los editores daltónicos puedan corregir y ver el color como es realmente, es un recurso didáctico estupendo, el estudiante no se sentirá excluido, por lo tanto encontrara interés y así aumentara su participación activa, obteniendo un aprendizaje por su propia cuenta, impulsado por la curiosidad de saber hasta qué punto sus habilidades lo pueden llevar. Constructivista y románticamente hablando, el daltonismo no es un obstáculo para aprender, ni mucho menos un sinónimo del error, con un estudiante motivado y dispuesto aprender, puede lograr estéticas que los demás tal vez no, así como Bruner (1980) lo plantea, si el estudiante conoce su realidad, es capaz de categorizarla,

para luego procesarla y darle su propio sentido a los conocimientos, de esta manera, el estudiante daltónico con arduo trabajo, podrá descubrir por su propia cuenta el verdadero significado que tienen los conceptos, encontrando gracias a su visión, su propio estilo característico que lo hace un ente divergente frente a sus demás compañeros.

Crear y moldear un estilo es difícil según el docente, y más en una campo de formación académica como el cine que todavía es un bebe en el arte, por la confusión y choque de significados que atraviesan el mar del conocimiento en la carrera; los planos adquieren distintos nombres según el docente y su experiencia o formación, los montajes toman otro significado para cada quien, las partes de un guion tienen diversos conceptos que cada institución universitaria le da su significante, entre otros ejemplos, pero el estilo siempre será el mismo porque es subjetivo y un despertador, lo importante es como lo toma el espectador y lo guarda en su vida.

Aportes del proyecto al campo de la pedagogía

El aporte que hace esta investigación a la pedagogía es la introducción de prácticas innovadoras en la carrera de Cine y Televisión, dichas prácticas se proponen con el deseo de llamar la curiosidad y el interés del estudiante, conectando los conocimientos previos con los nuevos, teniendo en cuenta los gustos e interés de los estudiantes, llamarlos a explorar, descubrir, analizar, comparar, para que lleguen a determinar la importancia de los conocimientos que adquieren. Entre estas prácticas esta la guía propuesta teniendo como base el descubrimiento inductivo, deductivo y transductivo planteados por Bruner (1972). La guía propone 5 pasos que llevan al docente a ir más allá del simple hecho de comunicar los contenidos, lo lleva a explorar acerca de qué conocen los estudiantes, qué piensan, qué les hace falta; así mismo, que lleve al docente a conocer sus propias capacidades, que, en lugar de ser un orador, sea un compañero y un guía.

Esto es importante, porque si bien se encontró una aceptación al cambio, no se desarrolló con la misma determinación; la formación en Cine y Televisión necesita de ese cambio y por ello esta guía guiada por el constructivismo de Bruner (1972) puede contribuir a empezar con un cambio. Los estudiantes de Cine y Televisión no necesitan aprender de la misma manera a como lo hacían estudiantes de hace 2 años, los docentes necesitan implementar métodos que llamen al estudiante a querer saber más, pero, no sólo saber más, también descubrir y aprender lo que descubrieron.

En una materia como edición, es importante explorar los resultados que se pueden dar realizando diferentes tipos de montaje al mismo producto, descubrir que la intención puede cambiar de acuerdo al número de cortes o a la duración de los planos, así mismo, es interesante ver el estilo de cada estudiante, cada uno tiene una manera de editar y montar, descubrir una gran variedad de estilos es enriquecedor para el docente porque así puede dar cuenta de las múltiples capacidades de los estudiantes y aprovechar eso para el desarrollo de la materia. La intención no es que el estudiante se aprenda todos los efectos de los programas de edición o todas las herramientas de la primera a la última, eso es algo que se puede generar en el proceso, la intención es que el estudiante sepa la importancia de la edición en un proyecto audiovisual y que pueda aplicar sus conocimientos en su realidad.

En teoría del color contribuye al entendimiento de un tema tan extenso, esta teoría se divide en muchos conceptos que son aplicables en muchos aspectos del audiovisual, por ende, se necesita tener un buen manejo del tema de tal manera que se aborde en su totalidad en la medida de lo posible, así como que sea comprensible y ameno. Es necesario tener una formación en teoría del color, esto posibilita un mejor manejo de lo técnico y lo conceptual, además de apoyar el enriquecimiento de un producto audiovisual, que sea interesante de ver y que su intención se transmita con claridad.

El aporte de esta propuesta también va dirigido hacia el crecimiento del docente como guía y acompañante en el proceso de aprendizaje, dado que al realizar estos pasos él se involucra más al dar indicaciones, al dar a conocer el tema de una manera más provechosa y de participar a la hora de deducir, de crear hipótesis y de ir paso a paso hasta obtener un resultado. El docente también debe aprender, debe ser curioso y explorador, debe conocerse y aprovechar sus capacidades para el desarrollo y logro de la clase.

A pesar de ser una propuesta enfocada en la teoría del color, no es una propuesta exclusiva de esta, se puede tomar desde distintos enfoques, temas como la luz, las texturas, la paleta de color, entre otros, además se puede aplicar en otras materias como, dirección de arte, historia del cine, historia del arte, diseño sonoro y demás. Lo importante es ser conscientes de la necesidad de cambio, así mismo estar buscando más opciones y complementar esta propuesta para generar un aprendizaje satisfactorio, significativo y duradero.

Lo que aporta esta investigación es muy significativo, es darle a la educación en Cine y Televisión una nueva dirección, que el estudiante tenga curiosidad por todas las materias y se entregue gracias a la dedicación y la versatilidad de los docentes, que entrelacen las materias y enriquezcan sus proyectos. Los docentes son pieza fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje, como tal, hay que ser cuidadosos con sus prácticas y animar al estudiante a mejorar y dejar huella.

Conclusiones

1. Gracias a esta investigación, se creó y se propuso una guía para enseñar la teoría del color teniendo como base teórica el aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1972), lastimosamente esta guía no pudo ser aplicada y por tanto su efectividad quedó como hipótesis, esto se debió a la abstinencia al cambio en su metodología que el docente de Cine y Televisión sigue manteniendo, colocando obstáculos ante una nueva propuesta, nombrando esos baches como: el tiempo de la clase ya está medido y la propuesta se puede demorar, talvez no se explique los temas como se esperan, no se puede cambiar la forma de enseñar así no más, entre otros, esta resistencia a la transformación por parte del docente y la posibilidad de efectuar el aprendizaje por descubrimiento sustentado, sirven como resaltador ante el discurso ya planteado en el problema, sobre los docentes que defienden su metodología a capa y espada, esperando una respuesta de interés por parte del alumno, los docentes en general de Cine y Televisión son conscientes que se necesita un cambio por la evolución de la educación y la cultura, pero racionalmente no lo hacen realidad.

La teoría del aprendizaje por descubrimiento, a pesar de ser no implementada por medio de la propuesta para enseñar la teoría del color, es utilizada en su forma más básica por el docente de edición aún sin conocerla, es gratificante ya que por medio de ejercicios y una enseñanza guiada, el alumno adquiere y organiza la información por su propia cuenta, aprendiendo y trabajando a su ritmo, mientras explora individualmente las herramientas y conceptos de la edición.

2. La teoría del color sigue pasando en las aulas de edición y podemos especular que en otras materias también, como un tema sin tanta relevancia a la hora de enseñarla, el docente sabe su importancia teórica y lo fundamental que tiene el manejo y el trato sensible del color que deben tener los cineastas en formación, aun así, siguen existiendo vacíos en su enseñanza, en su aclaración, en su indagación, y hasta en el proceso de participación, al ser vista talvez como un tema que le corresponde a otro profesor y no querer repetirse, o explicar técnica y netamente lo que compete a la clase respecto a la teoría, y los ejercicios que se quieren realizar, esto no está mal, es la selección del

material cognitivo y didáctico que el profesor clasifica en 16 semanas que dura un semestre, eligiendo múltiples conocimientos, temas y actividades relevantes para este tiempo, dejando en el proceso, algunos temas a profundidad como la teoría del color. Aun es evidente que no a todos los estudiantes les gusta editar, pero no se les puede juzgar o criticar, el montaje y la edición es un gusto que se adquiere con la práctica, la paciencia y el amor, si bien existen estudiantes con un disgusto hacia el campo, no significa que la materia y el contenido dictado por el docente están mal, se creía que si los estudiantes no tenían interés era culpa del docente, pero el deber del maestro va más allá de una enseñanza cognitiva, influye su inteligencia emocional, la idea no es convertir montajistas cada vez mejores, es enseñarles el valor que el montaje tiene en el cine y en su formación profesional.

3. El cine y la televisión son campos laborales que exigen un arduo conocimiento inducido en la universidad, pero más que saberlos, es saberlos usar, practicar, manipular, el audiovisual es de seguir aprendiendo aun en el mismo trabajo, la universidad es una base, pero en el campo, el profesional sigue siendo alumno, y se transforma en profesor también, la vida en un proceso de enseñanza y aprendizaje constante, no solo en un aula con personas menores que tú al frente, es una trascendencia que toca a la puerta incesantemente, es enriquecedor no solo como visionarios académicos, sino como personas, como seres, el entrar en una experiencia formativa en pro de la enseñanza. El cambio empieza por cada quien, la educación avanza como un tren sin frenos, la cultura y la sociedad evolucionan a cada año, no se le puede enseñar lo mismo y con el mismo método implementado a personas de hace 5 años, a jóvenes modernos, la comprensión es distinta y su visión del mundo también lo es, la formación en pedagogía sirve para rescatar teorías, pensar divergente, ser emocionalmente inteligentes, fomentar la creatividad, etc., pero es la concientización y el amor por la importancia de enseñar es lo que florece del ser, de educar ciudadanos del futuro, el saber que esta tarea es fundamental para la humanidad, es el regalo que la academia le otorga a todos su docentes, siendo los responsables de la post modernidad.

Bibliografía

1. Astolfi, J. (2004). *El “error”, un medio para enseñar*. México: Díada/SEP Biblioteca para la actualización del Magisterio.
2. Banco Mundial. (2017). *¿Por qué enfrentamos una tasa tan alta de deserción en la educación superior?* Revista Dinero. Recuperado el 29 de junio de 2017, de <http://www.dinero.com/pais/articulo/desercion-y-abandono-de-la-educacion-universitaria-en-colombia/247068>
3. Barrientos, E. (2008). *Didácticas de la Educación Superior I*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 26 de julio de 2013, de <https://es.slideshare.net/FranciscoMoreno24/didactica-de-educacion-superior-1>
4. Bello, M. (2000). *Innovaciones pedagógicas en la educación universitaria peruana*. Recuperado el 1 de noviembre del 2000, de <http://www.upch.edu.pe/faedu/images/publicaciones/documentos/innova.pdf>
5. Bruner, J. (1972). *El proceso de la educación*. México: Hispanoamericana.
6. Bruner, J. (1980). *Investigación sobre el desarrollo cognitivo*. España: Pablo del Río.
7. Castellero, O. (2010). *La teoría cognitiva de Jerome Bruner. Psicología y Mente*. Recuperado en 2010, de <https://psicologiaymente.net/psicologia/teoria-cognitiva-jerome-bruner>
8. Castillo, E, Chamorro, H, Guerrero, J & Isaza, G. (2013). *El error como oportunidad de aprendizaje desde la diversidad en las prácticas evaluativas*. Colombia: Universidad de Manizales.
9. Centro Virtual Cervantes. (1997). *Aprendizaje por descubrimiento*. Recuperado en 1997, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedescribimiento.htm

10. Cerda, H. (1993). *Los elementos de la investigación* (Ed. 2). Santa Fe de Bogotá: Editorial el Buho LTDA.
11. Códigos Visuales. (2005). *Montaje y edición*. Recuperado en 2005, de <http://codigosvisuales7.blogspot.com.co/>
12. Enríquez, M. (2003). *Aprendizaje por Descubrimiento o Proyecto de Investigación: Posibilidades y Límites*. Argentina: FCE.
13. Etiquetas en Rollo. (2016). *Árbol de color de Munsell*. Recuperado de <http://www.etiquetasenrollo.mx/2016/10/el-arbol-de-munsell/>
14. Garza, R. (1998). *Aprender cómo aprender* (Ed. 2). Colombia: Editorial Trillas.
15. Guzmán, M. (2011). *Teoría y práctica del color* (1ra edición). Ecuador: Manuel Galarza. Recuperado en 2011, de https://www.ucuenca.edu.ec/images/facu_artes/documentos_pdf_artes/exámenes/diseño/teoría_color.pdf
16. Khanacademy. (s.f.). *Espectro electromagnético*. Recuperado de <https://es.khanacademy.org/science/physics/light-waves/introduction-to-light-waves/a/light-and-the-electromagnetic-spectrum>
17. Mesonero, A. (2000). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. España: EDIUNO, Universidad de Oviedo.
18. Moreno, T. (2011). *Didáctica de la Educación Superior: nuevos desafíos en el siglo XXI*. México: Perspectiva educacional formación de profesores.
19. Piaget, J. (1955). *Psicología de la Inteligencia*. Argentina: Editorial Psique.
20. Polanco Hernández, P. (2005). *La motivación en los estudiantes universitarios*. Revista electrónica Actualidades Investigativas en Educación. Vol. 5. Recuperado el 22 de agosto de 2005, de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44750219.pdf>
21. Raw Phototours. (s.f.). *Colores secundarios*. Recuperado de <http://www.rawphototours.com/es/los-colores-de-una-gran-fotografia-parte-i/>

22. Raw Phototours. (s.f.). *Colores terciarios*. Recuperado de <http://www.rawphototours.com/es/los-colores-de-una-gran-fotografia-parte-i/>
23. Red Gráfica Latinoamérica. *Albert Munsell en la historia del color*. Recuperado de <http://redgrafica.com/Albert-Munsell-en-la-historia-del>
24. Rubio, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón, España.
25. Ruiz Rubio, F. (1998). *Preliminares para una didáctica del cine: La detección de ideas previas*. Revista Comunicar. Edición N° 11. Recuperado el 1 de octubre de 1998, de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar11.pdf>
26. Santos, A. (2010). *Fundamentos visuales II. la teoría del color*. Perú: Grupo Idat Diseño gráfico. Recuperado en 2010, de <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>
27. SavinelliFilms. (2015). *Edición de cine*. España: Savinelli Films. Recuperado el 01 de julio de 2015, de <https://www.savinellifilms.com/2015/07/01/edici%C3%B3n-de-cine/>
28. This Little Bund. (2017). *Modelo CMY, CMYK o sustractivo*. Recuperado de <http://www.thislittleburd.com/mix-vibrant-colors-color-theory/>
29. This Little Bund. (2017). *Modelo RGB o aditivo*. Recuperado de <http://www.thislittleburd.com/mix-vibrant-colors-color-theory/>
30. This Little Bund. (2017). *Modelo RYB*. Recuperado de <http://www.thislittleburd.com/mix-vibrant-colors-color-theory/>
31. Valencia, J.M. (2007). *Para una metodología de la enseñanza del cine ¡Viene el rinoceronte!* Revista Comunicar. Edición N° 29. Recuperado el 01 de octubre de 2007, de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar29.pdf>
32. Zabalza, M. (2003). *“Competencias docentes del profesorado universitaria. Calidad y desarrollo profesional”*. España: Narcea S.A. ediciones.
33. Zabalza, M. (2006). *Didáctica en la educación infantil*. España: Narcea S.A. ediciones.

Anexos

Anexo 1. Entrevista.

Se realizan las siguientes preguntas:

Categoría: Teoría del color.

1. ¿Qué es la Teoría del color?
2. ¿Qué es el Árbol de Colores de Munsell?
3. ¿Qué es el círculo cromático?
4. ¿Es relevante enseñar la teoría del color en su área?
5. ¿Se ha encontrado con estudiantes daltónicos o con dificultad para distinguir colores?
¿De qué manera aborda los temas con ellos?
6. ¿La teoría del color es útil para el medio audiovisual?
7. ¿Se debe enseñar teoría del color en otras áreas?

Categoría: Enseñanza del docente de Cine y Televisión.

1. ¿Cómo despierta la curiosidad en los estudiantes hacia la materia?
2. ¿Cree que la práctica influye más que la teoría?
3. ¿Cómo evalúa la comprensión de los estudiantes frente a un tema?
4. ¿Ha utilizado herramientas que lleven al estudiante a comparar, explorar y/o analizar?
¿De qué manera?
5. ¿Cómo incentiva la participación?
6. Cuando evidencia falencias en la comprensión ¿cambia su metodología para el siguiente semestre, de inmediato o no lo hace? ¿por qué?
7. ¿Cree usted que se necesita un cambio en la educación actual de Cine y Televisión?

Categoría: Edición.

1. ¿Qué es la edición en un proyecto cinematográfico?
2. ¿Es necesaria una educación en edición y montaje?
3. ¿Cómo incide la postproducción en los demás campos del audiovisual?
4. ¿Qué es lo más importante para tener en cuenta a la hora de ejercer la edición de un proyecto audiovisual?
5. Como docente ¿cree que es importante relacionar la edición con las demás áreas del programa de Cine y Televisión?
6. ¿En qué semestre se debería ver la materia de edición y montaje?
7. ¿Cómo influyen los demás campos del audiovisual en la edición cinematográfica?

Anexo 2. Diario de campo.

Se observa y se escribe lo visto en este formato:

DIARIO DE CAMPO	
Número de diario de campo	
Fecha	
Hora	
Nombre del Observador	
Lugar	
Cargo a observar	
Persona a observar	
Descripción de la Observación	
Otros apuntes	

Anexo 3. Guía propuesta para aplicar en clase.

DESCUBRIENDO LA TEORIA DEL COLOR GUÍA PROPUESTA PARA APLICAR EN CLASE

Laura M. Rojas

Sebastian F. Rodriguez

Paso 1.

El docente de edición audiovisual indagará en los conocimientos previos de sus alumnos hacia la teoría del color por medio de una plática, para organizar la información del paso 2.

Paso 2.

El docente explicará y complementará conceptos básicos de la teoría del color, por ejemplo: diferencia entre modelos de colores RGB y CMYK, colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios, definiciones de matiz, luminosidad y saturación, entre otros.

Paso 3.

Cada estudiante en su computador de edición, ejecutará dos ejercicios online, que serán explicados por el docente. Dichos ejercicios son:

Ejercicio 1:

Test Ishihara: El estudiante escribirá en la casilla el número que identifique en la imagen o la cantidad de líneas que reconozca.

Link: <http://www.color-blindness.com/ishihara-38-plates-cvd-test/#prettyPhoto/1/>

Búsqueda: En Google escribir; Ishihara 38 Plates CVD test. Oprimir enter, acceder a la primera página y dar clic a la opción “=> **Ishihara 38 Plates Color Vision Deficiency Test <=>**”.

Ejercicio 2:

Test COLOR: Buscar el color requerido que aparece en el círculo interno, en las 6 fases del test.

Link: <http://color.method.ac/>

Búsqueda: En Google escribir; color method ac. Oprimir enter y acceder a la primera página.

Paso 4.

Después que los estudiantes terminen de realizar los test, el docente conectará los test con la teoría, por medio de una conversación con el alumnado.

IMPORTANTE: Indagar y conocer las dificultades que algunos obtuvieron, y, que la conexión sea un proceso realizado entre maestro y estudiantes, no un discurso explicativo.

Paso 5.

El maestro planteará hipótesis que serán respondidas por los estudiantes, referente al uso del color en la edición cinematográfica.

Paso 6.

Los estudiantes realizaran individualmente un ejercicio práctico en el programa de edición estipulado por la clase.

Ejercicio:

Cambiar el color, la saturación y la luminancia en 3 escenas cinematográficas, para distinguir como cambia la intención o la emoción al corregir el color.

Anexo 4. Test.

1. El primer test es el Test Ishihara o Cartas de Ishihara creado por el doctor y oftalmólogo japonés Shinobu Ishihara en 1918 para la detección de ceguera a los colores o daltonismo. Consta de 38 cartas de colores, contienen puntos de colores, tonalidades y tamaños aleatorios donde se forma un número siguiendo un patrón de círculos de un color diferente al del fondo. Este test se hace con el fin de detectar si hay estudiantes con índices de daltonismo ya que es muy importante para el buen desarrollo del estudiante.
Link: <http://www.color-blindness.com/ishihara-38-plates-cvd-test/#prettyPhoto/1/>

2. El siguiente es un test llamado COLOR creado por los diseñadores María Munuera y Mark MacKay para el portal web Method of Action. Este test consta de 6 fases de identificación de colores las cuales son tono o matiz (hue), saturación (saturation), contraste complementario (complementary), contraste análogo (analogous), triada de colores (triadic) y doble complementario (tetradic). Al finalizar, se obtiene un puntaje de 0 a 10 promediando los puntajes obtenidos en cada una de las fases. El test se realiza para enseñar los diferentes contrastes y atributos del color y, así mismo, ver si en el estudiante se presentan dificultades para la diferenciación de los colores.
Link: <http://color.method.ac/>

3. Por último se hará un diagnóstico en discusión grupal con los estudiantes por medio de las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué es el Test de Ishihara y para qué se utiliza?
 - b. ¿Qué conoce por Teoría del color?
 - c. Según lo visto en el test COLOR ¿Qué se evaluó allí? ¿Conoce la definición de los elementos evaluados?
 - d. ¿Cuál es la importancia de la Teoría del color?
 - e. ¿En qué situaciones aplicaría la Teoría del color?
 - f. ¿Cómo se sintió durante el ejercicio?

- g. ¿Qué dificultades tuvo?
- h. ¿Cómo relaciona este ejercicio con algún o algunos trabajos que está realizando actualmente?
- i. ¿Relaciona el ejercicio con otra materia en el plan de estudios?
- j. Después de esto ¿Seguiría investigando sobre la teoría del color?