



Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Información

**LA IMPORTANCIA DE LA EDICIÓN DIGITAL DE VIDEO EN EL APRENDIZAJE  
DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN LAS CARRERAS DE  
COMUNICACIÓN EN QUITO, ECUADOR**

**Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciatura en Comunicación**

**Presentada por:**

Daniel Alejandro Andrade Paredes

**Tutor:**

Nicole Cueva

**Quito, junio de 2022**

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo identificar las consecuencias de la pandemia del COVID-19 en la educación superior y los obstáculos que ha habido para que se lleve a cabo con normalidad; concretamente con la rama de la producción audiovisual de la carrera de comunicación dentro de la ciudad de Quito, Ecuador, Partiendo de dicho concepto se busca exponer el rol que ha tomado la edición digital de video sobre el aprendizaje práctico de ésta. Para identificar estas características se pretende utilizar una metodología tanto cualitativa como cuantitativa debido al uso de encuestas y discusiones que recopilen opiniones y testimonios de los estudiantes universitarios sobre las distintas variables que pueden alterar la percepción sobre esta problemática. En cuanto al apartado de conclusiones se identificaron aspectos importantes como 1) La necesidad de la enseñanza práctica 2) La poca preparación que tuvieron las instituciones educativas para trasladarse a la educación en línea y las consecuencias de esto 3) Las técnicas de producción audiovisual adoptadas por los estudiantes tras la pandemia 4) La importancia del aprendizaje de la producción audiovisual en todas las áreas de la comunicación 5) La calidad de la enseñanza de la edición digital de video por parte de las universidades; entre otros aspectos secundarios.

**Palabras Clave:** Producción audiovisual, edición digital de video, postproducción de video, comunicación, COVID-19, Pandemia, Educación en línea.

## **DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS**

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.

Daniel Andrade Paredes

C.I. 1718083403

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de titulación lo he realizado con el fin de cumplir mis objetivos académicos y para tomarlo en cuenta como un inicio e impulso de mi carrera profesional. Pero también en agradecimiento a mis padres Xavier y Paulina por depositar su confianza en mí y darme la oportunidad de cursar mi licenciatura, a mi hermano Mateo por su constante respaldo, consejos y aliento y a mis amigos más cercanos por su compañía y cariño.

## ÍNDICE

RESUMEN.....	2
DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS.....	3
DEDICATORIA.....	4
ÍNDICE .....	5
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	6
ÍNDICE DE TABLAS .....	6
Resumen.....	7
Abstract: .....	8
INTRODUCCIÓN .....	8
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	9
2. JUSTIFICACIÓN.....	9
3. OBJETIVO GENERAL .....	10
4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	10
5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	10
6. HIPÓTESIS .....	10
7. APORTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
8. MARCO TEÓRICO .....	11
8.1 Fundamentos básicos.....	11
8.2 La edición de video en la carrera de comunicación .....	22
8.3 La importancia del aprendizaje práctico.....	28
8.4 La educación superior en el contexto de la pandemia del COVID-19 en Ecuador	31
9. METODOLOGÍA.....	35
10. HALLAZGOS.....	37
11. CONCLUSIONES .....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	53

## **ÍNDICE DE ILUSTRACIONES**

Ilustración 1: evolución de los medios de comunicación masivos.....17

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Gráfico 1: Universidades a las que pertenecen los encuestados.....36

Gráfico 2: Importancia que concideran los estudiantes que tiene la edición digital de video en la carrera de comunicación.....37

Gráfico 3: Conocimientos de los estudiantes sobre edición digital de video.....38

Gráfico 4: Medios de aprendizaje de edición digital de video.....38

Gráfico 5: Nivel de habilidad en edición digital de video.....39

Gráfico 6: Estudiantes que han recibido enseñanza de edición de video en la universidad....40

Gráfico 7: Calidad de enseñanza de edición digital de video en las universidades.....40

Gráfico 8: Softwares de edición digital de video utilizados.....41

Gráfico 9: Método de adquisición de software de edición digital de video.....42

Gráfico 10: Calidad del software de edición de video valorada por los encuestados en función a sus necesidades.....43

Gráfico 11: Limitantes y falencias del aprendizaje online.....44

Gráfico 12: Dependencia de la edición digital de video durante la pandemia.....45

# **LA IMPORTANCIA DE LA EDICIÓN DIGITAL DE VIDEO EN EL APRENDIZAJE DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN LAS CARRERAS DE COMUNICACIÓN EN QUITO, ECUADOR**

**Daniel Alejandro Andrade Pardes**

**da-andradep@hotmail.com**

## **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo identificar las consecuencias de la pandemia del COVID-19 en la educación superior y los obstáculos que ha habido para que se lleve a cabo con normalidad; concretamente con la rama de la producción audiovisual de la carrera de comunicación dentro de la ciudad de Quito, Ecuador, Partiendo de dicho concepto se busca exponer el rol que ha tomado la edición digital de video sobre el aprendizaje práctico de ésta. Para identificar estas características se pretende utilizar una metodología tanto cualitativa como cuantitativa debido al uso de encuestas y discusiones que recopilen opiniones y testimonios de los estudiantes universitarios sobre las distintas variables que pueden alterar la percepción sobre esta problemática. En cuanto al apartado de conclusiones se identificaron aspectos importantes como 1) La necesidad de la enseñanza práctica 2) La poca preparación que tuvieron las instituciones educativas para trasladarse a la educación en línea y las consecuencias de esto 3) Las técnicas de producción audiovisual adoptadas por los estudiantes tras la pandemia 4) La importancia del aprendizaje de la producción audiovisual en todas las áreas de la comunicación 5) La calidad de la enseñanza de la edición digital de video por parte de las universidades; entre otros aspectos secundarios.

**Palabras Clave:** Producción audiovisual, edición digital de video, postproducción de video, comunicación, COVID-19, Pandemia, Educación en línea.

**Abstract:**

The objective of this research is to identify the impact of the COVID-19 pandemic in University education and the obstacles that existed for it to be carried out normally; specifically in audiovisual production area in the career of communication within the city of Quito, Ecuador, Starting from this concept, it seeks to expose the role that digital video editing has taken on the practical learning of this. To identify these characteristics, it is intended to use a qualitative and quantitative methodology through surveys and discussions that collect university students opinions about the variables that can alter the perception of this problems. Regarding the conclusions section, important aspects were identified such as 1) The need for practical teaching 2) The short preparation that educational institutions had to move to online education and the consequences of this 3) The audiovisual production techniques adopted by students after the pandemic 4) The importance of learning audiovisual production in all areas of communication 5) The quality of digital video editing teaching by universities; and other aspects.

**Key words:** Audiovisual production, digital video editing, video post-production, communication, COVID-19, Pandemic, online education.

**INTRODUCCIÓN**

La carrera de comunicación se caracteriza entre otras cosas por estar compuesta de diversas disciplinas como el diseño, el periodismo, el marketing, la producción multimedia, la comunicación organizacional y estratégica, entre otras, y muchas de estas tienen la particularidad de ser impartidas con un método de enseñanza mayormente práctico a causa de las implicaciones de cada una.

En el caso particular de la rama de la producción audiovisual, el aspecto práctico de esta tiene gran relevancia, además de la importancia de la prespecialidad de los estudiantes y docentes al momento de ser impartida la enseñanza de la misma ya que para ello se necesitan de varios recursos. Por ende es de vital importancia que las universidades impartan el conocimiento a los estudiantes sobre el uso de todos los recursos para llevar a cabo dichas prácticas.

Ahora, si bien esto se solía cumplir en la mayoría de casos, a causa de la pandemia del COVID-19 casi toda actividad educativa se tuvo que realizar en línea, lo que provocó grandes

modificaciones sobre todo en el aspecto práctico e inevitablemente afectó a la calidad de la educación.

## **1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

Tras la pandemia del COVID-19 las actividades de diversos sectores a nivel mundial se vieron afectadas y tuvieron que adaptarse a la nueva normalidad que se les presentaba. Una de las que sufrió más cambios fue la educación, pasando de ser mayormente impartida en una modalidad presencial hacia una en línea lo que provocó que la enseñanza práctica en varias asignaturas se viera limitada.

Es indispensable analizar cómo la pandemia afectó al caso concreto de la enseñanza práctica de la comunicación en las universidades ya que ésta posee varias ramas y asignaturas las cuales dependen en gran parte de una enseñanza práctica, por lo que es posible que estas se han tenido que adaptar para conseguir el resultado más similar a comparación de la enseñanza con modalidad presencial.

De igual manera se debe considerar la percepción que tienen los estudiantes sobre la importancia de la enseñanza práctica y de cómo ésta se ha impartido en la modalidad en línea y cómo percibieron los cambios adoptados para reemplazar las particularidades que solo podrían estar presentes en la modalidad presencial.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

En la rama de la producción audiovisual de la carrera de comunicación, la práctica es una parte muy importante para el correcto aprendizaje de ésta, esto debido a la gran cantidad de recursos que compone la realización del material audiovisual en plenas condiciones. Es por ello que lo ideal es que las universidades brinden a los estudiantes todas las facilidades para que puedan sacar el mayor provecho a las herramientas y posibilidades que brinda la producción audiovisual para el desenvolvimiento en el ámbito profesional. Pero debido a la pandemia no se puede hacer uso de todos los recursos para practicar la producción audiovisual, por lo que para hacerlo se debe depender de las herramientas que pueden ser usadas de manera remota como lo es la edición digital de video, la cual pretendería cubrir las carencias causadas por la omisión de algunos aspectos de la enseñanza presencial.

### **3. OBJETIVO GENERAL**

Determinar si la edición digital de material multimedia ha adquirido mayor importancia en el aprendizaje práctico de la producción audiovisual para los estudiantes de comunicación durante la pandemia de COVID-19 en Quito.

### **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar los obstáculos de la enseñanza y aprendizaje prácticos de la edición de video digital durante la pandemia del COVID-19
- Determinar la importancia de la edición de video digital para la carrera de comunicación
- Conocer la percepción y experiencia de los estudiantes de comunicación con respecto al aprendizaje tanto teórico como práctico de la edición digital durante la pandemia del COVID-19
- Conocer la percepción que tienen los estudiantes de comunicación sobre la importancia de la edición digital de video para el desarrollo de su perfil profesional
- Conocer la percepción de los estudiantes universitarios de la carrera de comunicación con respecto a la calidad de la enseñanza sobre edición digital de video que recibieron

### **5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Qué obstáculos ha presentado la elaboración de producciones audiovisuales durante la pandemia?
- ¿Los estudiantes han debido adoptar habilidades de postproducción para continuar con sus estudios?
- ¿Qué tan accesible y confiable es un software de edición digital de video?

### **6. HIPÓTESIS**

La edición digital de video se ha visto más presente durante la pandemia en el aprendizaje práctico de la producción audiovisual.

## **7. APORTES DE LA INVESTIGACIÓN**

- Concientizar sobre la importancia de la enseñanza y aprendizaje práctico de la producción audiovisual, así como de los softwares de edición digital de video para la realización de material audiovisual
- Dar a conocer los obstáculos y limitaciones que han tenido los estudiantes de comunicación durante la pandemia

## **8. MARCO TEÓRICO**

### **8.1 Fundamentos básicos**

#### **8.1.1 El estudio de la comunicación**

El concepto de la palabra comunicación puede llegar a ser muy ambiguo, incluso si se lo trata de delimitar a un contexto en específico, sigue abarcando muchos ámbitos por los cuales se podría interpretar con varias definiciones. Por lo que evidentemente es algo difícil delimitarla a una teoría, de hecho Marshall McLuhan quien ha sido considerado como el padre de la comunicación dijo según el libro *La teoría de la comunicación* de Marshall McLuhan: el butronero, (McLuhan, 2015, p. 983) el cuál recopila los lo dicho por McLuhan, expresa que cuando le preguntaban sobre una definición de comunicación, él respondía “Miren, yo no tengo una teoría de la comunicación. No utilizo teorías. Solo observo lo que las personas hacen, lo que ustedes hacen”.

Esto da a entender que Marshall McLuhan, por más que tenía claro que era comunicación y qué no lo era, esto solo era a base de nociones y observaciones, pero no tenía algo que formalice y concrete sus ideas. Aun así, en *La teoría de la comunicación* de Marshall McLuhan: el butronero (McLuhan, 2015, p. 983), también se alude a la idea de que esto no significa que no se pueda definir ni delimitar la comunicación, simplemente que McLuhan lo hacía de una manera distinta.

En el libro *La teoría de la comunicación* de Marshall McLuhan: el butronero (McLuhan, 2015) se alude a que McLuhan estudiaba el ambiente de los medios, es decir cómo se desenvuelven en el entorno y cómo estos influyen mutuamente con sus distintas variables. De igual manera el libro indica que “El medio es el mensaje porque el ambiente transforma por igual aquellas percepciones que rigen las áreas de atención” (McLuhan, 2015, p. 984).

Esto se puede interpretar que la teoría de la comunicación trata de cómo el mensaje se acopla o influye en los distintos ambientes como la opinión pública, la sociedad, el arte, etc. Incluso McLuhan habla de la influencia que tiene el ambiente del medio, asegurando que “el más mínimo cambio en el nivel de intensidad visual produce una modulación sutil en nuestro sentido de nosotros mismos tanto privado como corporal” (McLuhan, 2015, p. 987).

McLuhan en tal caso estudiaría la naturaleza y efectos de los medios de comunicación y da a entender el poder que tiene la comunicación sobre el canal por donde se transmite a la vez como por los receptores e incluso los emisores del mensaje.

Gracias a esto podemos decir que la comunicación estudia la importancia y características de los medios y los mensajes, una ciencia que no lleva tanto tiempo de existir, pues si bien a lo largo de la historia han existido un centenar de medios, no se ha profundizado un estudio sobre ellos. Esto se evidencia en el libro *Fundamentos de la Comunicación* donde se expresa que:

Si bien desde mucho antes de las dos grandes guerras que en el siglo pasado asolaron a Europa se editaban libros y se filmaban películas, fue a partir de la década de 1930 que estas actividades encontraron un sustento en la ciencia, de tal manera que los contenidos ideológicos fueron desarrollados con la ayuda de los mejores científicos sociales.” (Santos García, 2019, p. 33)

La intriga del estudio de la comunicación surgió gracias al modelo de estudio estadounidense, el cual es descrito en el libro *Fundamentos de la Comunicación* (Santos García, 2019, p. 34) donde se dice que este modelo siempre busca investigar la razón del comportamiento humano y la forma en que lo hacen.

Otro factor que impulsó el estudio de la comunicación fue en la segunda guerra mundial, donde la propaganda de guerra se dio a notar a través de su impacto en el pensamiento colectivo, el cual se ve reflejado hasta día de hoy y un ejemplo de esto lo describe el libro *El medio es el mensaje* donde se cuenta que “La publicidad sirve de ejemplo al tener como objetivo modificar la conducta, hábitos y actitudes a través de la persuasión” (McLuhan. , 1987, p. 4).

Pero el detonante que aumentó la cantidad de medios de comunicación y por ende la curiosidad que se tenía por estudiarlos es hasta ahora el avance tecnológico. Este fenómeno no solo ha aumentado la cantidad de medios de comunicación, la cantidad de receptores que pueden alcanzar o la rapidez con la cual viaja la información, también en cómo estos factores

han incluido en el receptor. Esto es mencionado en el libro *El medio es el mensaje* “Las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier tecnología nueva” (McLuhan, 1987). Esta teoría también aborda el impacto que tienen las tecnologías sobre el mensaje, esto debido a la inmersión de los receptores en los nuevos medios de comunicación. “el mensaje de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que introduce en los asuntos humanos” (McLuhan, 1987, p. 3).

Gracias al avance tecnológico y al impacto social, se han logrado profundizar los estudios, los cuales debido a su extensión han debido dividirse en ramas, las cuales dependen del medio o la incidencia que tenga cualquier elemento del proceso comunicativo en la sociedad.

De hecho, la Universitat Autònoma de Barcelona retribuye una gran importancia a la tecnología para la comunicación, donde argumentan que “Esta revolución tecnológica explica la necesidad de formar y educar profesionales de la comunicación audiovisual que sepan aprovechar y comprender con detalle los fenómenos comunicativos que se producen en la nueva sociedad global.” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 14)

Dicho punto también recalca la importancia de la enseñanza de la comunicación, pues al tener cubierto el estudio de todos los medios y de la teoría básica de la comunicación, la Universitat Autònoma de Barcelona propone dos maneras de abordar la enseñanza de la comunicación.

Por un lado está “La formación común y la fundamentación de habilidades, capacidades y competencias en materia de Comunicación que, dado su carácter esencial, tiene que ser compartida por cualquier comunicador y profesional de los medios.” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 9) Por otro lado se encuentra la formación específica, a la cual describen como “partiendo de la citada base común, contribuya a crear competencias propias de los profesionales del Periodismo, la Comunicación Audiovisual y la Publicidad y las Relaciones Públicas.” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 9)

A pesar de esto, las distintas formaciones pueden complementarse pese a que exista una formación específica, pues esto permite que el comunicador se desenvuelva bien en varias áreas y pueda combinar varias habilidades y conocimientos.

### **8.1.2 La enseñanza y el aprendizaje**

Si bien esta es una práctica que data desde los inicios de la humanidad y que por obvias razones ha evolucionado en innumerables aspectos, esta conserva su característica más básica la cual es transmitir el conocimiento. Aún no hay que dejar de evidenciar los grandes cambios que han presentado esta práctica a lo largo de los tiempos, principalmente durante la era contemporánea y cómo esta puede impactar de distintas maneras a la sociedad dependiendo de la práctica para emplearla.

En el texto *Métodos de enseñanza* se menciona el gran cambio que ha tenido la enseñanza durante los últimos tiempos, lo cual ha supuesto un cambio sin precedentes en la historia humana.

Si bien todas las personas enseñan a otros y pueden hacerlo, aunque sea de modo intuitivo, no todas se desempeñan socialmente como maestros, profesores o instructores. Desde mediados del siglo xix, comienza un proceso sostenido de conformación de sistemas escolares, que culminará en el siglo xx con los sistemas educativos nacionales, en sus distintos niveles y especialidades. Su existencia requiere de una legión de personas específicamente formadas para enseñar. El acto de enseñar ya no sólo es generalizado sino también especializado. Requiere de un ordenamiento y de un conjunto de reglas básicas.” (Davini, 2008, p. 15-16)

El cambio mencionado de los últimos años no ha hecho más que evidenciar la complejidad que ha adquirido esta práctica, por lo que el texto denota los distintos métodos y fines de la enseñanza. Aun así independientemente del método que se utilice siempre se conserva la fórmula y el concepto básico de la enseñanza.

Aunque a día de hoy existe un factor que ha revolucionado la educación, la tecnología además de permitir el acceso casi ilimitado de información, también está cambiando poco a poco la manera en cómo se imparten clases, el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* describe este fenómeno:

hoy en día es tecnológicamente (...) enseñar y aprender sin compartir, de manera simultánea, espacio ni tiempo entre docente y estudiante. Con anterioridad a lo que hoy en día viene en llamarse la «era digital», la comunicación directa entre el docente y el estudiante y entre ambos y las fuentes de información exigían la

presencia simultánea de todos ellos en el recinto universitario. Sin ir a la universidad era imposible acceder a la información y a la interacción necesarias para poder aprender.” (Goñi Zabala, 2005, p. 143)

Incluso además de esta nueva manera de enseñanza y aprendizaje, la tecnología también ha aportado herramientas didácticas para fomentar el aprendizaje de los estudiantes, introduciendo material audiovisual o softwares de aprendizaje más intuitivos para llamar la atención de los estudiantes o en la transformación digital de procesos mecánicos para la educación práctica de ciertas ramas.

Y es que la enseñanza no es el único factor fundamental de la educación, pues al ser éste un proceso comunicativo, el receptor quien es el estudiante cumple un rol muy activo en la educación, realizando la acción del aprendizaje. Según el texto *Métodos de enseñanza* (Davini, 2008, p. 32-33), este proceso trata de la adaptación de la adaptación del estudiante al entorno social cambiante al que se expondrá. Además el texto también resalta su importancia objetando que “Las personas necesitan aprender para incorporarse y participar en la vida social; al hacerlo, lo hacen creativamente, es decir, incluyendo y expresando características y modalidades personales, afectivas, cognitivas y de acción.” (Davini, 2008, p. 34)

Si bien una de las maneras más comunes de aprendizaje es con el traspaso y síntesis de información, la cual permite adquirir un conocimiento teórico de la información. Esto pese a ser vital para el aprendizaje, no logra en su totalidad que el estudiante logre adaptarse de manera activa a los medios, para ello debe buscarse una manera mucho más activa de aprendizaje. Por ello es necesaria la presencia y ejecución de estas dos maneras de aprendizaje, lo cual se ve reflejado en *Métodos de Enseñanza*, donde se dice:

Aprender es necesario para lograr una adaptación activa al medio, desarrollando capacidades para extraer de él las máximas posibilidades y para expresar necesidades y potencialidades personales. Estas conductas abarcan tanto sus manifestaciones externas (como manejar un aparato, resolver un problema o alcanzar destrezas físicas en un deporte) como internas (como el ejercicio del pensamiento y las disposiciones socio-afectivas de solidaridad, responsabilidad y compromiso).” (Davini, 2008, p. 34)

Con estas dos maneras de enseñanza se puede dar el aprendizaje, pero este proceso realizado por el estudiante debe de ser mucho más activo, pues debe de sintetizar toda esta

información y convertirla en conocimiento. La importancia del conocimiento en estos casos es descrito por el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* describe este fenómeno como:

Afirmar que la función docente consiste en transmitir conocimiento es una frase sin sentido. Lo único que un docente (libro, vídeo, conversación con un compañero, etc.) puede «dar» a un estudiante es información, de la misma manera que lo único que puede recibir un estudiante de un docente (libro, vídeo, revista, etc.) es información. La información es externa a las personas y se mueve entre ellas, el conocimiento, por el contrario, es interno, propio y personal y no puede transmitirse. Sin información es imposible generar conocimiento, pero recibir información no asegura que se elabore conocimiento y diferentes personas con la misma información pueden generar conocimientos distintos” (Goñi Zabala, 2005, p. 73-74)

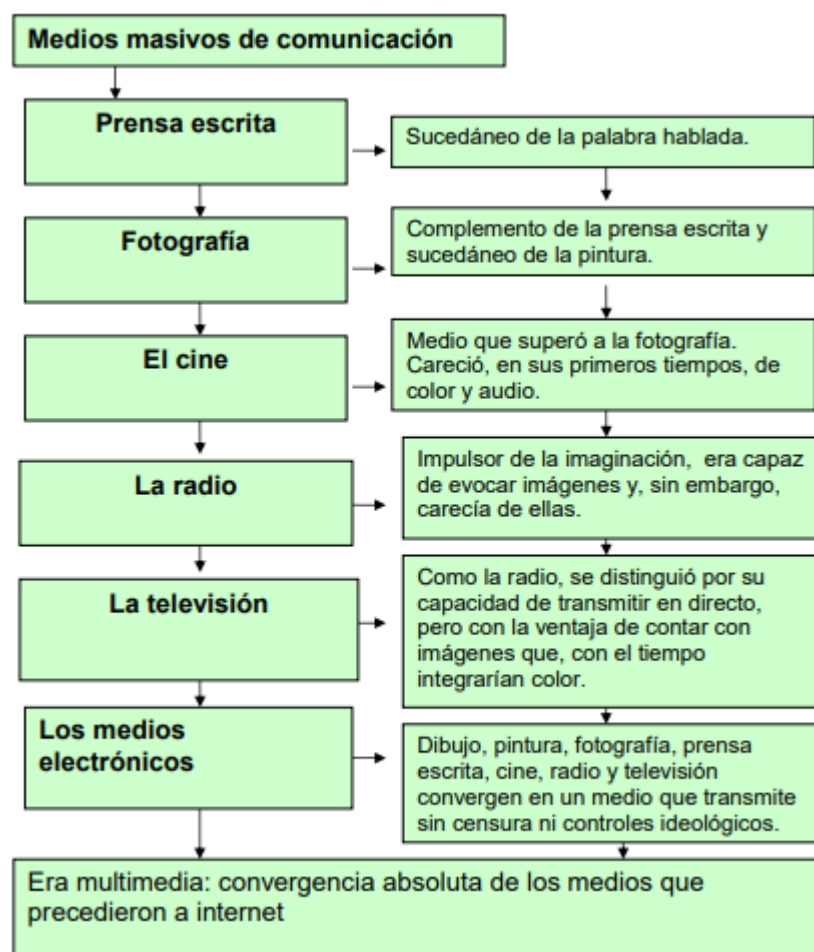
Aun así, el aprendizaje no es un proceso en donde solo el estudiante solo toma una parte de un rol activo, el maestro también debe de tomar este rol activo, convirtiéndose esto en un rol activo mutuo donde la comunicación sea el eje principal y el mismo maestro permita este rol más activo comparado a la percepción de estos roles que se tenía antiguamente donde el único que tenía un rol activo era el maestro. Esto es referenciado en el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* argumentando que “Si no nos movemos del paradigma de la enseñanza, centrado en el docente, al paradigma de la enseñanza-aprendizaje, centrado en el estudiante, no seremos capaces de promover conocimiento intencionalmente estructurado en los estudiantes” (Goñi Zabala, 2005, p. 74).

### **8.1.3 La producción audiovisual**

La producción audiovisual es una de las prácticas que más contenido aporta a distintos medios, sus inicios se remontan a partir de un medio, en este caso el cine, como se explica en *Fundamentos de la comunicación* (Santos García, 2019, p. 79) éste se remonta desde la creación del quinescopio, presentado en 1895 por los hermanos Lumière, dando así origen al medio del cine.

Cabe recalcar que el texto *Fundamentos de la comunicación* también recalca como los medios parten de medios ya existentes, adoptando y adaptando varias características y así creando cada vez más formas de comunicar, tal y como se explica en el siguiente gráfico:

Ilustración 1: Evolución de los medios de comunicación masivos



Fuente: Fundamentos de la comunicación (Santos García, 2019, pág. 63)

Gracias a este gráfico también podemos deducir que con la creación de cada medio avanza la capacidad de alcance y uno de los más mediáticos son las producciones audiovisuales. Esto es evidenciado por el libro *Producción audiovisual* (Tíscar & Piñeiro, 2015, p. 2) “Ante esta necesidad de contar historias un medio que en los últimos diez años se ha abierto a una importante mayoría de los ciudadanos son las producciones audiovisuales”.

Ya teniendo su alcance y origen, hay que tomar en cuenta a qué se lo define como producción audiovisual y es que según al texto *Producción y realización en medios audiovisuales* (Ortiz, 2018, p. 6) esta puede referirse a varios términos. Por un lado se encuentra

la producción entendida como la ejecución de una obra audiovisual desde su origen hasta su la obtención de la copia estándar. Posteriormente se menciona la producción entendida como la fase que coincide con el rodaje y finalmente entendida como una gestión.

Por esto podríamos definir a la producción audiovisual como un proceso de creación de contenido, pues independientemente del concepto que contextualice lo dicho, se mantiene dicha propuesta. De igual manera hay que considerar los tipos de producciones que se pueden realizar. Según el texto *Producción audiovisual* (Tíscar & Piñeiro, 2015, p. 3) estas pueden ser producciones de ficción, de documentales, reportajes, noticias o producciones de video creación (estas engloban conceptos más personales del productor como pueden ser los video blogs o con elementos más experimentales y abstractos). Todo esto da una variedad de géneros para contar algo a través de distintos medios en los que se enfoque la producción audiovisual.

María J. Ortiz expresa en su texto *Producción y realización en medios audiovisuales* (Ortiz, 2018, p. 7) que toda producción se compone en tres fases. Estas inician por la preproducción, que según el texto esta se refiere al “conjunto de actividades preparativas que se llevan a cabo desde la idea inicial hasta la disposición de los recursos que intervendrán en la siguiente fase. Eso incluye definir la idea inicial, establecer acuerdos sobre calidad y coste, y desarrollar el guion técnico”. Y es que aunque no lo parezca la fase de la preproducción es muy importante, puesto que establece todo lo que se hará a futuro. Además, el texto (Ortiz, 2018, p. 10-15) expone que para esto se necesita un plan de trabajo muy extenso, tiempo para realizar acciones como seleccionar el grupo de trabajo, elegir las locaciones de grabación y sobre todo realizar un desglose de ideas artísticas para poder definir el rumbo que tomará la producción.

Posterior a la preproducción sigue la producción, que según el texto *Producción y realización en medios audiovisuales* (Ortiz, 2018, pág. 7) es la fase del trabajo más importante, puesto que requiere mucho tiempo de trabajo y presupuesto para llevarla a cabo. En esta etapa es donde se utilizan la mayoría de medios que son necesarios para realizar la producción audiovisual, que si bien estos son preestablecidos durante la preproducción, es aquí donde cumplen su función. Según el texto *Producción audiovisual* (Tíscar & Piñeiro, 2015, p. 4) estos materiales se separan en tres clases. Los medios técnicos, que es todo el material de grabación como “Cámaras de grabación, trípodes (...), micrófonos, iluminación, cintas, baterías, etc.”. Seguidos de los medios artísticos, que son los que componen los objetos utilizados para transmitir el mensaje de la producción, tales como “Vestuario, decorados, mobiliario, atrezzo”. Finalmente el medio humano que es prácticamente el equipo de trabajo, en este caso los roles

necesarios dependen del tipo y del tamaño de la producción, esto se lo expone en el texto *Producción y realización en medios audiovisuales*:

El equipo de producción varía en tamaño y en funciones asignadas dependiendo del tipo de obra audiovisual y de su presupuesto. No puede haber los mismos miembros en un documental que en un largometraje, ni en un largometraje europeo que en una superproducción norteamericana.” (Ortiz, 2018, p. 8)

Hay que acotar también que a día de hoy no es tan complejo realizar una pequeña producción con una calidad decente, ya que es más accesible para las personas acceder a ciertos materiales gracias a la tecnología. Esto es mencionado en el texto *Producción audiovisual*, donde se menciona que:

Ha hecho posible un importante aumento de la calidad de las grabaciones, y que los costes de los equipos audiovisuales hayan bajado a unos precios que hoy en día permiten que cualquier ciudadano de clase media pueda acceder a un equipo de grabación y montaje que hace tan solo unos años antes era totalmente imposible.” (Tíscar & Piñeiro, 2015, p. 2)

El último paso para llevar a cabo una producción audiovisual es la postproducción, está según el texto *Producción y realización en medios audiovisuales* (Ortiz, 2018, p. 7) es “la fase que comprende todos los procesos de finalización del proyecto, como el montaje, la sonorización y los retoques. Se considera terminada cuando el producto está listo para entrar en el mercado.”

Aunque esta definición es muy acertada, puede llegar a ser un poco ambigua, sobre todo porque no especifica a qué se refieren muchos conceptos. Por ejemplo montaje según el libro *Producción audiovisual* (Tíscar & Piñeiro, 2015, p. 14) “El montaje consiste en ordenar nuestros planos con el objetivo de narrar con un buen ritmo la idea que habíamos desarrollado en nuestro guion.”

Esto nos puede servir para alterar el ritmo del filme, contextualizar la trama con ciertas escenas, romper la secuencia temporal, combinar planos, etc. De igual manera al igual que la edición de video existe una postproducción de audio en las producciones, éste se usa sobre todo para sobreponer sonidos o nivelarlos.

Y al igual que ocurre con los medios para la producción, en la actualidad los medios que se necesitan para realizar una postproducción. Esto sobre todo ya que se manejan formatos de audio y video digitales, por lo que la edición debe hacerse del mismo modo y eso lo hace muy accesible para el público en general. Esto es explicado en el texto *Producción audiovisual* (Ortiz, 2018, p. 14) “En la actualidad y gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición la podemos realizar en un ordenador en nuestra casa.”

#### **8.1.4 EL COVID-19**

Desde finales de 2019 la humanidad ha conocido una enfermedad la cual ha paralizado el mundo y lo ha cambiado parcialmente como lo conocemos. Esta enfermedad se trata del COVID-19 y la *Revista Habanera de Ciencias Médicas* lo describe esta peculiar enfermedad.

La COVID-19 (coronavirus disease 2019) también conocida como enfermedad por nuevo coronavirus. Es causada por el coronavirus 2 del síndrome respiratorio agudo severo (SARS-CoV-2), su forma es redonda u ovalada y a menudo polimórfica, tiene un diámetro de 60 a 140 nm, la proteína espiga que se encuentra en la superficie del virus y forma una estructura en forma de barra (...) la proteína de la nucleocápside encapsula el genoma viral y puede usarse como antígeno de diagnóstico.” (Pérez Abreu, Dieguez Guach, & Gómez Tejeda, 2020)

Esta enfermedad según el artículo *La pandemia por el nuevo coronavirus covid-19* (Cuestas, 2020, p. 1) “Está relacionado con otros coronavirus que circulan entre los murciélagos (...), por lo que se considera que su reservorio natural más probable son los quirópteros”. Teniendo en cuenta esto, el mismo artículo menciona un posible punto de contagio, el cual dice que “El punto de contacto con los seres humanos pudo ser un mercado de animales vivos de Wuhan. Posiblemente durante varias semanas este virus pasó desapercibido, en una ciudad de 11 millones de habitantes y al inicio de la temporada estacional de gripe”.

Y es que este virus genera varios síntomas en el portador, los cuales dependen también de la gravedad y a día de hoy de la cepa del virus. Sin embargo hay ciertos síntomas muy comunes los cuales son descritos por el artículo *Características clínico-epidemiológicas de la COVID-19*:

Produce síntomas similares a los de la gripe, entre los que se incluyen fiebre, tos, disnea, mialgia y fatiga. También se ha observado la pérdida súbita del olfato y el gusto (sin que la mucosidad fuese la causa). En casos graves se

caracteriza por producir neumonía, síndrome de dificultad respiratoria aguda, sepsis y choque séptico que conduce a alrededor del 3 % de los infectados a la muerte, aunque la tasa de mortalidad se encuentra en 4,48 % y sigue ascendiendo.” (Pérez Abreu, Dieguez Guach, & Gómez Tejeda, 2020)

Como expresa el artículo *Características clínico-epidemiológicas de la COVID-19* (Pérez Abreu, Dieguez Guach, & Gómez Tejeda, 2020) el virus se detectó por primera vez el 1 de diciembre de 2019 en la ciudad de Wuhan, China, donde según el artículo *La pandemia por el nuevo coronavirus covid-19* (Cuestas, 2020), se fue expandiendo a gran velocidad hasta que en Enero de 2020 la OMS (Organización Mundial de la Salud) declaró la Emergencia de Salud Pública de Interés Internacional por el virus. Hasta que el 11 de marzo del mismo año fue declarada como pandemia por los 118.000 casos en 114 países de los cinco continentes.

La ya entonces declarada pandemia vino acompañada de confinamientos y de varias restricciones para los ciudadanos por parte de los gobiernos de cada país para frenar la velocidad de contagio del virus. Estas restricciones variaban dependiendo del país, pero el libro *Las consecuencias psicológicas de la COVID-19 y el confinamiento* menciona las más comunes.

Durante el periodo de alarma se estableció que la circulación debía realizarse individualmente y estaba limitada a actividades de primera necesidad o desplazamientos al lugar de trabajo; el transporte de viajeros debía reducir su oferta; los locales de actividades culturales, artísticas, deportivas y similares deberían permanecer cerrados; se priorizaba el trabajo a distancia y se suspendía la actividad escolar presencial en favor de actividades educativas en línea.” (Balluerka Lasa, y otros, 2020, p. 5)

Todo esto ha supuesto ciertas incidencias en muchos sectores que afectan a la vida diaria de los ciudadanos y ha afectado a varios países, esto es mencionado por el libro *Las consecuencias psicológicas de la COVID-19 y el confinamiento* (Balluerka Lasa, y otros, 2020, p. 5-6) “La paralización de la actividad económica, el cierre de centros educativos y el confinamiento de toda la población durante semanas ha supuesto una situación extraordinaria y con múltiples estímulos generadores de estrés”.

## **8.2 La edición de video en la carrera de comunicación**

### **8.2.1 La edición de video digital**

Durante toda la historia de la producción audiovisual la edición de video ha supuesto un elemento de suma importancia debido a sus distintas utilidades que se le puede dar a este procedimiento, esto es mencionado en el libro *Introducción práctica a la edición de vídeo con Adobe Premiere CC 2020* (López Aliaga, 2021, p. 5) “El montaje nace con el cine. Concretamente, nace con la moviola, el primer instrumento mecánico creado para ayudar al montador o montadora a realizar su tarea. Antes de la creación de este instrumento, la unión de fragmentos de película se realizaba manualmente”.

Ahí también se mencionaba la herramienta que se utilizaba para la edición, pues esta evidentemente no comenzó siendo digital, fue cambiando conjuntamente con el avance tecnológico, pero en un inicio la moviola era la encargada de realizar los primeros cortes de los filmes. Pero no solo eran distintos los medios para realizar un montaje, sino también la forma de captar la imagen. Esto a pesar de ser un poco externo a la edición de video, el método de filmación afecta directamente al método de edición de video. En un inicio se usaban procesos químicos al igual que en la fotografía, como lo expone el libro *Producción Digital*:

Los soportes tradicionales fotoquímicos utilizados en fotografía y cine desde sus orígenes están siendo sustituidos en casi todos los casos por los sensores fotoeléctricos tipo CCD [ChargedRCoupled Device] o CMOS [Complementary MetalOxide Semiconductor] que utilizan las cámaras digitales de fotografía y vídeo estas últimas utilizadas también para hacer cine.” (Armenteros Gallardo, 2001, p. 1)

Ya teniendo en cuenta cómo funcionaba el sistema de captación de imagen hay que mencionar específicamente cómo funcionaba la captura en movimiento, concretamente a la película que era la encargada de almacenar toda esta información mediante procesos físicos y químicos. La película es descrita por el libro *Producción Audiovisual* como:

El rodaje cinematográfico ha tenido como característica principal la utilización de la película sensible. La película es enlatada en rollos, que pueden ser de 120 m o 300 m, donde un minuto de film equivale a 30 metros, a razón de 24 FPS [frames per second o fotogramas por segundo]. Esta particularidad hace muy

diferentes los procesos de obtención de la imagen con respecto a la grabación en vídeo.” (Armenteros Gallardo, 2001, p. 17)

Teniendo ya en cuenta cómo funcionaba el rodaje a través de la película, se lo puede relacionar en cómo influía en el método de edición de ese entonces. El funcionamiento de la moviola:

Funcionaba mediante un motor. Por lo general, permitía manejar un único rollo de película de celuloide y una única banda de sonido, sin embargo, se podían añadir cabezales de sonido adicionales. De esta manera, la película pasaba por la máquina mediante una rueda dentada intermitente y la imagen se reproducía en una pequeña pantalla incorporada.” (López Aliaga, 2021)

Este método de filmación y por ende de edición se mantuvo durante mucho tiempo hasta que la película fue reemplazada por el video. Este proceso de transición supuso un cambio inmenso para la industria audiovisual.

El nacimiento del video a partir de los años cincuenta, el cual comenzó con tecnología analógica también y posteriormente en los noventa, dio el salto al mundo digital. Algunas corrientes o géneros audiovisuales nacidos en este nuevo medio, como el videoclip, la videodanza o el videoarte, conservarían esta partícula en su denominación, haciendo referencia al medio con el que fueron creados. Asimismo, numerosos programas de televisión y series de ficción comienzan a utilizar también este soporte entre los años sesenta y setenta, el cual permitía la grabación de los mismos para su posterior emisión en sucesivas repeticiones.” (López Aliaga, 2021, p. 7)

Este cambio de formato evidentemente vino con su propio modo de edición, de hecho varios, aunque el más completo y popular fue la mesa de montaje horizontal. Esta es descrita por el libro *Introducción práctica a la edición de vídeo con Adobe Premiere CC 2020* (López Aliaga, 2021, p. 7) “la disposición horizontal de las bobinas de película, frente a la disposición tradicional que se venía utilizando hasta el momento, lo que permitía una mejor conservación del material”.

No fue hasta la década de 1990, según el libro *Producción Digital* (Armenteros Gallardo, 2001, p. 30) la llegada de la informática y la introducción masiva a la computación supuso un gran cambio al proceso de montaje. Esto se debió a la digitalización del video. La

aparición de este proceso descrito por el mismo libro (Armenteros Gallardo, 2001, p. 47) “sobre cierta manera ha mejorado la realidad de las grabaciones y reduciendo los (...) errores de escritura que se producían en el sistema analógico de grabación”.

Esto además trajo varias características en el rodaje y edición, estos son mencionados en el libro *Producción Digital* (Armenteros Gallardo, 2001, p. 58). Uno de estos cambios fueron las cámaras digitales, que ya no realizan un proceso físico sino digital, incluso si se desea realizar la grabación con una cámara de video analógica, se debe de hacer una digitalización de todo, puesto que así es compatible con los programas de edición, y los formatos de video de hoy en día. Y es que ese es otra de las características del video digital, pues según el libro (Armenteros Gallardo, 2001, p. 49-51) el video digital tiene varios formatos que sirven para diferentes fines, teniendo cada uno sus características. Entre estos destacan QuickTime (MOV), AVI, MPEG, Códec, HD (High Definition), entre otros.

Otro cambio que trajo la digitalización de video es las tarjetas de memoria, las cuales son descritas por el libro *Producción Digital* (Armenteros Gallardo, 2001, p. 47) como un elemento que ha permitido guardar mucha más información en un objeto compacto el cual guarda varios formatos de video y es fácil de trasladar la información de la cámara de video al computador para posteriormente ser editado. Finalmente tuvo un gran impacto exclusivamente en la edición de video, donde se han creado softwares de edición de audio y video, pero además han surgido dos maneras de editar, la offline y la online. La edición offline es descrita por el libro *Producción Digital* (Armenteros Gallardo, 2001, p. 57) como un proceso en el cual “se genera una copia del material original con una ventana del código del tiempo a la vista. Esta copia se hace del formato original a otro formato más económico que más convenga al editor y el material original se resguarda hasta la edición”. Por otro lado define a la edición online un método muy similar, pero con otra finalidad.

En cualquier caso se trata de lo mismo: ahorrar costes usando un equipamiento inferior en el montaje puro y duro, que es el que más tiempo consume y dejar el sistema más completo para realizar la edición final, añadir efectos complejos, etc., aunque el abaratamiento de los equipos o la sofisticación del tratamiento de las imágenes hace que en menos ocasiones merezca la pena hacer un trabajo off line” (Armenteros Gallardo, 2001, p. 58).

Otro punto a destacar de la edición de video digital mencionado en el libro *Producción Digital* (Armenteros Gallardo, 2001, p. 92) es la facilidad de crear efectos especiales y

modelados a computadora, lo que ha logrado avanzar mucho en la animación y efectos especiales logrando realismo y fluidez en todo lo que sea creado por computador.

### **8.2.2 El Found Footage como herramienta de creación de contenido audiovisual**

Para realizar una producción audiovisual existen muchos métodos y medios, esto depende mucho de los recursos o del estilo artístico que se le quiera dar. Una de las herramientas más para la creación de una producción audiovisual es el Found Footage.

El Found Footage es el apropiacionismo se caracteriza por el hecho de recurrir a formas ya producidas con anterioridad para generar nuevos modos de representación en los que el espectador, el lector, el público pasa a ser un agente activo en el proceso de la producción y la recepción de la obra.” (Crespo Fajardo, 2013, p. 16)

Esto quiere decir que los creadores de una producción audiovisual toman material externo de distintos medios para dar forma a sus ideas por medio de lo que representan estas pequeñas piezas audiovisuales que recopilan. Según el libro *Estéticas del Media Art* (Crespo Fajardo, 2013, p. 16) “Es la técnica a través de la cual se crean películas formadas, completa o mayoritariamente, por fragmentos de metraje ajeno, que se presentan en una nueva disposición y, en consecuencia, aparecen dotados de nuevos sentidos no pretendidos por el autor original”.

A pesar de ser una técnica que se use mucho hoy en día no es perteneciente a esta época, pues según el libro *Estéticas del Media Art* (Crespo Fajardo, 2013, p. 16) esta empezó a ser popular en la década de 1970 y posteriormente en la década de 1980 se la catalogó como lo que es. Sin embargo esta técnica se catapultó recientemente.

el paso definitivo se ha dado con la llegada de Internet, con la posibilidad de acceder de manera gratuita y sencilla a vastos archivos online, a través de los cuales se puede encontrar una gran variedad de material que puede ser fácilmente editado y remezclado gracias a los softwares de edición de imagen disponibles en el medio virtual.” (Crespo Fajardo, 2013, p. 25-26)

Pero el que sea un método comúnmente empleado a día de hoy y desde hace ya un tiempo no lo ha dejado exento de polémicas. Según el libro *Estéticas del Media Art* (Crespo Fajardo, 2013, p. 17) “Este modo creativo pone entre paréntesis las nociones clásicas de creación y originalidad, llegando a generar conflictos teóricos entre la noción de autoría y la de

plagio.”. Sin embargo el autor del libro argumenta que no se lo debe tomar a este proceso como plagio sino como reciclaje de material y que no se le debe quitar mérito realizar una producción de este estilo.

El hecho de que el autor haya utilizado la apropiación como método creativo no debe llevarnos a pensar que sus obras carecen de personalidad o de calidad estética. Muy al contrario, ya sólo el proceso de selección de imágenes preexistentes denota la personalidad y las preferencias del artista; ¡cuánto más lo hará el proceso de montaje y producción de la pieza!” (Crespo Fajardo, 2013, p. 29)

Por el contrario adula que se pueda hacer una producción solo usando Found Footage, por la dificultad que puede consistir utilizar muchos metrajes de poca duración y darles contexto acorde a la idea inicial.

la limitación de la duración de una pieza no tiene porqué serlo en absoluto. Muchas veces, la necesidad de sintetizar toda una narración en un lapso extremadamente breve de tiempo, consigue que el contenido esté fuertemente meditado y pulido; el hecho de que cada minuto sea valioso consigue que el realizador se haga consciente de sus posibilidades y limitaciones y que, de ese modo, su trabajo posea una gran calidad (...) Obviamente, es bastante complicado narrar largas y enrevesadas historias en piezas tan breves; quizás por eso éste sea el formato ideal para desarrollar piezas sugerentes, abiertas, irónicas, sorprendentes... En realidad, se trata de hacer de la necesidad una virtud, para transformar lo fugaz en impactante, deseable, expresivo...” (Crespo Fajardo, 2013, p. 27)

El Found Footage puede llegar a ser una herramienta muy útil y un método de producción audiovisual muy demandante de realizar y a pesar de las polémicas que lo rodean debe de ser valorizado, como lo expresa el texto *Estéticas del Media Art* (Crespo Fajardo, 2013, p. 32) “es la muestra evidente de un cambio, de una transformación. Hoy en día, la apropiación parece ser la norma y mantras como el Do it Yourself o el Broadcast Yourself se han transformado en la regla de oro”.

### **8.2.3 La importancia del aprendizaje de la edición de video para los comunicadores**

Como se mencionó anteriormente la comunicación tiene muchas ramas de práctica y estudio, por lo que parecería poco relevante que en un estudio de enfoque general o incluso específico de alguna rama de la comunicación se haga un hincapié importante a la edición de

video, ya que hay ramas en las que poco o nada en las que influye. Sin embargo según la *Universitat Autònoma de Barcelona* (Universidad Autónoma de Barcelona) recalca la importancia del aprendizaje de distintas ramas de la carrera “Siempre se deben complementar estas competencias en todo campo de la comunicación, sin importar la especialidad” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 10).

Hay que recalcar que evidentemente la edición de video debe de tomarse como parte de los conocimientos de la producción audiovisual al ser una parte muy importante de esta. Teniendo esto en cuenta se deben de recalcar las funciones que puede realizar un comunicador con conocimientos de producción y edición audiovisual, entre las cuales destacan:

La creación y producción de contenidos, basadas en capacidades esencialmente derivadas de las Ciencias del Lenguaje, las Ciencias Sociales y las Humanidades, y en contacto con el desarrollo y la innovación científica y tecnológica. El diseño y la puesta en marcha de estrategias comunicativas acordes con diferentes objetivos profesionales centrados en un escenario mediático sometido a profundas transformaciones. Prácticas comunicativas y productivas relacionadas con los medios y su uso en el marco de las diferentes actividades culturales y sociales.” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 10)

Y es que la edición de video puede jugar un papel muy importante en la práctica de las distintas ramas de la comunicación. Un claro ejemplo de esto puede ser en la publicidad. Según la revista *Pensar la Publicidad* (García Crego & García García, 2014, p. 74) “El acabado de cualquier producto publicitario siempre ha sido una de las principales preocupaciones y ocupaciones de los responsables de dicho producto”. Esto es evidente ya que gran parte de la publicidad se persiste a través de algún medio visual. En estos casos la edición de video juega un gran papel ya que puede ser clave en el impacto visual de lo que se desea difundir alterando objetos o ciertos elementos visibles. Según la misma revista (García Crego & García García, 2014, p. 75) “Esta forma de usar los objetos puede considerarse sin lugar a duda una forma de postproducción. Los paisajes imaginarios<sup>6</sup> y los objetos no existentes será lo que defina la publicidad actual.”

No obstante no solo se debe de tomar en cuenta la importancia en el ámbito general o especializado en otra rama de la comunicación, pues en el estudio y la práctica de la rama de la comunicación audiovisual, la importancia de la edición de video digital cobrea aún más

importancia. A día de hoy esta rama tiene un gran impacto tanto a nivel académico como laboral.

La demanda formativa en Comunicación Audiovisual ha sido creciente y ha tenido que hacer frente a las nuevas exigencias derivadas de los cambios que se han producido en el sector de la producción audiovisual muchos de ellos provocados por la evolución de las tecnologías y la convergencia digital.” (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 14)

Con respecto a las principales salidas profesionales de la comunicación audiovisual la Universitat Autònoma de Barcelona (Universitat Autònoma de Barcelona, 2010, p. 14) menciona a los roles de productor, realizador, guionista, diseñador de proyectos comunicativos, gestor de comunicación, entre otros donde evidentemente se encuentra el rol de editor.

### **8.3 La importancia del aprendizaje práctico**

En el aprendizaje es muy importante que se obtenga conocimiento teórico, ya que con la teoría se estudian los fundamentos de un tema en específico. Si bien esto es de suma importancia también se debe de tomar en cuenta el aprendizaje práctico.

Los estudiantes aprenden cuando interactúan con las tareas, aprenden según qué tareas hagan, según cómo las hagan, según con quién y cuándo las hagan. El eslogan: learning by doing resume perfectamente lo que se quiere decir. Los estudiantes no aprenden, en cambio, cuando escuchan pasivamente, y de manera acrítica, largos discursos orales, ni aprenden cuando escuchan las experiencias que tienen otras personas. Es necesario que los estudiantes hagan suya esa información, que la experimenten en primera persona.” (Goñi Zabala, 2005, p. 74)

Esto quiere decir que para aprender hay que también experimentar lo planteado en la información. Esta práctica les ayuda a comprender mejor la información y sobre todo a desarrollar competencias que según el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* (Goñi Zabala, 2005, p. 87) una “competencia es la capacidad para enfrentarse con garantías de éxito a una tarea en un contexto determinado”. Y es que el mismo libro destaca la importancia de trabajar en el desarrollo de las competencias como parte de la enseñanza.

Los procesos instructivos deben promover personas capaces, es decir personas con una cierta autonomía para abordar situaciones novedosas y responder adecuadamente a las mismas. Una sociedad que cambia con rapidez necesita una instrucción que capacite personas y no una instrucción que las entrene para el desempeño de funciones mecánicas.” (Goñi Zabala, 2005, p. 87)

Y es que la experiencia y el conocimiento práctico tienen un gran impacto a futuro del estudiante, ya que es ahí cuando se valoran sus competencias.

Pensar el currículum desde la perspectiva del binomio tareas/actividades es enfocarlo como un proceso de enseñanza y aprendizaje que es precisamente lo que se propone en este texto. Para el proceso de aprendizaje lo realmente relevante son las actividades porque, es por medio de la actividad que realiza el estudiante como la información que se le aporta se convierte en conocimiento, conocimiento que, en muchos de los casos, está unido al contexto en el que se realiza la actividad y no es siempre separable del mismo.” (Goñi Zabala, 2005, p. 79-80)

Ciertamente no siempre se puede poner a prueba los conocimientos con acciones en pleno proceso de aprendizaje, menos aun cuando estas acciones tienen gran impacto en algún sector. Por ello las tareas cumplen esta función donde se cumple parte de aprendizaje práctico para fortalecer las competencias.

desarrollar competencias en los estudiantes resulta evidente que las tareas que se proponen deben de estar pensadas con ese fin. Y esto, que parece evidente, no es desde luego una cuestión menor porque en muchos casos no resulta así. El desarrollo de competencias está necesariamente unido a la realización de actividades por parte de los estudiantes” (Goñi Zabala, 2005, p. 123)

Para poner esto en evidencia, el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* (Goñi Zabala, 2005, p. 123-124) alude al aprendizaje de una lengua, donde a pesar de que existe un arduo estudio de la teoría gramatical, no puede existir un completo aprendizaje si no se practica el idioma.

Otro factor muy importante para el aprendizaje práctico son los medios por los cuales se puede acceder a la misma. Si bien existen institutos enfocados en esto, los medios

tecnológicos han logrado convertirse en una herramienta de aprendizaje a la que se le puede catalogar como autodidacta.

La revolución audiovisual de la segunda mitad del siglo XX alteró profundamente las posibilidades de generar y propagar información popularizando el vídeo. La revolución digital del último cuarto de ese mismo siglo ha multiplicado de manera exponencial esas posibilidades, hasta tal punto que para definir el tipo de sociedad de la que ya se llama era postindustrial se usan términos como: sociedad mediática, sociedad digital, sociedad del conocimiento, etc.” (Goñi Zabala, 2005, p. 147)

También hay que considerar los errores que se cometen en la enseñanza práctica o inclusive las falencias que tiene este sistema actualmente. Uno de estos enfocados al punto anterior del aprendizaje autodidacta es comentado por el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* (Goñi Zabala, 2005, p. 124) “Uno de los errores más comunes que se cometen en la enseñanza universitaria es pensar que los estudiantes son capaces de organizar su propio proceso de aprendizaje de manera autónoma de forma que el docente pueda quedar totalmente liberado de actuar en esa cuestión.”.

Sin embargo, los maestros también tienen dificultades para repartir enseñanza de manera práctica, ya que si esta la imparte a un grupo de estudiantes grande, no todos aprenden al mismo ritmo, por lo que ralentiza debido a los estudiantes, a pesar de estos no tener la culpa.

está la dificultad que tenemos los profesores universitarios, sobre todo los de los primeros niveles, de conocer qué es de lo que los alumnos son realmente capaces y en consecuencia qué es lo que se les puede proponer, porque resulta inútil proponer a un estudiante tareas que están muy alejadas de su competencia, sencillamente porque no las puede hacer” (Goñi Zabala, 2005, p. 77-78)

Finalmente hay que mencionar a la tecnología, ya que esta puede servir o como una herramienta de aprendizaje o como una herramienta para realizar acciones prácticas, desde esa perspectiva, la tecnología puede ser un factor positivo para la enseñanza práctica. Para esta última son necesarios recursos materiales como es mencionado en el libro *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* (Goñi Zabala, 2005, p. 147) “las tareas educativas implican la

utilización de recursos materiales, además de los recursos humanos ya comentados. La tecnología educativa se ocupa de esta cuestión y nos ofrece un amplio catálogo de recursos materiales a utilizar.” Esto podría ser un factor perjudicial dependiendo del contexto debido a una posible brecha tecnológica o medios insuficientes.

#### **8.4 La educación superior en el contexto de la pandemia del COVID-19 en Ecuador**

El virus del COVID-19 ha afectado a todo el mundo en varios aspectos y muchos países fueron mucho más afectados que otros. Según el informe *Incidencias del COVID-19 en Ecuador* (Bajaña Mendieta, 2020, p. 1) el país sudamericano fue uno de los más afectados de la región, no solo porque Latinoamérica haya sido una de las regiones con mayor foco de infección, sino por factores como la economía del país que afecto directa e indirectamente a otros sectores.

El COVID-19 encontró a Ecuador endeudado y sin recursos para hacer frente a la pandemia y a los problemas conexos sumados por el aislamiento, estancamiento de la producción y el casi inexistente comercio, la caída del precio del petróleo. En tales circunstancias, atender la crisis sanitaria, asistir a la población vulnerable que no tiene ingresos y evitar que pierdan el empleo quienes aún lo conservan es una tarea enorme.” (Bajaña Mendieta, 2020, p. 2-3)

Esto ha causado una situación muy difícil para Ecuador que ha tenido que intentar solventar todas las dificultades que se han presentado en distintos sectores. Uno de los más afectados (no solo en Ecuador, sino a nivel mundial) es la gestión de la educación superior la cual ha debido reinventarse rápidamente ante el cambio tan estrepitoso que supuso el confinamiento por la pandemia, teniendo que adoptar una modalidad virtual no presencial.

las universidades, han tenido que hacer frente a las nuevas exigencias y situaciones que se han impuesto como soluciones a mantener las actividades en las condiciones actuales. Con creatividad, y sobre la base del empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones” (Santana-Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020)

Y es que el COVID-19 ha generado un impacto en la educación el cual solo se lo puede resolver con una modalidad no presencial y con herramientas que permitan un método de enseñanza y aprendizaje virtual. Este cambio ha sido prácticamente a nivel mundial, lo cual puede evidenciarse tomando en cuenta una encuesta realizada por la International Association of Universities, donde se realizó una encuesta a varias universidades con respecto al panorama de la pandemia.

Casi la totalidad, de las IES [Instituciones de Educación Superior] reportan que el COVID-19 ha afectado la enseñanza- aprendizaje y que la educación en línea ha sustituido a la presencial. Por lo cual, esta transformación que se venía dando de forma ajustada a las posibilidades y potencialidades de las IES, los docentes y estudiantes, se ha acelerado y convertido en la principal vía o modalidad de desarrollar la docencia y demás procesos en la educación superior. Que por el mismo lado, las transformaciones y sus exigencias tecnológicas, organizativas, pedagógicas, didácticas, comunicacionales, entre otras; ha planteado enormes retos de competencias. También consideran que representa una oportunidad importante para proponer posibilidades de aprendizajes más flexibles, explorar aprendizajes híbridos o mezclados y combinar aprendizajes sincrónicos y asincrónicos” (International Association of Universities cit. por Santana Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 5)

Todo esto ha perjudicado a las IES en distintos aspectos, uno de ellos en el ámbito financiero, el cual puede afectar a que se lleven las actividades académicas con normalidad.

Aproximadamente el 80 % de las instituciones de educación superior (IES) que respondieron a la encuesta señalan que la crisis del COVID-19 tendrá un impacto importante en la inscripción de estudiantes nacionales e internacionales, con efectos negativos especialmente en las IES privadas.” (International Association of Universities cit. por Santana Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 5)

Dicho impacto ha causado que se suspendan actividades, provocando que muchos proyectos estudiantiles se suspendan indefinida o permanentemente.

El 80% de las IES indica que también las actividades de investigación se han visto afectadas. El impacto más común es la cancelación de viajes

internacionales (83%) y de conferencias científicas (81%). Más de la mitad (52%) reportan que los proyectos de investigación están en riesgo de no ser completados.” (International Association of Universities cit. por Santana Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 6)

En relación a esto, las estimaciones de UNESCO IESALC (UNESCO IESALC cit. por Santana Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 8) expone que estos factores que han perjudicado a las IES debido a su cierre temporal ha provocado que aproximadamente, a unos 23,4 millones de estudiantes de educación superior y a 1,4 millones de docentes en América Latina y el Caribe ya antes del fin de marzo de 2020.

Respecto a todo el impacto negativo, este se debe en parte a la poca o nula preparación y programación de la educación con modalidad en línea. Esto se entiende en parte debido a que el virus fue una sorpresa para todos, pero esto no quita que haga falta una planificación adecuada.

la educación superior, en la cual la disrupción como la que ha traído consigo la pandemia de la COVID-19, marca los procesos de enseñanza-aprendizaje en una primera instancia. Los cierres, como medida para contener la pandemia, han llevado a un despliegue acelerado de soluciones de educación a distancia para asegurar la continuidad pedagógica.” (Santana-Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 6)

Pero que el acoplamiento hacia la modalidad no presencial no haya sido planeado correctamente, no significa que no tenga una solución, realmente los procesos han ido mejorando con cada nuevo periodo, mejorando así la educación. Sin embargo, aun hay aspectos por mejorar. El texto *Evaluación en Educación Superior durante la pandemia de la COVID-19* (González, Marco & Medina cit. por Grande de Prado, García Peñalvo, Corell, & Abella García.2021, p, 50) menciona que hay 3 grandes objetivos que debe de cumplir la educación no presencial: flexibilizar la realización de las tareas docentes, sortear las dificultades generadas por la situación de no presencialidad y la búsqueda de alternativas tanto a la docencia y evaluación.

Otro aspecto que hay que tomar en cuenta es la importancia de las herramientas tecnológicas, pues gracias a estas es que las clases no presenciales pueden llevarse a cabo. Sin

embargo, no se debe de depender exclusivamente de estas, pues a pesar de ser una gran ayuda, el plan de estudio debe de ser llevado con ardua planificación.

los recursos tecnológicos no suponen garantía por sí mismos de éxito en esta situación. Son una herramienta muy potente, que pueden brindar oportunidades increíbles, pero la planificación, la organización y la flexibilidad son sin lugar a duda los elementos fundamentales que permitirán aprovechar los desarrollos tecnológicos y afrontar tanto este reto como otros similares. (Grande de Prado, García Peñalvo, Corell, & Abella García, 2021, p. 56)

Con respecto a las herramientas tecnológicas, estas también tienen sus desventajas y problemas con respecto a la modalidad presencial. Por ejemplo los problemas de plagios y copias en exámenes, por lo que el *Itexto Evaluación en Educación Superior durante la pandemia de la COVID-19* (Grande de Prado, García Peñalvo, Corell, & Abella García, 2021, p. 56) propone que las evaluaciones no se deben centrar únicamente en valorar los conocimientos, sino invitar a la reflexión.

El artículo *La Educación Superior ecuatoriana en tiempo de la pandemia del Covid-19* expone otra problemática, donde menciona que “es necesario tener presente las dificultades de docentes y estudiantes en cuanto a conectividad, recursos tecnológicos y dispositivos para desarrollar sus actividades de aprendizaje como deben ser” (Santana-Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 8). Dicho artículo también menciona que se debe de tener en cuenta a las personas que viven en zonas rurales y que por ende pueden tener una conexión poco estable.

En Ecuador la conexión a internet es un problema, pues a pesar de que según el artículo *La Educación Superior ecuatoriana en tiempo de la pandemia del Covid-19* (Santana-Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 9) en el país la banda ancha es descente, esta suele presentar muchas fallas y sobre todo en el país existe una brecha digital un tanto preocupante. el 89% de la población, aproximadamente 15.65 millones de ecuatorianos se encuentran conectados a través de un móvil, pero esto es de manera esporádica, tan solo un 69% tiene conexión fija. Pero pese a esto, la cifra se ha ido reduciendo, pues hubo un incremento desde abril 2019 a enero 2020 en cantidad de usuarios activos en redes sociales con un 6,8%. (Datareportal cit. por Santana Sardi, Gutiérrez Santana, Zambrano Palacios, & Castro Coello, 2020, p. 9).

Otro inconveniente con relación a la tecnología en la educación no presencial es la obtención de softwares o programas de computadora para el aprendizaje práctico. Sin embargo debido a la poca accesibilidad económica para los estándares económicos del país, se acude a la piratería, la cuál puede tener sus consecuencias. “Considerando que estamos viviendo en una era digital, es importante garantizar el adecuado uso del software. La copia ilegal de software es considerada como mal uso del mismo, y tiene repercusiones en los aspectos sociales, económicos y legales en una sociedad.” (Velandia, Gallego, Franco, & Coca, 2016, p. 1). A pesar de que los casos de piratería sean muy elevados, en Ecuador no existe un estudio formal sobre el tema, pero considerando estudios como el texto *Análisis de la piratería de software en Colombia*, se puede intuir que el caso ecuatoriano no es muy distinto.

## 9. METODOLOGÍA

Ya que la investigación se enfoca en poner en claro los factores que influyen al aprendizaje de la edición digital de video en la comunicación en contraste de las circunstancias habituales y durante la pandemia del COVID-19; se evaluará la percepción de los universitarios que estudian la carrera de comunicación sobre estos factores en su experiencia de aprendizaje. Por lo que, se llevaron a cabo encuestas a estudiantes de distintos semestres y distintas universidades sobre el tema y también entrevistas puntuales a estudiantes donde se tocaron temas similares en cada una.

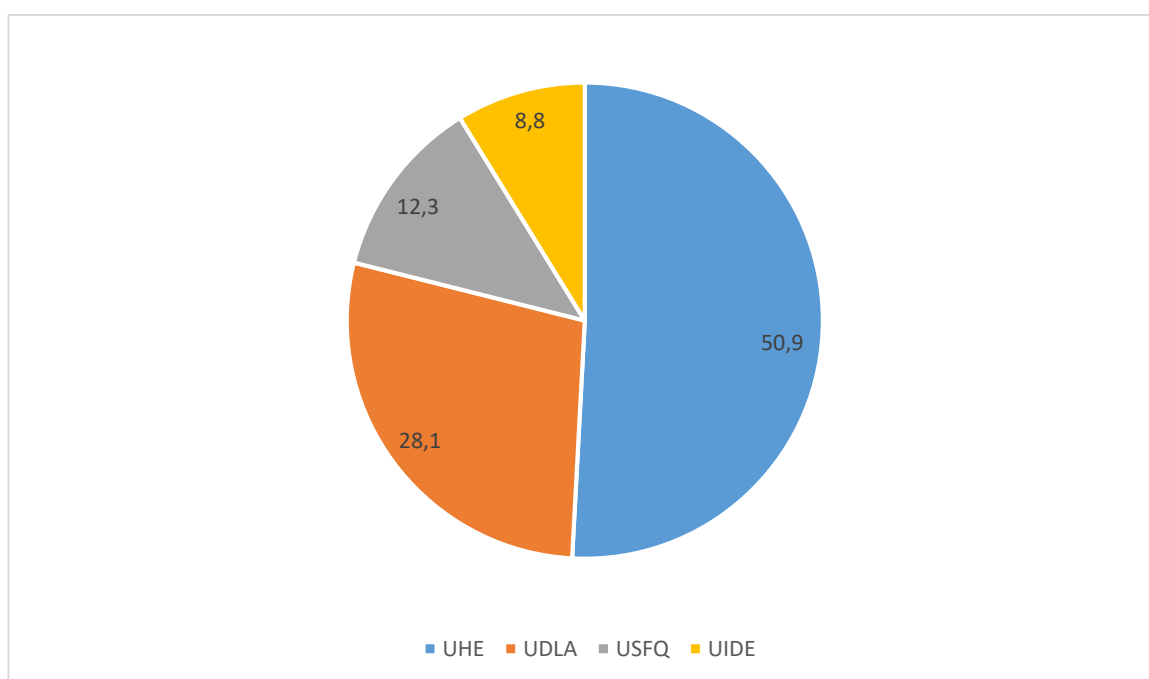
Para las encuestas hubo respuesta de cincuentaysiete estudiantes de comunicación de distintas universidades de Quito. Estos fueron de distintos semestres o recientemente egresados/graduados ya que el objetivo de la misma fue analizar el panorama del estudio de la comunicación durante la pandemia del COVID-19.

En este caso puntual es unclusive obtener una población exacta debido a que no existen datos actuales y precisos sobre la cantidad de estudiantes de comunicación que existen en la ciudad de Quito. Sin embargo se puede definir un estimado tomando datos a nivel país y de años anteriores. Según el *Boletín Anual de Educación superior, ciencia, tecnología e innovación, 2020* realizado por la SENESCYT (SENESCYT, 2020, p. 6) en la provincia de Pichincha hay un total de 160.114 estudiantes de instituciones de Educación superior. Ahora tomando en cuenta que en el mismo informe (SENESCYT, 2020, p. 7) se menciona que de entre todos los estudiantes a nivel nacional (632.541) solo 9.311 son estudiantes de la carrera de comunicación, es decir tan solo un 1.48% aproximadamente. Tomando esto en cuenta se puede estimar que en Quito existen más de 1.600 estudiantes de comunicación en la actualidad.

También se debe considerar la cantidad de universidades que imparten la carrera de comunicación en la ciudad de Quito, donde 18 instituciones de educación superior practican la enseñanza de esta manteria (Altillo,com, 2020), aunque algunas bajo ramas específicas como comunicación audiovisual, organizacional, estratégica, etc. Sin embargo, por el contexto de la pandemia y a las limitantes de movilización y comunicación que esta trae consigo, se es complicado acceder a una muestra representada por todas estas instituciones, por lo que se optó realizarla en solo las más reconocidas.

Teniendo en cuenta este número de estudiantes como población y queriendo tener el mayor nivel de confianza posible del 99%, pero también teniendo un margen de error del 17,2%. La muestra equivaldría a 57 personas de las cuales 29 serían estudiantes de la UHE (Universidad Hemisferios) con 29 estudiantes (50,9%), le sigue la UDLA (Universidad de las Américas) con respuesta de 16 estudiantes (28,1%), 7 estudiantes (12,3%) de la USFQ (Universidad San Francisco de Quito) y la UIDE (Universidad Internacional del Ecuador) con 5 estudiantes (8,8%).

Gráfico 1: Universidades a las que pertenecen los encuestados



Debido a estos métodos utilizados se puede decir que la metodología es mixta, debido a que recopila datos cuantitativos en función a cuantos estudiantes coinciden con la respuesta a una pregunta en específico así como el uso de porcentajes para reflejar estos resultados, por otro lado el método cualitativo se ve reflejado en las respuestas puntuales que se dieron en las

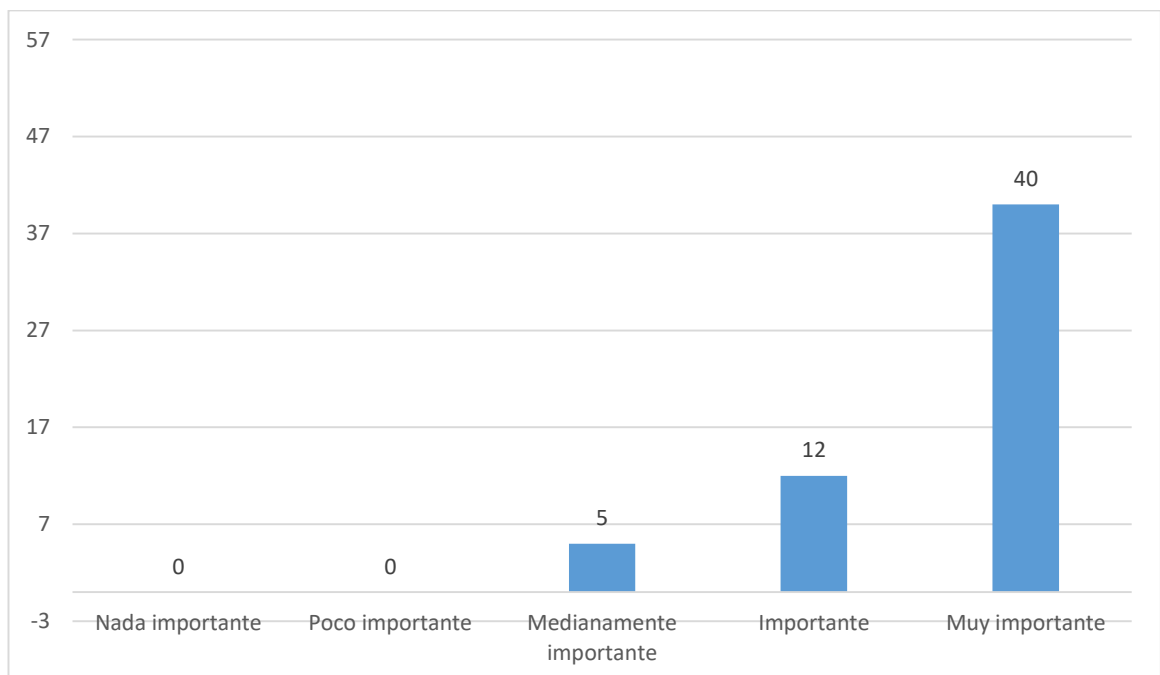
distintas entrevistas, pues estas al ser muy distintas entre sí, se toma estos datos como únicos y por ende demuestran aspectos cualitativos de cada entrevistado.

## 10. HALLAZGOS

Dentro de la encuesta realizada a cincuenta y siete estudiantes de la carrera de comunicación se recopilaron una serie de hallazgos.

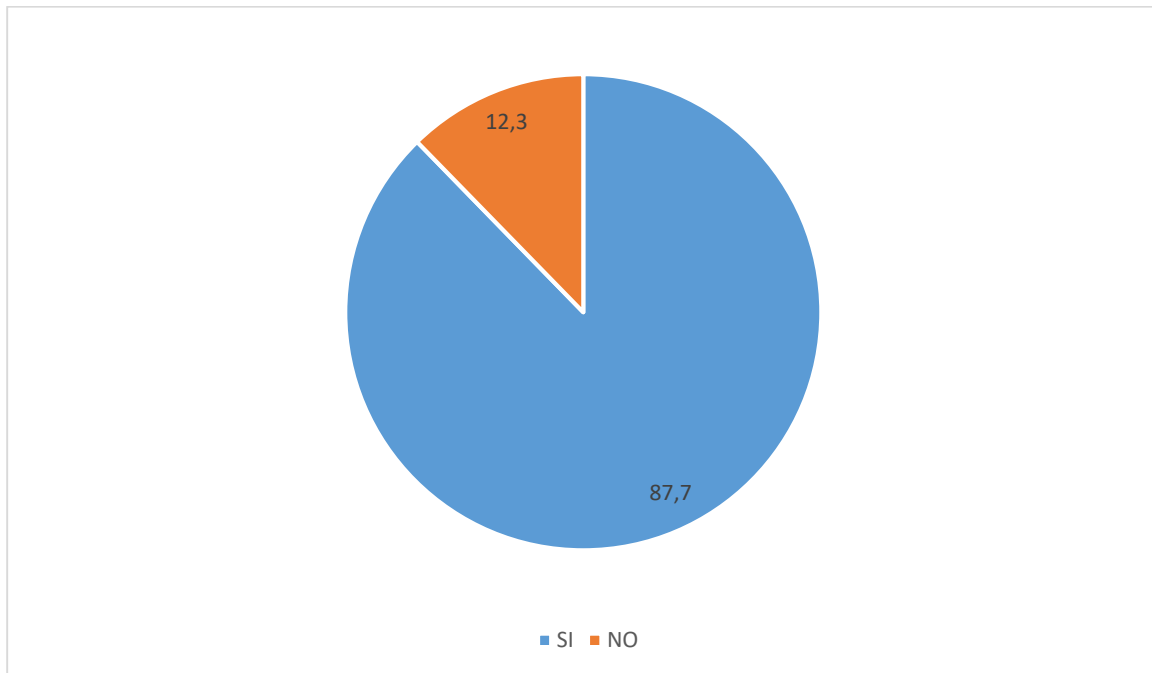
Con respecto a la importancia que le dan los estudiantes hacia el aprendizaje de la edición digital de video, 40 de los 57 (70,2%) le dieron una gran importancia, 12 (21,1%) lo concideran importante y 3 de ellos (8,8%) le dieron una importancia moderada.

Gráfico 2: Importancia que concideran los estudiantes que tiene la edición digital de video en la carrera de comunicación



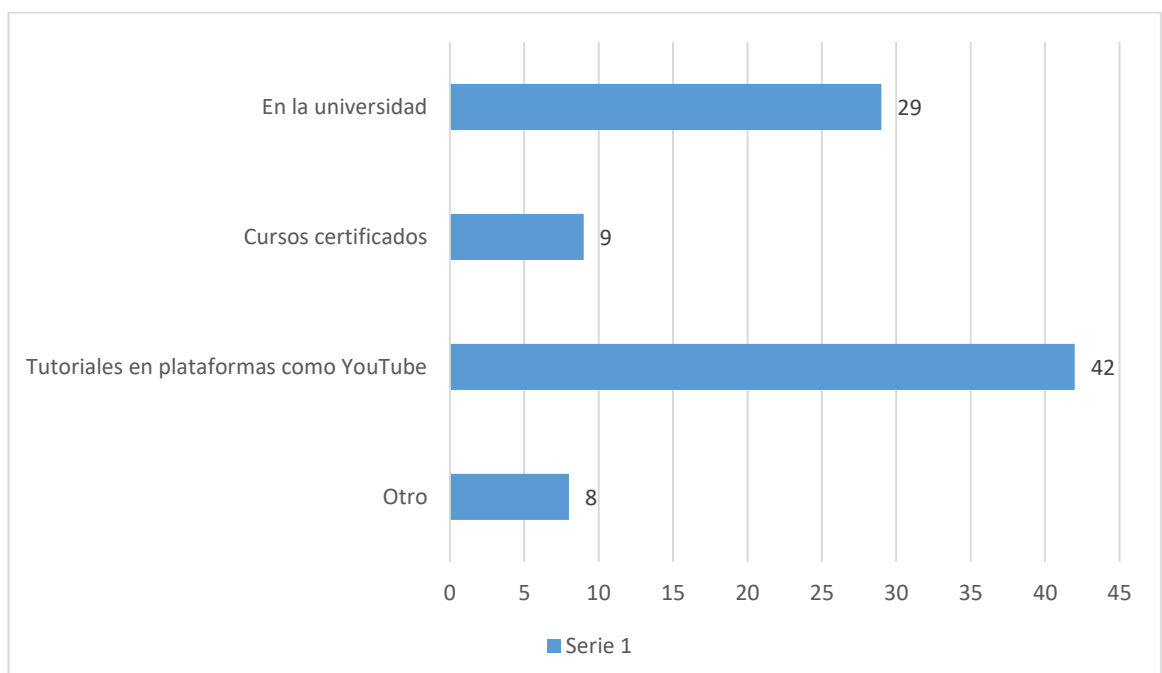
50 de los estudiantes encuestados (87,7%) concideran que poseen conocimientos de edición digital de video, por otro lado 7 de ellos (12,3%) no concideran tener conocimientos en dicha area.

Gráfico 3: Conocimientos de los estudiantes sobre edición digital de video



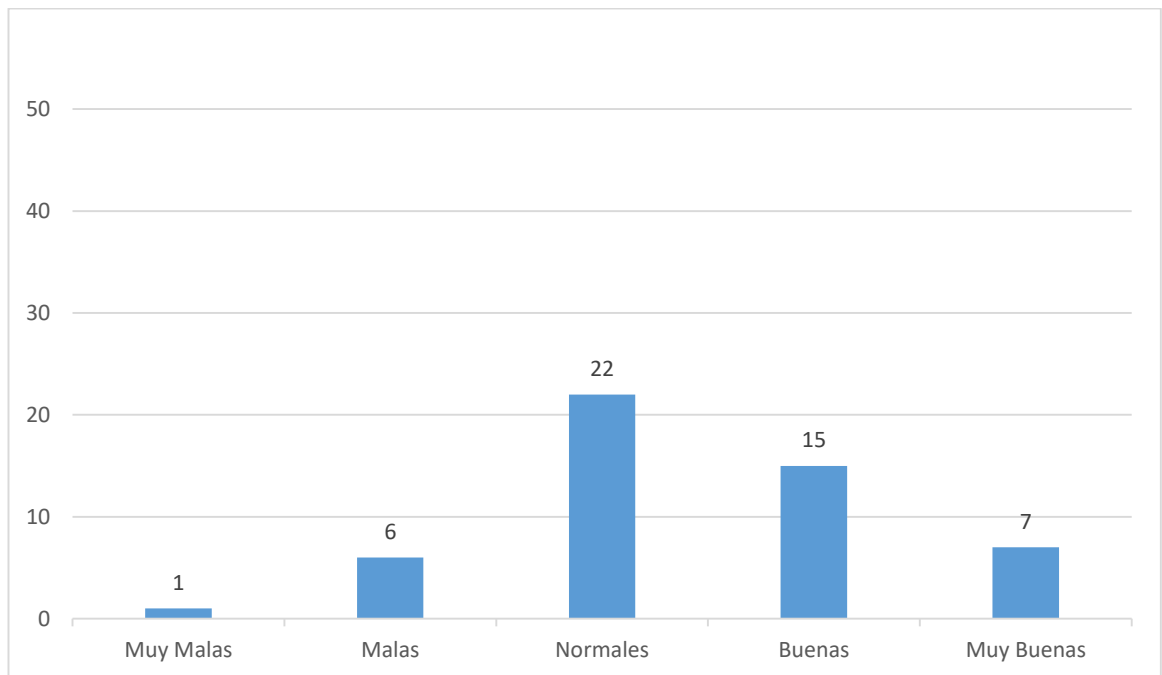
El medio más común entre los estudiantes para aprender sobre la edición de video digital es a través de tutoriales en plataformas como YouTube, siendo 42 estudiantes (73,3%) los que han aprendido a través de este medio, 29 estudiantes (50,9%) han aprendido en la universidad, 9 estudiantes (15,8%) han realizado cursos certificados en línea sobre esta temática y 8 de ellos (14%) han usado otro tipo de alternativa.

Gráfico 4: Medios de aprendizaje de edición digital de video



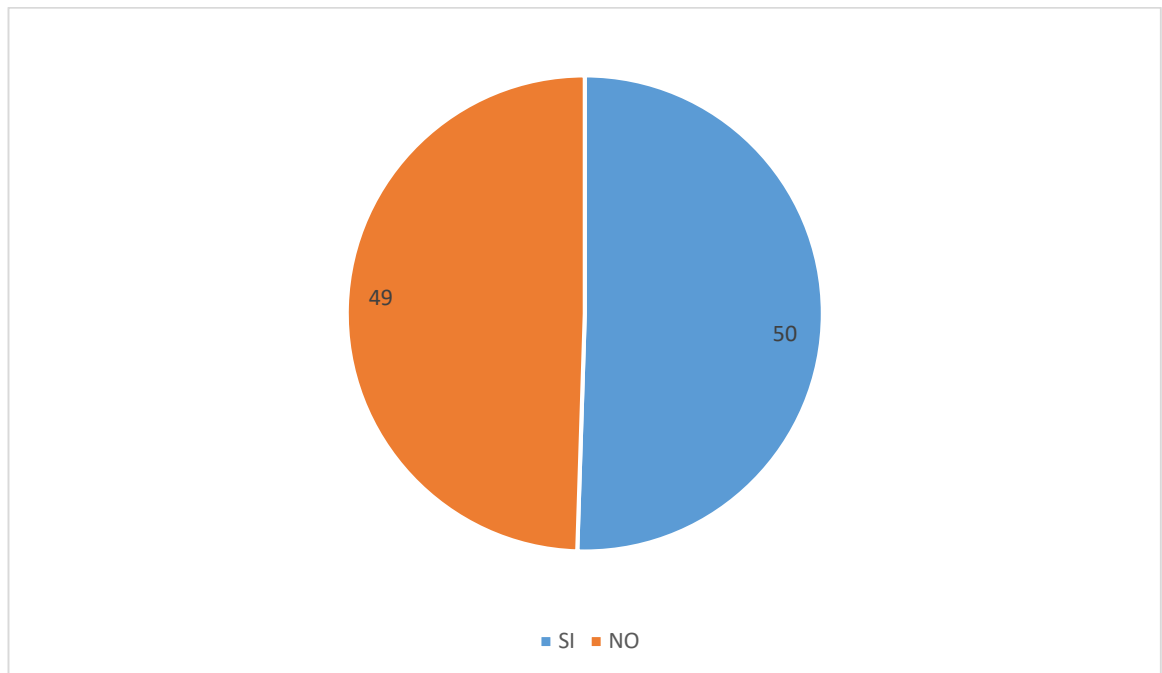
En relación con las habilidades de edición digital de video, 1 estudiante (1,8%) concidera que sus habilidades son muy malas, 6 estudiantes (10,5%) cocideran que poseen mañas habilidades, 22 (38,6%) determinan que sus habilidades son normales, 15 de ellos (26,3%) poseen buenas habilidades y 7 estudiantes (12,3%) consideran que sus habilidades de edición digital de video son muy buenas.

Gráfico 5: Nivel de habilidad en edición digital de video



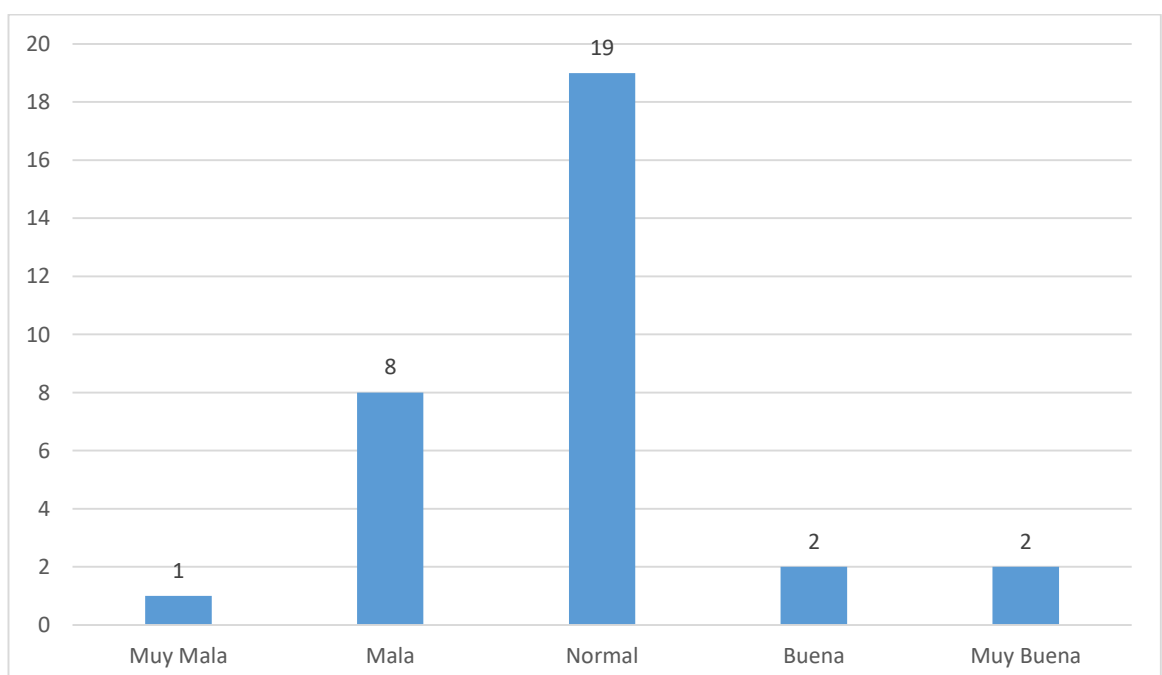
29 de los 57 estudiantes encuestados (50,9%) han aprendido sobre edición digital de video en la universidad, mientras que 28 de ellos (49,1%) no han recibido esta formación por parte de la universidad.

Grafico 6 : Estudiantes que han recibido enseñanza de edición de video en la universidad



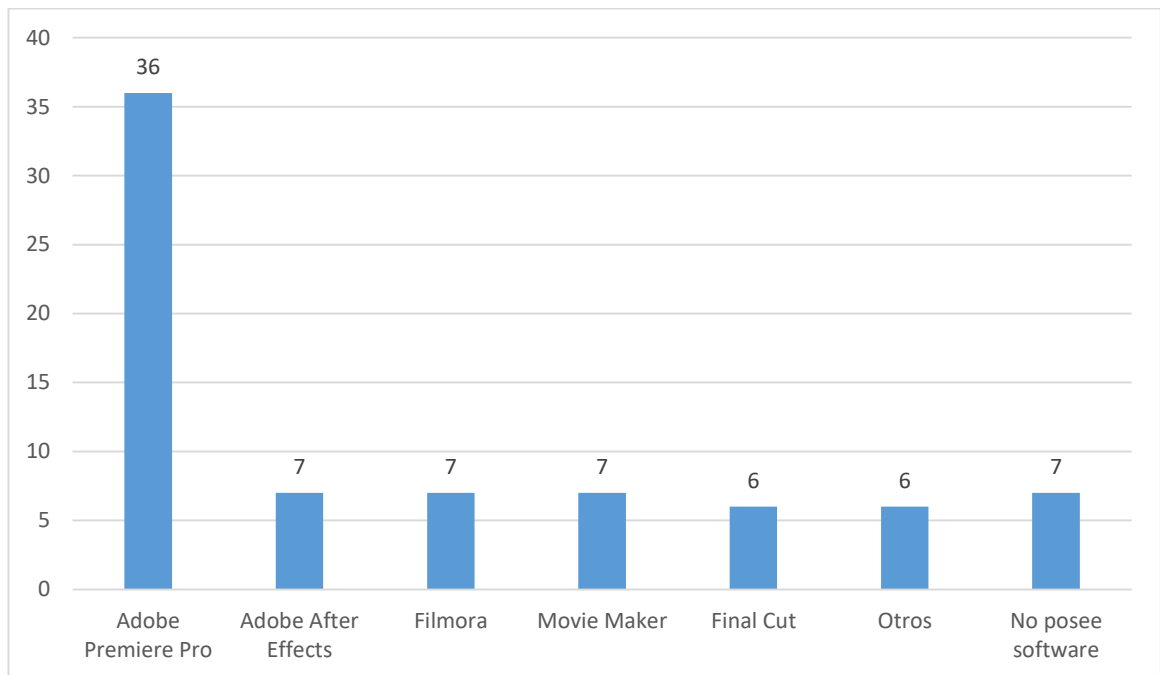
De quienes si han tenido enseñanza de edición digital de video en la universidad, 1 de ellos (3,1%) calificó la calidad de dicha enseñanza como muy mala, 8 (25%) la consideraron mala, 19 estudiantes (59,4%) consideran que la calidad fue normal, 2 de ellos (6,3%) la consideraron buena y otros 2 estudiantes (6,3%) la consideraron muy buena.

Gráfico 7: Calidad de enseñanza de edición digital de video en las universidades



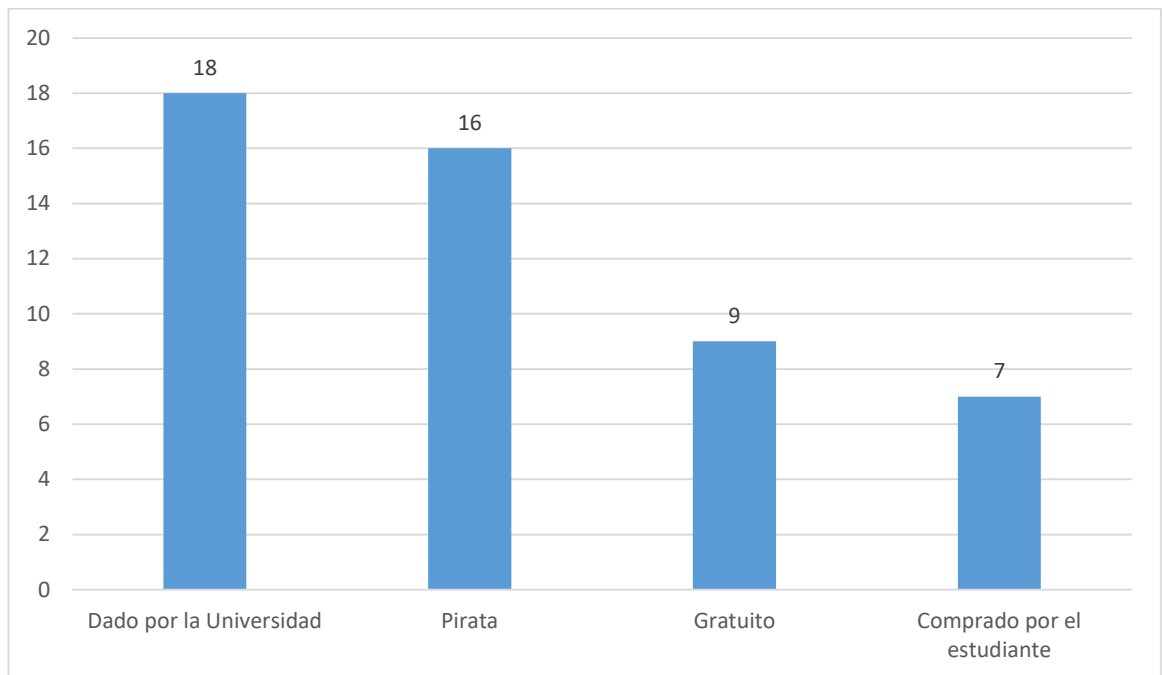
Sobre los softwares de edición digital de video, 36 personas (63,1%) usan Adobe Premiere Pro, 7 (12,2%) utilizan Adobe After Effects, 7 (12,2%) usan Filmora, 7 (12,2%) Movie Maker, 6 (10,5%) utilizan Final Cut y 6 estudiantes (10,5%) optan por otros softwares de edición de video. Por otro lado, existen 7 estudiantes (12,2%) que no poseen ningún software.

Gráfico 8: Softwares de edición digital de video utilizados



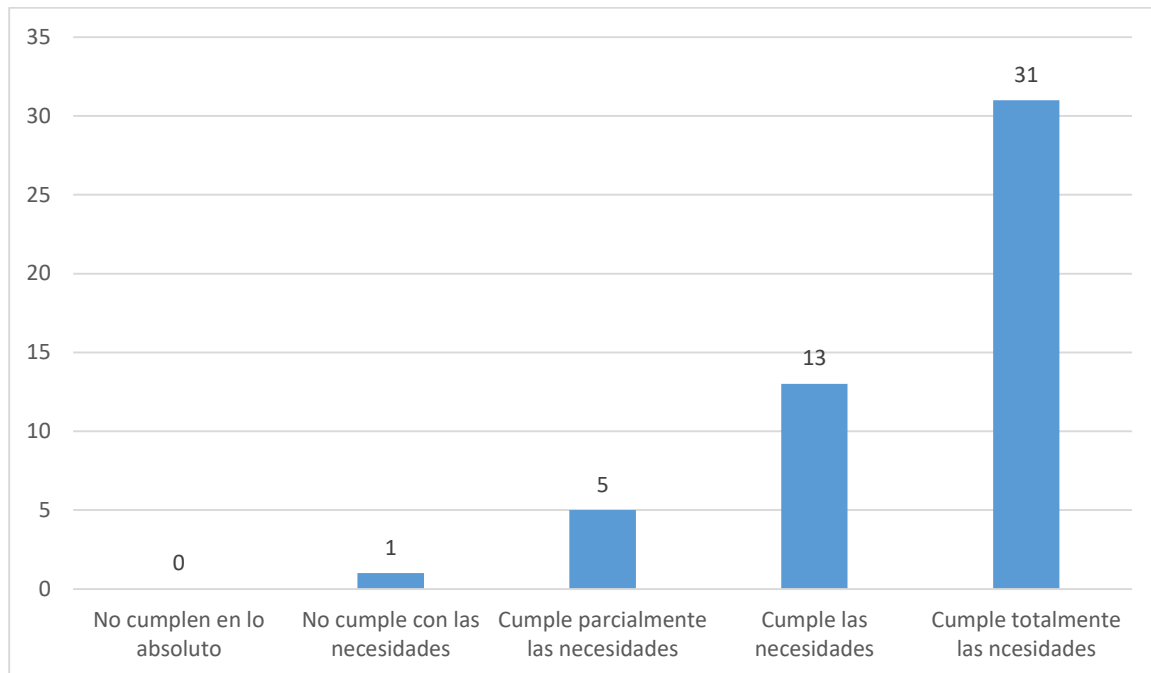
Con respecto al medio por el cual los estudiantes obtuvieron sus softwares de edición digital de video, 18 estudiantes (36%) lo obtuvieron a través de su universidad quienes les brindaron la licencia de los programas, 16 estudiantes (32%) recurrieron a la piratería para obtener sus software, 9 (18%) usan un software sin costo y 7 estudiantes (14%) compraron la licencia del software por su propia cuenta.

Gráfico 9: Método de adquisición de software de edición digital de video



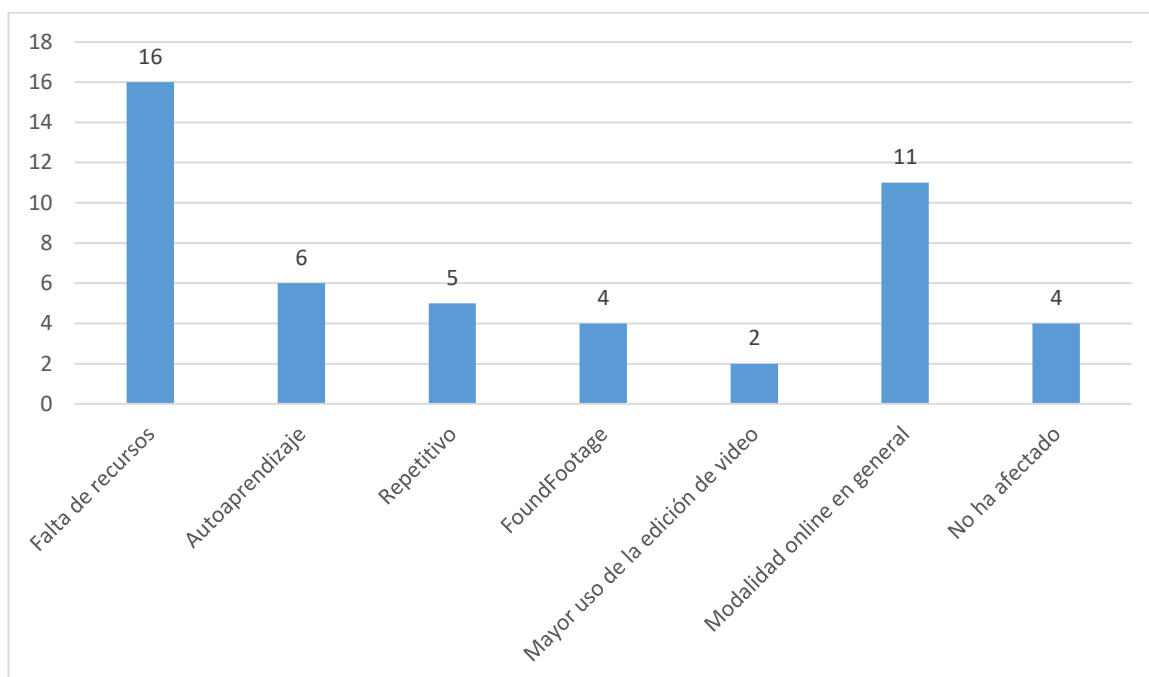
Un solo estudiante (2%) considera que su software no cubre las necesidades que requiere con respecto a la edición digital de video, 5 estudiantes (10%) creen que su software cumple justamente con sus necesidades, 13 de ellos (26%) aseguran que su softwares cumple con sus exigencias y 31 estudiantes (62%) afirman que su software cumple con creces sus necesidades.

Gráfico 10: Calidad del software de edición de video valorada por los encuestados en función a sus necesidades



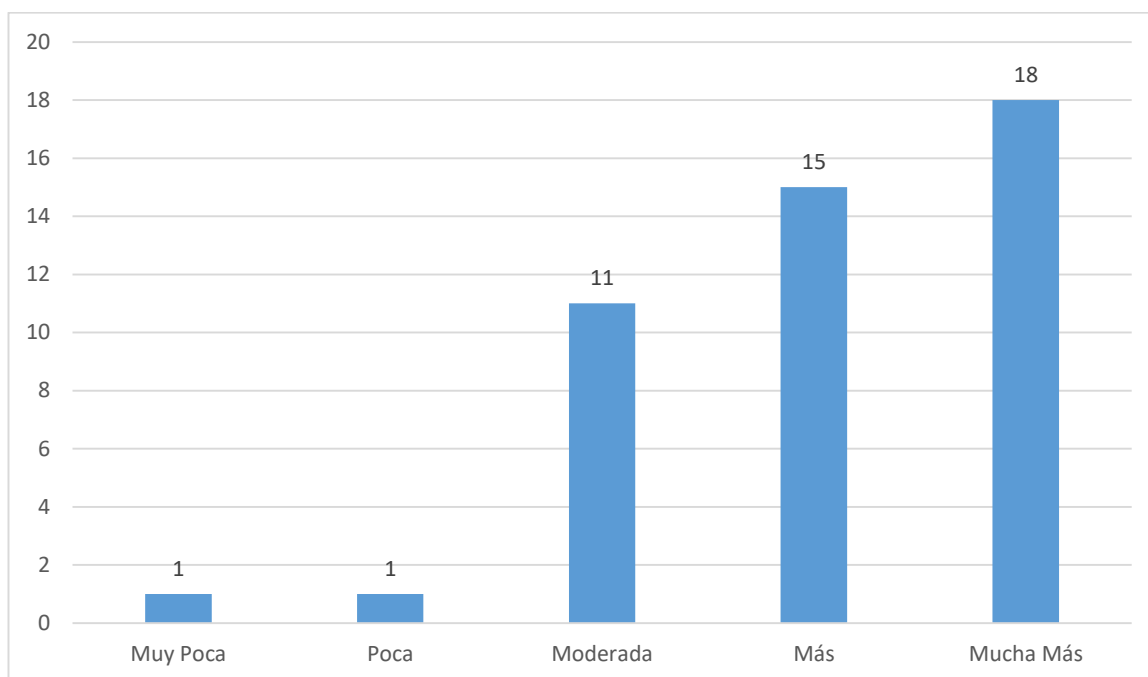
Los estudiantes también dieron su punto de vista sobre si el aprendizaje práctico de la producción audiovisual se volvió más complicado durante las clases en línea durante la pandemia. Si bien hubo varios comentarios de distintas índoles, en términos generales lo que aqueja más a los alumnos con 16 comentarios al respecto, es la falta de recursos para un aprendizaje práctico de la producción audiovisual. También hubo 6 comentarios sobre el aprendizaje autónomo que debían realizar los estudiantes tanto en el aspecto teórico como práctico, 5 comentarios asegurando que el trabajo práctico se volvía repetitivo, 4 comentarios objetando que se debía usar mucho material de terceros para poder realizar material audiovisual y 2 estudiantes dijeron que se debía recurrir más a la edición de video. Hubo 11 comentarios donde a pesar de argumentar que el aprendizaje se ha vuelto más complicado, no dieron mayores motivos de esto más que solo la misma modalidad de estudio en línea señalando carencias de esta. Pero también hubo 4 estudiantes que opinaban que la modalidad de estudio en línea no ha afectado al aprendizaje práctico de la producción audiovisual.

Gráfico 11: Limitantes y falencias del aprendizaje online



Se le preguntó a los estudiantes sobre cuanto dependencia ha tenido edición de video digital sobre el aprendizaje práctico de la producción audiovisual durante la pandemia, en donde 29 de ellos (50%) objetaron que ha habido mucha más dependencia, 15 (26,8%) dijeron que existe más dependencia, 11 estudiantes (19,6%) mencionaron que existe una dependencia moderada, 1 estudiante (1,8%) opinó que hay poca dependencia y solo 1 estudiante (1,8%) mencionó que había muy poca dependencia con respecto a la modalidad presencial.

Gráfico 12: Dependencia de la edición digital de video durante la pandemia



Un punto en donde la opinión de todos los estudiantes coincide en su totalidad es sobre la enseñanza de la edición de video en las universidades, puesto que el 100% de los estudiantes encuestados opina que todas las universidades deben de enseñar sobre edición digital de video en la carrera de comunicación.

A parte de las encuestas se deseó optar por realizar un Focus Group donde varios estudiantes de distintas universidades y semestres estén reunidos y se evalué sus respuesta y la interacción entre los miembros sobre distintas temáticas, pero debido a las circunstancias de la pandemia del COVID-19 que se presentaban durante la realización de la investigación impedían que una reunión se haga posible y realizarlo de forma remota a través de alguna plataforma virtual resultaba muy complicado debido al ajustado itinerario de los estudiantes el cual impedía concretar una fecha en la cual todos o una mayoría se encuentren disponibles,

Por esto finalmente se optó por realizar entrevistas individuales a varios estudiantes de comunicación, donde se les realizaron preguntas similares donde estas cambiaban en ocasiones dependiendo de sus respuestas. Esto con el objetivo de tener una visión más personal y profunda sobre la experiencia y pensamiento de los estudiantes, obteniendo así resultados a partir de un método mayormente cuantitativo.

Los entrevistados fueron siete, tres de ellos estudiantes de octavo semestre en la Universidad Hemisferios, un estudiante de tercer semestre en la misma universidad, un

estudiante de sexto semestre de la Universidad San Francisco de Quito, un estudiante de tercer semestre de la Universidad de las Américas y un estudiante de octavo semestre de la misma universidad.

El primer tema a tratarse fue sobre la autoconcepción del estudiante sobre sus conocimientos de edición digital de video, es decir que tan bueno se considera en el manejo de softwares de edición de video cuál es el software que más domina y por qué utilizaba ese programa en lugar de otros. Un estudiante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios objetó que tenía pocos conocimientos y que el programa que utilizaba era Movie Maker, que lo utilizaba debido a la facilidad de uso. Otro estudiante quien igualmente cursaba el octavo semestre en la misma universidad mencionó que sus habilidades de edición de video son regulares y que usaba Adobe Premiere Pro como principal software ya que con él siente mayor confianza. Otro estudiante con las mismas características cataloga sus conocimientos en edición de video como malos, esto debido a que le ha hecho práctica, orientación pero sobre todo iniciativa para aprender por su cuenta. Además indicó que no tiene preferencia por algún programa de edición de video al solo utilizarlos esporádicamente. Por otro lado un estudiante de la misma universidad pero de tercer semestre dijo tener ningún conocimiento en la edición de video por lo que no tendría ninguna preferencia en cuanto a softwares de edición. Un estudiante de sexto semestre en la Universidad San Francisco de Quito mencionó tener muy buenas habilidades en edición de video y que su mejor opción para editar es un complemento entre Final Cut y Adobe After Effects debido a todas las posibilidades que brinda y al ser los softwares que aprendió primero. Un estudiante de la Universidad de las Américas quien cursaba el octavo semestre de comunicación mencionó tener muy buenas habilidades y conocimientos en la edición de video y que Adobe Premiere Pro es su programa de preferencia debido al ser según él el más completo de todos. Por último un estudiante de tercer semestre de la misma universidad aseguró que sus habilidades en edición de video no eran destacadas pero lo suficientemente buenas y que su programa de preferencia es Filmora al ser el más intuitivo, completo y fácil de aprender.

Otro aspecto que se tomó en cuenta en las entrevistas fue sobre la rama de comunicación en la cual los estudiantes deseaban desenvolverse, si es que consideraban que tener conocimientos en edición digital de video eran necesarios para ejercer una profesión en esta rama y si es que consideran que sus habilidades son suficientes para ello. En esta pregunta un estudiante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios dijo que en el Marketing y la estrategia de campañas digitales y añadió que a pesar de no ser necesarias, tener habilidades en

la edición de video si podría significar un gran complemento para ejercer la profesión. Otro de los estudiantes de octavo semestre de la Universidad Hemisferios dijo que quería especializarse en el periodismo y sobre como incide la edición digital de video en la profesión señaló que esta era muy importante ya que con el surgimiento de los medio digitales los departamentos de redacción constan con poco personal, lo que causa que hayan pocas o ninguna persona que se encargue de las labores de edición y muchas veces los reporteros deben editar sus propios videos. Supone que con sus habilidades puede encargarse de editar videos pequeños donde no suponga tener habilidades muy desarrolladas en el área, poniendo el ejemplo de los videos en redes sociales donde se tiene un formato de video de corta duración y donde no se tienen que poner muchos elementos visuales, pero no cree que pueda encargarse de editar un videos que supongan mayor dificultad como un reportaje de televisión. El estudiante restante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios comentó que se encontraba inducido sobre la rama de la comunicación que más le agradaba, aun así dijo sentirse atraído mayormente por el periodismo y la comunicación organizacional. Sobre la importancia de los conocimientos en edición digital de video mencionó en un plano general de la comunicación que no es necesario tener conocimientos muy profundos en el tema, pero si es indispensable conocer sus bases y considera que en su caso debería aprender mucho más sobre estas para poder ejercer su profesión. Con respecto al estudiante de la Universidad Hemisferios de tercer semestre indicó la rama que más le atraía era el periodismo, donde asegura que es necesario tener cierto nivel básico de edición digital de video y con respecto a sus habilidades en el área no cree que son suficientes para dedicarse al periodismo, aunque mencionó tener aún mucho tiempo de formación universitaria para poder fortalecerlas. En cuanto al estudiante de sexto semestre de la Universidad San Francisco de Quito, la rama de la comunicación donde tiene más afinidad es la de la producción audiovisual donde según lo que comenta es imprescindible tener conocimientos y habilidades avanzados en edición de video y en su caso se considera que sus habilidades de edición son muy buenas pero las piensa ir incrementando y dominando a profundidad a medida pase el tiempo. En el caso del estudiante de octavo semestre perteneciente a la Universidad de las Américas comentó que la rama donde más interés presentaba era la del marketing digital, concretamente a dedicarse a ser un content manager en donde afirmó que es necesario contar con habilidades medianamente buenas para poder generar contenido multimedia en las plataformas online y además cree que sus habilidades son suficientes para poder destacar en este ámbito. Finalmente el estudiante de tercer semestre de la misma universidad, quien explicó que se quería dedicar al diseño en donde cree que no es necesario

tener habilidades de edición digital de video, pero que puede resultar una gran ayuda para el desenvolvimiento profesional.

Finalmente uno de los tópicos más importantes en las entrevistas fue el Found Footage sobre el cual se preguntó a los estudiantes si sabían lo que era, cuál era su opinión de dicha práctica, si la han utilizado y si es que durante las clases remotas durante la pandemia del COVID-19 la práctica se volvió más común para el aprendizaje práctico de la producción audiovisual. Teniendo esto en cuenta, un estudiante de octavo semestre de octavo semestre de la Universidad Hemisferios dijo no tener ninguna noción en lo que consistía el Found Footage, al explicárselo comentó que esta práctica le parecía muy útil, común y muy práctica para la realización de material multimedia; sobre su caso en particular mencionó que lo ha utilizado en trabajos grupales y que este se había vuelto muy común durante las clases en línea. Otro estudiante de mismas características comentó tener una noción acertada sobre en qué consistía la práctica, sobre la cual opinó que mientras se dé el crédito a los autores del video que se utilice es una técnica útil la cual además ha utilizado y consideró que fue muy común usarla en las clases virtuales debido a las limitaciones que supuso la pandemia. El estudiante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios restante dijo estar familiarizado con el Found Footage y de este cree que como cualquier otra práctica se le puede dar un buen o un mal uso dependiendo de la finalidad de este, por lo demás indicó que había hecho uso de la práctica en trabajos grupales y que su uso se volvió más común durante la pandemia. Otro estudiante de la misma universidad quien cursaba el tercer semestre dijo no saber de qué se trataba el Found Footage, pero al explicárselo comentó que la práctica es muy utilizada a día de hoy por la facilidad en la que se pueden adquirir videos ya producidos y que había utilizado esta práctica pero solo en el contexto de la pandemia, por lo que no supo diferenciar si el Found Footage se volvió más frecuente durante esta. De la Universidad San Francisco de Quito, el estudiante de sexto semestre comentó que conocía el termino Found Footage y a pesar de que la definición que mencionó era errónea, no se alejaba de las bases de lo que es la práctica, sobre esta consideró que era una técnica muy útil para la generación de material multimedia, pero que le restaba valor artístico a las producciones ya que todo el material provenía de distintos productores y no eran realizados con ningún fin comunicacional en concreto, por lo que no seguían la misma línea; asimismo mencionó que lo había utilizado en reiteradas ocasiones, principalmente durante las clases en línea. Finalmente, los estudiantes de la Universidad de las Américas, donde el perteneciente a octavo semestre indicó que no estaba familiarizado con el término, pero al exponérselo mencionó estar muy familiarizado con la práctica ya que la

utilizaba mucho, sobre todo durante la pandemia, de modo que le parecía una herramienta muy práctica. Por último el estudiante de tercer semestre dijo saber en qué consistía el Found Footage y que a pesar de no haberlo puesto en práctica, creía que era una técnica muy funcional.

Asimismo se tomó en cuenta el Found Footage en el contexto del aprendizaje, donde se les preguntó a los estudiantes si consideran que esta práctica era buena para la enseñanza y aprendizaje de la edición de video así como la producción audiovisual en general. Sobre esto, un estudiante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios dijo que el Found Footage le parecía una buena manera de aprender edición digital de video, pero con lo que respecta al aprendizaje práctico de la producción audiovisual este era un limitante ya que omitía muchos pasos que eran de vital importancia aprender. Otro estudiante con las mismas condiciones comentó que el uso del Found Footage podría llegar a ser un ejercicio bastante práctico para el aprendizaje de edición digital de video, esto debido a la naturaleza de la práctica en la que se debe realizar el montaje de tal manera que todos aquellos videos formen un mismo contexto para transmitir un mensaje en concreto y que pese a que este deje de lado aspectos de producción como la misma grabación del material, en el apartado de post producción la ejecución sigue siendo la misma. De igual manera, un estudiante de octavo semestre de la Universidad Hemisferios argumentó que la práctica del Found Footage es un método convincente para el aprendizaje de la edición digital de video pero cree que es muy distinto producir algo original partiendo desde el inicio que producir algo tomando material ajeno y ya producido por lo aseguró que el aprendizaje de la producción audiovisual no se verá amenazada por el uso del Found Footage. Con respecto al estudiante de tercer semestre de la Universidad Hemisferios mencionó que el Found Footage es una técnica la cual puede ayudar mucho al aprendizaje de la edición digital de video debido a que requiere del manejo de las herramientas básicas de cualquier software de edición, sin embargo cree que el aprendizaje de la producción audiovisual si puede ser afectada si solo se usa el Found Footage como herramienta de producción debido a que simplifica mucho los procesos lo cual hace que la enseñanza sea de menos calidad. Por otro lado el estudiante de la Universidad San Francisco de Quito de sexto semestre aseguró que el Found Footage puede ser un buen método para aprender sobre edición de video pero señaló que solo para los aspectos básicos de esta ya que solo requiere en su mayoría procesos de montaje más no otras herramientas más avanzadas, por lo que esto supone que solo se tomó como método de introducción; también mencionó que el uso de esta práctica limita mucho a la práctica de los demás pasos de la producción audiovisual por lo que no opina que sea un buen método de enseñanza en dicho contexto. Del mismo modo un estudiante de octavo semestre de

la Universidad de las Américas opinó que el Found Footage solo supone utilizar las herramientas y funciones básicas de los distintos softwares de edición, mientras que de igual manera opinó que esta práctica supone un menor uso de recursos los que usa la producción audiovisual sexualmente por lo que aseguró que este no es un buen método para la enseñanza en campos más extensos. Por último el estudiante de la misma universidad pero de tercer semestre adjuntó que el uso de esta técnica podía suponer una buen manera de aprender edición de video digital debido al fácil acceso para la obtención de material audiovisual, por lo que tomando en cuenta esto se podría practicar cuantas veces uno quiera, de igual manera con la producción audiovisual pero si concordó que posiblemente este omita muchos aspectos de la producción convencional.

## **11. CONCLUSIONES**

Teniendo en cuenta los distintos hallazgos podemos determinar que la pandemia causada por el virus del COVID-19 provocó distintos factores que afectaron a la educación en general, pero con lo que se refiere a la comunicación audiovisual en particular y basandose en el testimonio de varios estudiantes universitarios de la carrera de comunicación en la ciudad de Quito; aun cuando hubieron algunos que coincidían en que la educación no había sufrido ningún cambio, la gran mayoría aseguró que el aprendizaje de esta materia se había vuelto más complicada. principalmente por la falta de recursos para poner sus conocimientos en práctica, esto debido a las distintas fases que componen a la materia las cuales requieren en su mayoría un aprendizaje práctico, pero además se menciona la necesidad de recurrir a la autoenseñanza a causa la mala gestión de las clases en línea debido a la estrepitosa llegada del virus el cual obligó a los centros de educación a adoptar un modelo en línea que se vio afectado por la poca planeación y proceso de adaptación que se presentó a causa de las circunstancias ya mencionadas.

De igual manera algunos estudiantes aseguraron que tuvieron que adoptar ciertas técnicas de producción audiovisual para poder llevar a cabo sus proyectos. En el caso puntual del Found Footage, los estudiantes tuvieron que recurrir más al uso de esta técnica, que a pesar de ser según ellos una forma muy útil para la realización de material audiovisual en ciertas ocasiones, depender únicamente de ella para el aprendizaje práctico no es muy recomendable porque omite varias fases de la prácticas de gran importancia para la formación en esta area.

Otro aspecto ligado al aprendizaje de la comunicación audiovisual durante la pandemia es que el uso de la edición digital de video estuvo más presente en la realización de material

audiovisual, esto principalmente producto del aumento del uso del Found Footage el cual requiere en gran parte del uso del montaje de varios metrajes para llevarse a cabo.

Pero independientemente de la pandemia, se demostró que la edición de video juega un rol muy importante en la comunicación, esto sin importar la especialidad que se practique ya que en la era digital el contenido audiovisual es muy común al transmitir mensajes que generan más impacto en el espectador lo cual provoca que a pesar de no ser estrictamente necesaria en algunas ramas de la comunicación, si genera una ventaja para aquel que posea conocimientos de edición digital de video.

A pesar de que los mismos estudiantes reconocen la importancia de la edición de video para la comunicación, no todos poseen habilidades en dicho campo, aunque la gran mayoría si las tiene, los que no, son causa de varios motivos; entre ellos la falta de interés por aprenderlos o la falta de constancia en el aprendizaje. Pero una razón predominante es que un porcentaje considerable de los estudiantes no reciben ninguna clase de formación en el uso de softwares de edición de video por parte de sus respectivas universidades. No obstante otra problemática es que quiees si reciben este tipo de formación aseguran en su mayoría que la calidad de esta es regular o directamente mala.

Estos factores provocan que muchos estudiantes recurran a otros métodos de aprendizaje de edición digital de video ajenos a los que les proporcionan sus respectivas universidades como aprender a través de tutoriales en internet, realizando cursos certificados u otros métodos. Si bien estas pueden ser herramientas de aprendizaje de muy buena calidad y accesibilidad, hay un aspecto en el que todos los estudiantes coinciden y es que según ellos todas las universidades que tengan la carrera de comunicación deben impartir enseñanzas en el area de la edición digital de video.

También se debe mencionar la variedad de programas que manejan los estudiantes, donde pese a que hay una mayor preferencia por los softwares de Adobe, existe gran variedad de programas los cuales en su mayoría logran cumplir las necesidades que tienen los estudiantes, por lo que los estudiantes tienen diversas opciones para trabajar la edición digital de video, las cuales además son relativamente faciles de obtener, ya que en su mayoría sus respectivas licencias son otorgadas por sus universidades o los estudiantes acuden a la piratería la cual independientemente de las implicaciones legales y éticas es el método más común entre los estudiantes debido a la facilidad de acceder a este.

Cabe destacar también la percepción que tienen los estudiantes sobre sus habilidades en el campo de la edición de video digital, donde la mayoría autopercibe que sus habilidades son entre normales y buenas. Aunque hay que considerar que esto es un aspecto ambiguo puesto que influye el impacto que tiene la edición de video sobre las respectivas especialidades de la comunicación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Armenteros Gallardo, M. (2001). *Producción Digital*. (B. P. S.L, Ed.) Bubok Publishing S.L.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/29403377.pdf>
- Bajaña Mendieta, I. (2020). *Incidencias del COVID-19 en Ecuador*. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social . La Plata: ICom (Instituto de Investigaciones en Comunicación). doi:<https://doi.org/10.24215/16696581e321>
- Balluerka Lasa, N., Gómez Benito, J., Hidalgo Montesinos, M. D., Gorostiaga Manterola, A., Espada Sánchez, J. P., Padilla García, J. L., & Santed Germán, M. Á. (2020). *Las consecuencias psicológicas de la COVID-19 y el confinamiento*. Bilbao, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad del País Vasco.  
[http://www.infocop.es/pdf/Consecuencias\\_psicologicas\\_COVID-19.pdf](http://www.infocop.es/pdf/Consecuencias_psicologicas_COVID-19.pdf)
- Crespo Fajardo, J. L. (2013). *Estéticas del Media Art*. Barcelona, España: Eumed.net.  
[https://www.researchgate.net/profile/Rebeca\\_Pardo/publication/279205021\\_E-identidades\\_el\\_yo\\_en\\_el\\_netart\\_en\\_Esteticas\\_del\\_Media\\_Art/links/559081ec08ae15962d8c4d42/E-identidades-el-yo-en-el-netart-en-Esteticas-del-Media-Art.pdf#page=16](https://www.researchgate.net/profile/Rebeca_Pardo/publication/279205021_E-identidades_el_yo_en_el_netart_en_Esteticas_del_Media_Art/links/559081ec08ae15962d8c4d42/E-identidades-el-yo-en-el-netart-en-Esteticas-del-Media-Art.pdf#page=16)
- Cuestas, E. (16 de Marzo de 2020). La pandemia por el nuevo coronavirus COVID-19. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas de Córdoba*, 77(1), 3.  
doi:<http://dx.doi.org/10.31053/1853.0605.v76.n4.23479>
- Davini, M. C. (2008). *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires, Argentina: Santillana. <https://www.academia.edu/download/55091503/-METODOS-DE-ENSENANZA-davini.pdf>
- García Crego, J., & García García, A. (31 de Diciembre de 2014). Publicidad en la era de la postproducción: el producto virtualizado. *Pensar la Publicidad*, 8(1), 73-90.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/48388/45252/0>
- Goñi Zabala, J. M. (2005). *El espacio europeo de educación superior, un reto para la universidad: competencias, tareas y evaluación, los ejes del currículum universitario* (1 ed.). Barcelona, España: OCTAEDRO - ICE. <http://hdl.handle.net/2445/143977>
- Grande de Prado, M., García Peñalvo, F., Corell, A., & Abella García, V. (2021). *Evaluación en Educación Superior durante la pandemia de la COVID-19*. España: Gestión del

Repositorio Documental de la Universidad de Salamanca.

<https://gredos.usal.es/handle/10366/145122>

López Aliaga, G. (2021). *Introducción práctica a la edición de vídeo con Adobe Premiere CC 2020*. Elche, España: Universidad Miguel Hernández de Elche .

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WkUXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=introducci%C3%B3n+practica+a+la+edici%C3%B3n+de+video+con+adobe&ots=0k0iuRx1GG&sig=ZJfWEwTNFJzalGKSQITGvodDEsY>

McLuhan, E. (2015). *La teoría de la comunicación de Marshall McLuhan: el butronero* (Vol. 18). Bogotá, Colombia: Palabra Clave.

<https://www.redalyc.org/pdf/649/64942535002.pdf>

McLuhan, M. (1987). *El medio es el mensaje*. (A. C. Escobar, Ed.) Barcelona: academia.edu.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37061284/Teoria\\_de\\_la\\_Comunicacion\\_-\\_McLuhan\\_academiaedu.pdf?1426962397=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDeterminismo\\_Tecnologico\\_McLuhan.pdf&Expires=1617578677&Signature=hRGgG8Ta35rlsMTolvR1paRnGB2yLhbSrbx951dkjBATyQpbggxAL86ovTv1~lc8V98TS31KtryEg87IQeHmOi5SfQY9G3E9P5MRFvj1hvvdn CZqyE2c4UaCxbVRTqLwCSwe1xS4b6i0IGwVAf1wuRvjBF1-BjcxHj~yaHbah4XO3rjSJoDtZdinPn-RvmI3RcXW3KL-1TuQqyoQzOkKDT4slxvGoCi5nL5j5TxXbUhosS16Df0X4TtAaVdUiJKKT5D2ciLEAST2DFQIKQLjGvq8x9tsIldB3HNI6pvE4cS~GmW7YSjtiTERCCM9fp0RkMwPHiKFbnlr6WlpadK-GA\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37061284/Teoria_de_la_Comunicacion_-_McLuhan_academiaedu.pdf?1426962397=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDeterminismo_Tecnologico_McLuhan.pdf&Expires=1617578677&Signature=hRGgG8Ta35rlsMTolvR1paRnGB2yLhbSrbx951dkjBATyQpbggxAL86ovTv1~lc8V98TS31KtryEg87IQeHmOi5SfQY9G3E9P5MRFvj1hvvdn CZqyE2c4UaCxbVRTqLwCSwe1xS4b6i0IGwVAf1wuRvjBF1-BjcxHj~yaHbah4XO3rjSJoDtZdinPn-RvmI3RcXW3KL-1TuQqyoQzOkKDT4slxvGoCi5nL5j5TxXbUhosS16Df0X4TtAaVdUiJKKT5D2ciLEAST2DFQIKQLjGvq8x9tsIldB3HNI6pvE4cS~GmW7YSjtiTERCCM9fp0RkMwPHiKFbnlr6WlpadK-GA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Ortiz, M. J. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. Alicante, España: RUA Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018\\_Ortiz\\_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf)

Pérez Abreu, M. R., Dieguez Guach, R. A., & Gómez Tejeda, J. J. (22 de Abril de 2020). Características clínico-epidemiológicas de la COVID-19. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 19(2), 1.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2020000200005](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2020000200005)

Santana-Sardi, G. A., Gutiérrez Santana, J. A., Zambrano Palacios, V. C., & Castro Coello, R. L. (15 de Septiembre de 2020). La Educación Superior ecuatoriana en tiempo de la

pandemia del Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 757-775.

doi:<https://doi.org/10.23857/pocaip>

Santos García, D. V. (2019). *Fundamentos de la comunicación*. Ciudad de México, México: Red Tercer Milenio.

[http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/673/1/Fundamentos\\_de\\_comunicacion.pdf](http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/673/1/Fundamentos_de_comunicacion.pdf)

Tíscar, L., & Piñeiro, A. (2015). *Producción audiovisual*. España: Aire Comunicación.

[http://www.airecomunicacion.org/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ProduccionAudiovisual\\_AndresTiscar.pdf](http://www.airecomunicacion.org/sites/all/files/imce/PUBLICACIONES/ProduccionAudiovisual_AndresTiscar.pdf)

Universitat Autònoma de Barcelona. (2010). *Graduado/a en Comunicación Audiovisual*.

Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

<https://www.pdfdrive.com/comunicaci%C3%93n-audiovisual-e54055317.html>

Universitat Autònoma de Barcelona. (2010). *Graduado/a en Comunicación Audiovisual*.

Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona .

<https://www.pdfdrive.com/comunicaci%C3%93n-audiovisual-e54055317.html>

Velandia, J., Gallego, M., Franco, C., & Coca, A. (2016). *Análisis de la piratería de software en Colombia*. Bogotá, Colombia: Universidad Católica de Colombia.

<https://documentos.redclara.net/bitstream/10786/1087/1/Pirater%C3%ADa%20de%20software%20en%20Colombia.pdf>

Altillo,com. (2020). *Unicersidades de Quito / Pichincha*. Obtenido de Altillo,com:

[https://www.altillo.com/universidades/ecuador/universidades\\_ecuador\\_quito\\_pichincha.asp](https://www.altillo.com/universidades/ecuador/universidades_ecuador_quito_pichincha.asp)

SENESCYT. (2020). *Boletín Anual de Educación superior, ciencia* . Boletín Anual, Quito.

Obtenido de [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2020/09/Boletin_Anuar_Educacion_Superior_Ciencia_Tecnologia_Innovacion_Agosto2020.pdf)

[content/uploads/2020/09/Boletin\\_Anuar\\_Educacion\\_Superior\\_Ciencia\\_Tecnologia\\_Innovacion\\_Agosto2020.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2020/09/Boletin_Anuar_Educacion_Superior_Ciencia_Tecnologia_Innovacion_Agosto2020.pdf)