



Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Escuela de Comunicación Social y Publicidad

**HERRAMIENTA EDUCOMUNICATIVA:  
ADAPTACIÓN DE MATERIAL TEÓRICO  
TRADICIONAL A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Autor:

**Daniel Alejandro Sánchez Celi**

Tutor:

**Mgtr. Marcela Torres**

**Cuenca – Ecuador**

**2023**

## **Dedicatoria**

A mi familia, amigos y profesores.  
Este logro no sería posible sin ustedes.

## **Agradecimiento**

III

Dicen que más vale tarde que  
nunca. Por toda la motivación y  
paciencia.  
Gracias totales.

## Resumen

Este estudio se centra en el papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación superior, resaltando su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Se exploran recursos educativos relacionados con las TIC, como videos e infografías, enfatizando la importancia del aprendizaje visual y sensorial. La investigación busca adaptar contenido teórico tradicional a un producto audiovisual didáctico, para complementar la teoría en clase. El enfoque metodológico es cualitativo, emplea análisis de contenido y entrevistas grupales. Se analizan referentes educativos audiovisuales. El producto resultante aborda "las formas de vinculación de los signos" y se evalúa mediante grupos focales. Se comparan resultados entre grupos expuestos a contenido tradicional y audiovisual. Se sugiere adaptar contenido teórico existente para crear material educativo. Se concluye que la infografía puede potenciar el aprendizaje al combinarse con material tradicional, presentando ventajas pedagógicas. Los recursos audiovisuales enriquecen la educación y se recomienda explorar futuras investigaciones para maximizar resultados.

**Palabras Clave:** Contenido audiovisual educativo, Teoría tradicional, Infografía, TIC's.

## Abstract

This study centers on the role of Information and Communication Technologies (ICT) in higher education, emphasizing their potential to enhance both teaching and learning processes. It delves into educational resources intertwined with ICT, such as videos and infographics, placing particular emphasis on the significance of visual and sensory learning. The research aims to transform traditional theoretical content into didactic audiovisual material, thereby complementing classroom instruction. The methodological approach adopted is qualitative, encompassing content analysis and group interviews. The study scrutinizes educational audiovisual references, with the resulting product tackling the theme of "forms of sign linkage" and undergoing assessment via focus groups. Comparative analysis of outcomes is performed between groups exposed to conventional and audiovisual content. The recommendation to adapt existing theoretical content for educational material creation is put forth. The study concludes that infographics when integrated with conventional materials, hold the potential to amplify learning experiences, presenting pedagogical advantages. The integration of audiovisual resources enriches the educational landscape, warranting further exploration for optimizing results.

**Keywords:** Educational audiovisual content, Traditional theory, Infographics, ICT's.

Translated by:



Alejandro S.



Alejandro Sánchez

## Índice de Contenido

|  |           |
|--|-----------|
| .....  | 7         |
| <b>Introducción</b> .....                      | <b>1</b>  |
| <b>Capítulo 1:</b> .....                       | <b>2</b>  |
| <b>Marco Teórico</b> .....                     | <b>2</b>  |
| 1.1 TiC's y educación .....                    | 2         |
| 1.2 Contenido educativo .....                  | 5         |
| 1.3 Aprendizaje visual.....                    | 6         |
| <b>Capítulo 2:</b> .....                       | <b>8</b>  |
| <b>Metodología</b> .....                       | <b>8</b>  |
| 2.1 Análisis de contenido .....                | 8         |
| 2.1.1 Referentes de contenido educativo .....  | 8         |
| 2.1.2 Herramientas de estudios similares ..... | 8         |
| 2.1.3 Categorías para analizar contenido ..... | 12        |
| 2.2 Grupo Focal .....                          | 13        |
| 2.2.1 Muestra .....                            | 13        |
| 2.2.2 Evaluación .....                         | 14        |
| <b>Capítulo 3:</b> .....                       | <b>15</b> |
| <b>Pre producción</b> .....                    | <b>15</b> |
| 3.1 Análisis de Referentes.....                | 15        |
| 3.1.1 Crash course .....                       | 15        |
| 3.1.2 Veritasium .....                         | 17        |
| 3.1.3 The School of life .....                 | 19        |
| 3.1.4 Next U .....                             | 20        |
| 3.1.5 The Floating University .....            | 22        |
| 3.2 Material teórico para adaptar .....        | 24        |
| 3.3 Guionización.....                          | 25        |
| 3.3.1 Guion Literario .....                    | 25        |
| 3.3.2 Guion Audiovisual.....                   | 26        |
| <b>Capítulo 4:</b> .....                       | <b>46</b> |
| <b>Propuesta de Contenido</b> .....            | <b>46</b> |
| 4.1 Producción .....                           | 46        |
| 4.1.1 Storyboard .....                         | 49        |
| 4.2 Postproducción.....                        | 52        |
| <b>Capítulo 5:</b> .....                       | <b>54</b> |
| <b>Resultados y Conclusiones</b> .....         | <b>54</b> |
| <b>Conclusiones</b> .....                      | <b>58</b> |
| <b>Referencias</b> .....                       | <b>60</b> |

## Índice de Tablas y Figuras

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabla 1</b> .....                       | <b>10</b> |
| Descripción del sistema de categorías..... | 10        |
| <b>Tabla 2</b> .....                       | <b>12</b> |
| Variables y aspectos a conocer .....       | 12        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabla 3</b> .....   | <b>13</b> |
| Indicadores para el análisis de contenido .....                              | 13        |
| <b>Tabla 4</b> .....   | <b>17</b> |
| Análisis de Contenido: Crash Course .....                                    | 17        |
| <b>Tabla 5</b> .....   | <b>18</b> |
| Análisis de Contenido: Veritasium .....                                      | 18        |
| <b>Tabla 6</b> .....   | <b>20</b> |
| Análisis de Contenido: The School of Life .....                              | 20        |
| <b>Tabla 7</b> .....   | <b>21</b> |
| Análisis de Contenido: Next U .....  | 21        |
| <b>Tabla 8</b> .....   | <b>22</b> |
| Análisis de Contenido: The Floating University .....                         | 23        |
| <br>   |           |
| <b>Figura 1</b> .....  | <b>18</b> |
| Crash Course .....   | 18        |
| <b>Figura 2</b> .....  | <b>19</b> |
| Veritasium .....   | 19        |
| <b>Figura 3</b> .....  | <b>20</b> |
| The School of Life .....   | 20        |
| <b>Figura 4</b> .....  | <b>22</b> |
| Next U .....   | 22        |
| <b>Figura 5</b> .....  | <b>23</b> |
| The Floating University .....  | 23        |
| <b>Figura 6</b> .....  | <b>35</b> |
| Parte de los recursos gráficos usados en la animación .....                  | 35        |
| <b>Figura 7</b> .....  | <b>36</b> |
| Storyboard final.....  | 37        |
| <b>Figura 8</b> .....  | <b>39</b> |
| Proceso de animación en <i>Adobe After Effects</i> .....                     | 39        |
| <b>Figura 9</b> .....  | <b>42</b> |
| Grupo focal con alumnos de la Escuela de Comunicación de la UDA .....        | 42        |
| <b>Figura 10</b> .....   | <b>42</b> |
| Gráfico de resultados de las evaluaciones del grupo focal - Texto .....      | 43        |
| <b>Figura 11</b> .....   | <b>44</b> |
| Gráfico de resultados de las evaluaciones del grupo focal - Infografía ..... | 44        |
| <b>Índice de Anexos</b>  |           |
| <b>Anexo 1</b> .....   | <b>52</b> |
| Sílabo contenido Semiótica .....   | 52        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Anexo 2</b> .....  | <b>54</b> |
| Material de la asignatura Semiótica: sintáctica, semántica y pragmática ..... | 54        |
| <b>Anexo 3</b> .....  | <b>56</b> |
| Evaluación .....  | 56        |
| <b>Anexo 4</b> .....  | <b>58</b> |
| Borrador del storyboard .....   | 58        |
| <b>Anexo 5</b> .....  | <b>60</b> |
| Evaluaciones realizadas en los grupos focales .....                           | 60        |
| <b>Anexo 6</b> .....  | <b>65</b> |
| Link del producto audiovisual final .....                                     | 65        |







## Introducción

Este trabajo trata sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su influencia en la educación. Se aborda la necesidad de actualizar los métodos pedagógicos en la educación superior debido a las constantes demandas educativas y se presentan alternativas como el "aprendizaje mixto" o "aprendizaje híbrido", que combinan clases presenciales con el uso de recursos en línea. Se define el concepto de TIC como un conjunto de recursos tecnológicos que permiten transmitir información y se destaca su potencial para alcanzar los objetivos curriculares.

Se establece el marco teórico necesario para comprender el papel de las TIC en la educación superior y su potencial para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se abordan diferentes recursos educativos relacionados con las TIC, como el video educativo y la infografía, y se destaca la importancia del aprendizaje visual y los estilos de aprendizaje sensoriales en el contexto educativo.

La metodología del proyecto de tesis plantea la necesidad de adaptar un módulo de material teórico tradicional de la cátedra Semiótica a un producto audiovisual didáctico. El objetivo del estudio es generar una herramienta educomunicacional **que sirva como complemento** a la teoría impartida en clase. Para lograr esto, se propone identificar metodologías de enseñanza que se puedan utilizar con las nuevas tecnologías y elaborar material didáctico. Además, se realiza un análisis de contenido de referentes de educación audiovisual y se generará un producto multimedia que aborda la temática de la asignatura. Por último, se evalúa el nivel de aprendizaje obtenido mediante un grupo focal. El enfoque metodológico es cualitativo, con un alcance descriptivo y de tipo cuasi experimental. Se utilizan métodos como el análisis de contenido que se enfoca en los elementos característicos de los referentes seleccionados y se utiliza indicadores relacionados con los tipos de contenidos, el uso de imagen, el formato audiovisual y la longitud en tiempo. Los grupos focales evalúan mediante un cuestionario el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Se comparan los resultados obtenidos del grupo de alumnos que recibieron información teórica de forma tradicional (texto) con las respuestas del grupo de estudiantes que visualizó el contenido audiovisual generado.

Además del análisis de los referentes, se menciona un estudio previo sobre el uso de infografías animadas en la enseñanza y se propone adaptar parte del material teórico de la asignatura "Semiótica" para la creación de contenido educativo.

Se aborda la propuesta de contenido para la producción de una infografía animada basada en el material teórico seleccionado. Se toman en cuenta las indicaciones del guion establecido y se busca combinar la estética y la funcionalidad del diseño plano.

La etapa de postproducción abarca los procesos de montaje y animación para finalizar el proyecto audiovisual educativo. Se realiza la edición final y sincronización de los efectos de sonido necesarios. Algunas animaciones sugeridas en el guion se modifican debido a cambios en los elementos vectoriales generados, pero se mantiene la narración original. Una vez finalizado el producto, se procede a su evaluación en un grupo focal planteado dentro de la metodología de este trabajo.

Los resultados fueron obtenidos luego de aplicar un cuestionario de evaluación a dos grupos de estudiantes (después de observar la animación o revisar el material tradicional o texto). En general, las respuestas se acercaron mucho a las definiciones presentadas en la infografía animada.

Se concluye que los estudiantes que observaron el contenido educativo presentado resolvieron la evaluación más rápido, lo que sugiere que la infografía puede tener ventajas pedagógicas al combinarse con el material de clase tradicional o textos. Los recursos audiovisuales pueden favorecer los procesos educativos, y se plantea la posibilidad de complementar ambos materiales (texto y animación) para obtener mejores resultados en futuras investigaciones. La infografía se muestra como un recurso útil para la educación, ya que puede transmitir y sintetizar información de manera atractiva, facilitando el refuerzo de conceptos en las asignaturas.

## **Capítulo 1:**

### **Marco Teórico**

#### **1.1 TiC's y educación**

Los modelos pedagógicos de educación superior tienen al estudiante como eje central en los procesos de aprendizaje (Venegas *et al.*, 2020); por esto, algunos métodos para enseñar pueden considerarse anticuados debido a las necesidades educativas que surgen de forma constante (Benavides, 2018).

De acuerdo a lo expuesto por Piñero (2017), además de los métodos tradicionales existen metodologías de enseñanza alternativas como el “aprendizaje

mixto” que implican mejoras en los procesos pedagógicos. Dicha estrategia consiste en que las clases se refuerzan con materiales *online* fuera del aula; así, los estudiantes trabajan sus conocimientos mediante el uso de dos recursos que se complementan. También llamado “aprendizaje híbrido”, destaca por un rendimiento superior al de las metodologías clásicas y demuestra que el uso de TIC aporta para conseguir objetivos curriculares.

Se define a las TIC (tecnologías de la información y comunicación) como un conjunto de recursos tecnológicos cuya relación transmite información. Su conexión a internet permite un alto nivel de interacción entre el usuario y el contenido; posibilita cambios fuera del aula de clase al fortalecer conocimientos y divulgarlos (TapiaRepetto *et al.*, 2019).

Los métodos de enseñanza resultan obsoletos en algunos contextos; muchas herramientas podrían modernizar los procesos cognitivos de los estudiantes de educación superior (Martínez Navarro, 2017). En la investigación de Tapia-Repetto *et al.* (2019) se menciona la posibilidad de utilizar las nuevas tecnologías para convertirlas en instrumentos que den lugar a espacios cognitivos adecuados que cubran las necesidades del alumno.

Por otro lado, Granda *et al.* (2019) señalan que las TIC contribuyen de forma considerable en los procedimientos pedagógicos para un óptimo desarrollo académico y permiten interactividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Los investigadores Pardo *et al.* (2020) coinciden, e indican que estas herramientas tecnológicas facilitan el trabajo de docentes y permiten una mejor comunicación con estudiantes.

Otros autores indican que existen algunas diferencias en la interacción de los jóvenes con la tecnología, pues su forma de emplearla para ámbitos personales (redes sociales, por ejemplo) difiere del modo en que es usada en el contexto educacional (Guri-Rosenblit, 2018). Se advierte de una brecha digital generacional entre docentes y alumnos; además, se recalca la importancia de un modelo para gestionar la educación y que pueda ser aplicado a las necesidades actuales (Melo *et al.*, 2017).

La asincronía que caracteriza a las nuevas tecnologías permite a los estudiantes realizar consultas o revisar contenidos desde cualquier lugar y cuando

sea necesario (Granda *et al.*, 2019). Esto significa que las TIC son herramientas que promueven el aprendizaje autónomo (Pardo *et al.*, 2020).

Los autores Aguiar *et al.* (2019) consideran que el uso de las TIC en la educación es limitado e implica un simple reemplazo, pues -en muchos casos- solo se utilizan versiones digitales de materiales tradicionales como libros; todo el potencial de dichas tecnologías no se utiliza por completo. Por esta razón De la Hoz *et al.* (2019), señalan la importancia de promover condiciones y espacios óptimos para aprovechar al máximo las herramientas disponibles.

A partir de las herramientas que ofrecen las TIC, pueden surgir nuevas estrategias de enseñanza (De la Hoz *et al.*, 2019). Depende de la institución y de los docentes iniciar un proceso de innovación en el que se utilicen las nuevas tecnologías mencionadas con anterioridad para aplicar técnicas didácticas de acuerdo al ambiente académico y de esa forma cumplir las metas de aprendizaje del alumnado (Benavides, 2018; Venegas *et al.*, 2020).

Los recursos tecnológicos son señalados por Del Águila *et al.* (2019) como un elemento contemporáneo de vital importancia para la expresión y comunicación cultural; implementar metodologías emergentes al incluir dichas herramientas implica reconfigurar procesos de enseñanza. Esta transición pedagógica significa mayor dinamismo e interactividad y hace posible una participación activa por parte de los estudiantes (Ricardo e Iriarte, 2017).

En la investigación de Basignana y Asuaga (2020) resaltan algunos de estos recursos por su uso en la educación a distancia: clases presenciales grabadas (herramienta de bajo costo y larga duración que requiere actualización cada cierto tiempo), videoconferencias (hacen posible reemplazar las clases presenciales por una conexión en streaming) y audiovisuales (productos que incluyen animaciones, gráficos, cuestionarios, etc., y se caracterizan por su reducida duración).

Se menciona, en el trabajo de Gillanders *et al.* (2019), a las “píldoras de conocimiento” para referirse a piezas audiovisuales didácticas de corta duración generadas como herramientas de enseñanza en estrategias pedagógicas. Señalan una semejanza en el uso de este recurso y la metodología de “Aula Invertida”, modelo que implica que los alumnos usen el tiempo de asistencia tradicional a clases para

reforzar o aclarar conceptos que trabajaron con anterioridad y de forma independiente, pues el estudiante debe revisar la materia con antelación.

Los productos educomunicativos que surgen a partir de implementar las TIC en los procesos de enseñanza ofrecen múltiples facilidades a los estudiantes, información que destaca en la teoría revisada y que se muestra a continuación.

## **1.2 Contenido educativo**

El uso del video en procesos de aprendizaje hace posible la difusión de material audiovisual educativo. Permite al alumno reproducir el contenido las veces que considere necesarias para asimilar los conceptos que se muestran y aporta para que los docentes agilicen la transmisión de conocimientos a sus estudiantes (RiccioAnastacio *et al.*, 2017).

Esto concuerda con lo expuesto por Delgado *et al.* (2019), donde se sugiere que un gran beneficio de este recurso es que permite al estudiante controlar la reproducción del material; la disponibilidad de estos videos en línea hace posible acceder a ellos cuando sea y desde cualquier dispositivo con conexión a internet; implica mayores ventajas que muchos de los materiales tradicionales, pues un producto multimedia podría resultar más atractivo que trabajar con apuntes y libros.

El video educativo forma parte de una estrategia que ayuda con estímulos a generar diálogos, discusión, participación y reflexión sobre un tema específico (Ramírez, 2012). La comunicación visual usa distintas herramientas para plasmar un mensaje y las tecnologías de la información y comunicación suponen mayor oportunidad para visibilizar información (Paz y Hernández, 2017). En ese contexto, María Quesada (2015) señala al video didáctico como un medio comunicativo con lenguaje propio que aporta a una síntesis de ideas y conceptos en el receptor; incluso puede cambiar o reforzar las ideas previas existentes.

En otra investigación se destacan diversas características sobre los recursos multimedia utilizados en educación superior. Dicho trabajo concluye que el videotutorial es el material educativo preferido por los tutores. Asimismo, señala la importancia de que estos productos puedan generar participación e interacción; el estudio también toma en cuenta la longitud o duración de estas herramientas y

coincide con otros autores al sugerir un tiempo estimado de entre 4 y 6 minutos (Palencia y Reyes, 2020).

Muchos docentes dan uso a las ya mencionadas herramientas para abordar temáticas con mayor facilidad, ya que el video como estrategia de pedagogía favorece la autonomía en el aprendizaje; el recurso es valorado de forma positiva y para su elaboración se sugiere prestar especial atención a los aspectos técnicos como sonido o musicalización (Nuván et al., 2018).

Los autores Intriago *et al.* (2017) señalan la utilidad de la infografía como un recurso didáctico de enseñanza debido a la capacidad de sintetizar datos y permanecer en la memoria del usuario, también destacan la compatibilidad para transmitirla en diversas plataformas y facilitar el acceso a la información.

Se usan diversas herramientas audiovisuales de orientación didáctica en procesos educativos. El video resulta un instrumento de enseñanza cuyas características facilitan transmitir, aclarar y sintetizar conceptos; además permite un aprendizaje flexible y autónomo para los alumnos (De la Fuente *et al.*, 2013).

La literatura revisada recomienda que para la producción de contenido audiovisual educativo se necesita tener en cuenta algunos criterios: la duración del producto puede variar entre 3 y 5 minutos, el guion debe ser claro y sin redundancias, la sincronía entre audio y video es vital, textos e imágenes estáticas no aportan al material y el lenguaje usado en la narración no debe dificultar la comprensión del tema (Rodríguez *et al.*, 2017).

Los procesos de aprendizaje que usan contenido educativo audiovisual permiten al docente compartir información mediante distintos canales y de acuerdo a las necesidades del alumno.

### **1.3 Aprendizaje visual**

En la investigación de Llano y Tarco (2018), se mencionan estilos de aprendizaje sensoriales que se diferencian debido a los canales que usan para percibir información. Dichos estilos son: Visual (V), que obtiene datos mediante gráficos, imágenes y símbolos e influye en el desarrollo de la memoria a largo plazo; Auditivo

(A), que prioriza la capacidad de escuchar y es utilizado en la enseñanza de idiomas; Kinestésico (K), que implica la participación activa del alumno con el entorno y un aprendizaje práctico (Gómez *et al.*, 2017).

Ante las diversas formas de aprendizaje surgen diferentes métodos de enseñanza. El modo o metodología VAK (cuyas siglas se mencionan en el párrafo anterior) resulta útil en el proceso de formación estudiantil, pues identifica la vía de percepción de información más óptima, misma que varía de acuerdo al área de estudio y a la manera de aprendizaje de los individuos (Gómez *et al.*, 2017; Reyes *et al.*, 2017).

Los autores Pazán *et al.* (2017) muestran que en el cerebro existe una relación entre la capacidad de aprender y la capacidad de recordar, elementos característicos de un enfoque de enseñanza visual, también sostienen que los alumnos usan distintos estilos de aprendizaje según requiera la situación.

El aprendizaje visual supone la posibilidad de mejorar la creatividad y desarrollar habilidades en el alumnado (Martínez, 2017). Un sistema pedagógico rígido y unidireccional limita las capacidades del alumno y no concuerda con sus necesidades; se destaca que el estudiante de educación superior posee múltiples recursos y herramientas para acceder a información sobre un tema determinado e investigar por cuenta propia (Zempoalteca *et al.*, 2017).

Los trabajos antes mencionados concuerdan con el análisis de González y Abad (2019), quienes señalan el valor de promover procesos de aprendizaje visuales para fortalecer diversas capacidades colaborativas y autónomas en los alumnos. Esto se logra mediante procedimientos con herramientas pedagógicas que aporten para que los estudiantes consigan un aprendizaje efectivo (Pazán *et al.*, 2017). En adición a esto, Gómez *et al.* (2017) destacan una relación positiva entre los estilos de aprendizaje antes mencionados y un óptimo rendimiento académico.

A diferencia de los materiales teóricos tradicionales, los productos audiovisuales educativos generan mayor interés en el alumno y pueden ser usados para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior.

## Capítulo 2:

### Metodología

Tras la revisión de literatura, surge la propuesta de adaptar un módulo de material teórico tradicional de la cátedra Semiótica a un producto audiovisual didáctico; en vista de ello, el presente estudio plantea generar una herramienta educacional **como complemento a la teoría que se revisa en clase**.

Para esto se requiere, en primer lugar, identificar metodologías de enseñanza que se puedan acoplar a las nuevas tecnologías para elaborar material didáctico. Luego, se debe realizar un análisis de contenido de algunos referentes de educación audiovisual para después generar un producto multimedia que aborde la temática inicial de la asignatura Semiótica de la carrera de Comunicación de la Universidad del Azuay. Por último, hay que valorar el nivel de aprendizaje obtenido con el contenido audiovisual mediante grupos focales.

El enfoque metodológico planteado para alcanzar los objetivos es cualitativo, el estudio tiene un alcance descriptivo y es de tipo cuasi experimental. La recolección de información se divide en dos etapas y los métodos usados son análisis de contenido y grupo focal.

#### 2.1 Análisis de contenido

##### 2.1.1 Referentes de contenido educativo

Se plantea revisar los elementos característicos que destacan en los siguientes referentes seleccionados: Crash course, Veritasium, School of life, Nextu y The Floating University.

Así, es posible señalar puntos específicos a tomar en cuenta para el contenido audiovisual que se va a generar a partir de esta investigación.

##### 2.1.2 Herramientas de estudios similares

En la revisión de literatura se encontraron estudios que se asemejan a este proyecto y que realizaron análisis de contenido audiovisual usado con fines educativos. A continuación, se mencionan los autores revisados.



En el trabajo de Manso *et al* (2019) se utiliza un sistema de categorías (que se muestra en la Tabla 1) para el análisis de los materiales audiovisuales, valorar su estructura y evolución desde el texto inicial, el guion y el video final; todo esto desde una perspectiva cuantitativa que clasifica el contenido por niveles (1-4) de menor a mayor complejidad.

**Tabla 1**

Descripción del sistema de categorías con sus respectivos niveles de complejidad

| <b>Categoría</b>               | <b>Nivel 1</b>   | <b>Nivel 2</b>  | <b>Nivel 3</b>  | <b>Nivel 4</b>  |
|--------------------------------|--|---|---|---|
| <b>Selección de contenidos</b> | Solo se tienen en cuenta los contenidos de tipo disciplinar. Por ejemplo, como en los libros de texto o referentes académicos típicos. | Se tienen en cuenta los intereses y motivaciones del alumnado. Se apunta hacia la funcionalidad personal y/o social de los contenidos para el alumno. | Se tiene en cuenta al alumnado y sus ideas (conocimientos previos, emociones y valores, concepciones alternativas). No solo se intenta, sino que se planifican y diseñan cosas con las bases de la didáctica. | Se busca la metacognición o reflexión del alumnado sobre qué conocimientos aprender.                          |
| <b>Tipos de contenidos</b>     | Solo se formulan contenidos conceptuales. Pueden aparecer algunos procedimentales o actitudinal es pero supeditados a los conceptos.   | Se considera n conceptos. Se usan procedimientos o actitudes como conocimientos en sí mismos, pero no ambos.  | Se integran conceptos, procedimientos y actitudes.  | Se busca la metacognición o reflexión del alumnado sobre las características de los conocimientos a aprender. |

|                                   |   |   |  |   |
|-----------------------------------|---|---|--|---|
| <b>Presentación de contenidos</b> | Se presentan con la misma lógica que en la disciplina.  | Se considera la perspectiva del alumnado, pero para acercarse a los contenidos disciplinares o académicos.  | Los contenidos se abordan desde la perspectiva del alumnado. Él es el protagonista (ideas previas, intereses, hábitos,   | Se presentan desde una perspectiva de reflexión por parte del alumnado (metacognición).   |
|                                   |   |   | emociones).  |   |
| <b>Uso de imagen</b>              | <p>Apenas se usa la imagen o tan solo decora o rellena (solo lleva entre el 0 y el 25% de la información). El texto es el hilo que guía el desarrollo de los contenidos.</p> <p>Si se baja el sonido solo se capta entre el 0 y el 25% de la información.</p> | <p>Las imágenes acompañan como elemento descriptivo (entre el 25 y 50%) El texto, voz en off o diálogo siguen siendo la base del desarrollo de los contenidos.</p> <p>Si se baja el sonido se capta entre el 25 y el 50% de la información.</p> | <p>La imagen tiene un papel relevante (entre el 50 y 75%): describe, guía, muestra y relaciona los contenidos siendo acompañadas por el sonido. En general, se dramatiza el texto dándole realidad.</p> <p>Sin sonido se llega a entender entre el 50 y 75%.</p> | <p>Las imágenes explican en detalle y casi exclusivamente el tópico (75 y 100%) siendo capaces de describir, guiar, mostrar o relacionar los contenidos. Se suelen emplear efectos especiales para conectar los elementos que conforman los contenidos.</p> <p>El texto o diálogo apenas tiene significación.</p> |

Fuente: Manso *et al*, (2019).

Por otra parte, en la investigación de Bastida et al. (2020) se estudian piezas audiovisuales educativas con un enfoque cualitativo que se basa en un análisis textual en el que se revisan los siguientes elementos en los videos:

- **Datos técnicos:** Título del video, número de visualizaciones, duración, video ID.
- **Formato audiovisual:** Tipología del producto educativo elaborado (video clase; animación; podcast).

- **Estructura del discurso:** Configuración del guion, técnicas narrativas y disposición del contenido (introducción, cierre, bloques).
- **Realización audiovisual:** Tipo de plano y encuadre, puesta en escena, presencia del docente en pantalla, elementos de apoyo, diseño gráfico y sonoro.
- **Nivel de producción:** Edición y postproducción de la pieza (básico, avanzado).

En adición a esto, el estudio de Palencia y Reyes (2020) indica de forma descriptiva diferentes características de los recursos educativos multimedia y las señala como variables para analizar. Estos elementos revisados en la investigación mencionada se describen en la Tabla 2. **Tabla 2**

Variables y aspectos a conocer

| <b>Variable</b>         | <b>Aspecto evaluado</b>   |
|-------------------------|---|
| Tipo                    | Recurso educativo multimedia que los tutores prefieren para su estilo de labor tutorial.  |
| Enfoque de aprendizaje  | Prioridad en el diseño del recurso, basado en los tipos de aprendizaje: kinestésico, auditivo o visual.   |
| Color                   | Colores del recurso multimedia educativo que potencian el aprendizaje.  |
| Enfoque de multimedia   | El principal enfoque multimedia que debería tener el recurso educativo, dentro de lo que se definió el texto, las imágenes o gráficos, las animaciones, el sonido o el vídeo. |
| Longitud en tiempo      | La longitud en tiempo del recurso multimedia educativo que mejor aprovechan los estudiantes.  |
| Longitud en páginas     | La longitud en páginas de los recursos multimedia que poseen texto, igualmente enfocado en la labor tutorial.   |
| Nivel de interactividad | Relación de participación entre el estudiante y el recurso multimedia.  |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Nivel de modularidad  | Capacidad del que tiene el recurso de integrarse con otros recursos educativos.       |
| Nivel de reusabilidad | La posibilidad de volver a usar el recurso en un contexto similar o en uno diferente. |
| Medio de comunicación | La forma más efectiva de comunicar un nuevo recurso.                                  |

Fuente: Palencia y Reyes, (2020).

### 2.1.3 Categorías para analizar contenido

Para la elaboración de la herramienta de análisis a utilizar en la presente investigación se toman indicadores señalados en los trabajos de Bastida *et al.* (2020), Manso *et al.* (2019) y Palencia y Reyes (2020). Las variables seleccionadas permiten realizar un análisis cualitativo que describe las características observadas en el contenido audiovisual educativo.

Por otra parte, existen variables que fueron excluidas de este análisis debido a que son elementos que no se relacionan con los videos educativos revisados, un ejemplo de esto es el indicador “longitud en páginas” que no aplica para este tipo de contenido, o el ítem “medio de comunicación” que hace referencia al medio de comunicación en el que fue transmitido el contenido analizado y que tampoco aplica porque todos los productos revisados se encuentran en YouTube.

A diferencia del modelo original en el que los autores hacen un análisis que clasifica al contenido por niveles (Tabla 1), se realizan modificaciones en el caso de las variables “tipos de contenidos” y “uso de imagen”; para esta investigación es necesario describir características y elementos identificados en el material audiovisual. Los indicadores mostrados en la Tabla 3 son los ítems elegidos para el estudio; además, se precisan algunos términos utilizados por los autores.

**Tabla 3**

Indicadores para el análisis de contenido

| Categoría | Aspectos observados |
|-----------|---------------------|
|-----------|---------------------|

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Tipos de contenidos</b>   | Formulación de contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales.  |
| <b>Uso de imagen</b>         | Modo de emplear imágenes para rellenar, describir, relacionar contenidos o explicar a detalle el tema. Uso de texto y voz en off como guía para desarrollar el contenido o para acompañar imágenes.   |
| <b>Formato audiovisual</b>   | <b>Podcast:</b> Se trata de un contenido en formato de audio digital al que se accede mediante diferentes canales de distribución (Parlatore <i>et al.</i> , 2020).<br><b>Video Clase:</b> Autores la definen como una “conferencia grabada en video” que cuenta con la presencia de un docente (Damiani, 2011).<br><b>Animación / Infografía:</b> Implica un producto que combina elementos visuales y aporta un despliegue gráfico de información. Se usa para ofrecer datos complejos mediante una presentación gráfica para sintetizar información y hacerla más atractiva (Minervini, 2005). |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | Duración del recurso educativo analizado.   |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Posibilidad de volver a utilizar el recurso. El nivel se establece de acuerdo al lapso de tiempo que se puede usar el contenido.<br><b>Alto</b> (6 años o más), <b>medio</b> (1 a 3 años), <b>bajo</b> (consumo inmediato, máximo 1 año).   |

## 2.2 Grupo Focal

### 2.2.1 Muestra

Luego de la producción del video educativo se plantea valorar el nivel de aprendizaje que se obtiene con este contenido didáctico. Para ello se debe realizar un grupo focal a estudiantes de la escuela de comunicación de la Universidad del Azuay.

A los asistentes del grupo focal se les debe presentar el material audiovisual que se adaptó a partir del material teórico tradicional revisado.

Para identificar el nivel de aprendizaje conseguido se plantea una evaluación sobre la temática del video para realizarse luego de la exposición al contenido educativo propuesto en este estudio. Las preguntas a los asistentes del grupo focal

se construyeron de acuerdo a criterios sugeridos por docentes de la escuela de comunicación.

Esta evaluación se debe desarrollar también a un segundo grupo de estudiantes a los cuales se les mostrará la misma información teórica sobre “sintáctica, semántica y pragmática” con material educativo tradicional. Es decir, se les presentará un fragmento de texto que es parte de la literatura revisada en la asignatura.

Hay que comparar los resultados obtenidos en cada grupo para identificar el recurso educativo que obtiene mejor respuesta.

### 2.2.2 Evaluación

Los aspectos a evaluar tras la exposición a las dos versiones del contenido educativo (literatura - infografía) son los siguientes:

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
- Definir cada rama.
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
- Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



## Capítulo 3:

### Pre producción

#### 3.1 Análisis de Referentes

Los referentes de contenido educativo fueron sugeridos por docentes universitarios y luego seleccionados de acuerdo a su posicionamiento, estética y los diversos recursos utilizados en la producción de cada caso.

“Crash Course” es un proyecto cuyo contenido son videos educativos de alta calidad disponibles en YouTube. Han generado múltiples cursos sobre temas como química, literatura, historia, biología, filosofía, teatro, ecología y más. Por otra parte, “Veritasium” es un canal con videos que abordan temas de ciencia y tecnología; el formato se asemeja a un documental. Otro caso analizado es “The School of Life”, un colectivo de psicólogos, filósofos y escritores que mediante videos comparten ideas sobre cómo mejorar relaciones, profundizar conexiones sociales y enfrentar desafíos.

El proyecto “Next U” es una plataforma de aprendizaje con cursos online sobre tecnología digital y negocios para trabajos con alta demanda laboral; sus videos tratan temas como marketing digital, emprendimiento, tecnología, diseño y más. Para finalizar, “The Floating University” se define como un canal con grandes pensadores y académicos destacados que ofrecen contenido accesible para todos los estudiantes de todas las universidades en todas partes.

En el presente estudio se revisa el contenido disponible en los canales de YouTube de cada proyecto; el criterio para la selección de los audiovisuales a analizar es la cantidad de reproducciones, se examina el video más popular de cada canal.

##### 3.1.1 Crash course

Url: [https://www.youtube.com/watch?v=Yocja\\_N5s1I](https://www.youtube.com/watch?v=Yocja_N5s1I)

El proyecto utiliza distintos recursos en cada producto audiovisual mostrado en su canal. La mayoría de videos duran entre 10 y 15 minutos. En el caso analizado, el narrador utiliza recursos cómicos (chistes) con el objetivo de dinamizar la presentación de la información que comparte. El docente aparece en pantalla en un plano medio (Figura 1); estas tomas se complementan con recursos gráficos como iconos e ilustraciones alusivas al tema, material de archivo e infografías. El video analizado

sobre la “revolución agrícola” es el primer capítulo de una serie de clases de historia universal.

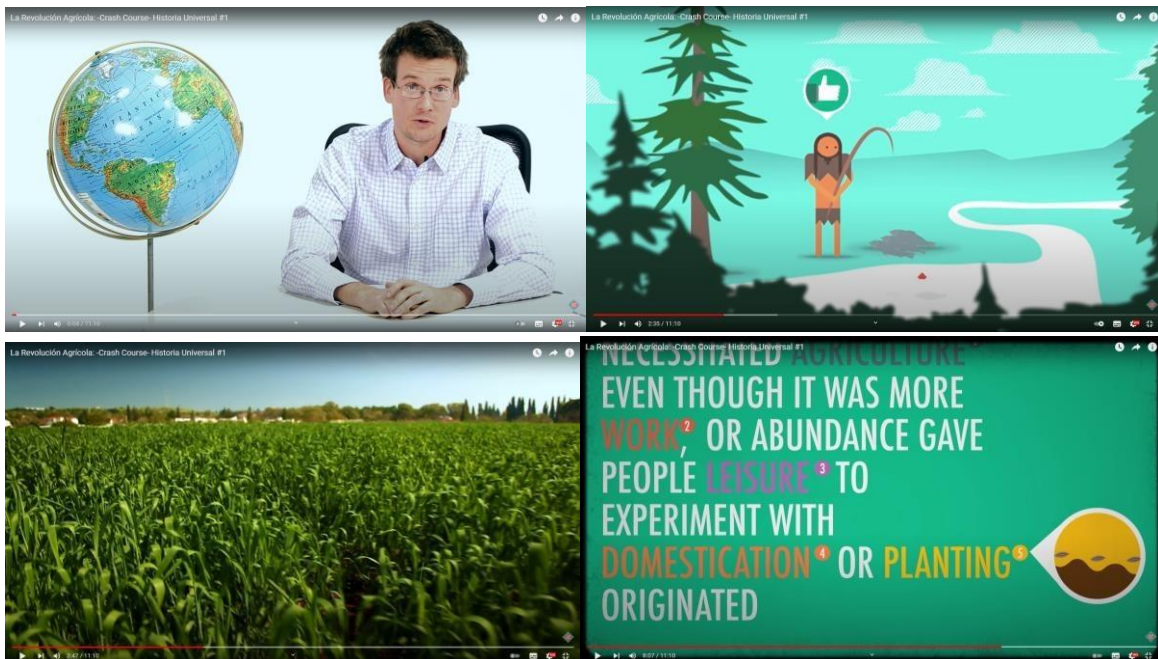
**Tabla 4**

Análisis de contenido: Crash Course

| <b>Categoría</b>             | <b>Aspectos observados</b>  |
|------------------------------|---|
| <b>Tipos de contenidos</b>   | El video revisado muestra conceptos de una clase de historia. No se abordan procedimientos o ejercicios.  |
| <b>Uso de imagen</b>         | Las imágenes acompañan la voz en off para describir y reforzar conceptos. El audio resulta la base para el desarrollo del tema. El material de archivo se acompaña de animaciones de tipografía para destacar datos importantes. Las imágenes de archivo mostradas tienen animaciones de posición. Se utilizan cortinillas para realizar cambios de tomas entre el video del docente y el material de archivo. Se animan ilustraciones en 2D de los elementos que señala la voz en off y en ocasiones aparecen pequeños íconos arriba de la tipografía (animación de opacidad y escala) para hacer énfasis en algunas palabras. |
| <b>Formato audiovisual</b>   | Se trata de una combinación de videoclase e infografía animada. Los recursos que usa son variados: imágenes y videos relacionados al tema se mezclan con las tomas del docente mientras narra la información. Se utilizan fondos con colores claros. En las tomas del docente se realiza un zoom para lograr un primer plano cuando se necesita enfatizar información. También, se hacen dramatizaciones que simulan un salón de clase en donde un alumno interrumpe la cátedra del maestro para hacer preguntas y este responde las inquietudes correspondientes.  |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | La duración del contenido es de 11 minutos y 10 segundos.   |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Alto. El contenido sirve para un largo periodo de tiempo, pues el video se subió hace 10 años. Sin embargo, se debe considerar la opción de actualizar información de acuerdo al tema de cada material multimedia.  |



**Figura 1**  
Crash Course



### 3.1.2 Veritasium

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=uxPdPpi5W4o>

Las herramientas usadas para la producción de este canal varían acorde al tema de cada video. Videoclase, entrevistas, planos detalle e infografías animadas son utilizadas. Se abordan temas relacionados con ciencia y tecnología. Explican y sintetizan información con entrevistas a expertos en las temáticas; cuando se trata de experimentos científicos, estos son mostrados en el video.

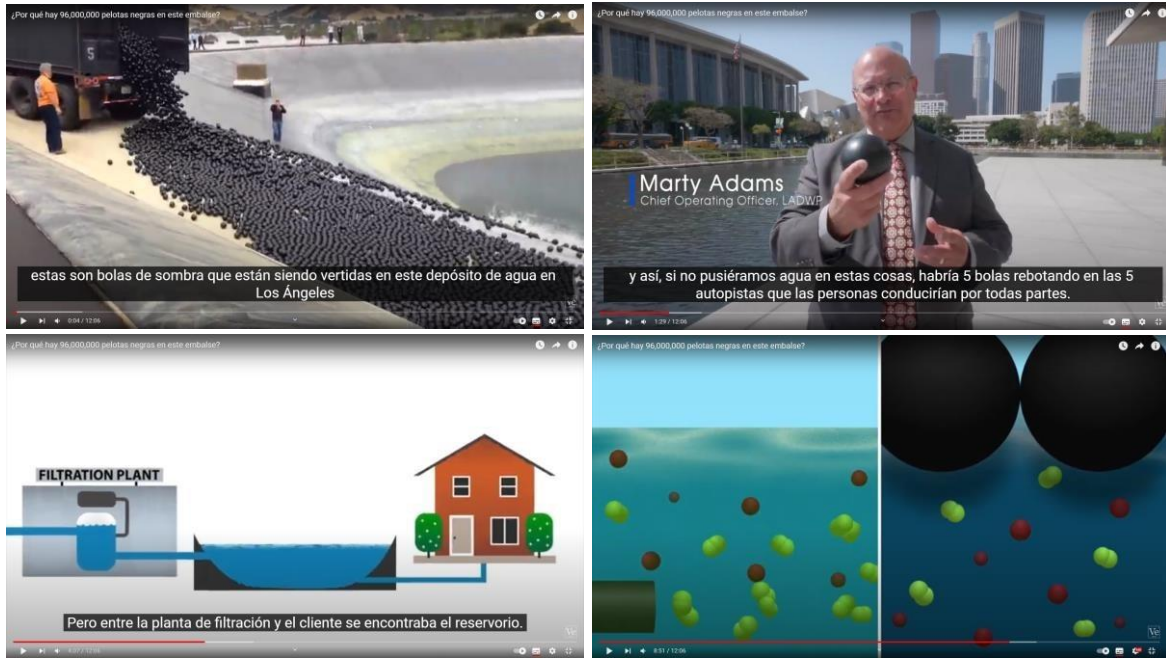
También existe un segundo canal llamado “Veritasium en español” en el que se muestran las versiones traducidas de los mismos videos del canal principal.

**Tabla 5**  
Análisis de contenido: Veritasium

| Categoría | Aspectos observados |
|-----------|---------------------|
|-----------|---------------------|

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Tipos de contenidos</b>   | En el caso analizado se abordan conceptos que explican información sobre el uso de “bolas de sombra” y el proceso de descarga en un embalse.   |
| <b>Uso de imagen</b>         | Se utilizan entrevistas para que profesionales expliquen el tema. La voz en off guía el desarrollo del video. Para reforzar los datos a destacar usan animaciones de imágenes 2D que simulan procesos químicos de los que se habla en el video. El texto aparece con animación de opacidad.  |
| <b>Formato audiovisual</b>   | El producto revisado es una videoclase. El narrador aparece durante el video y se muestra en el lugar del que se habla. Los planos usados son muy variados (Figura 2), esto se mezcla con entrevistas y diferentes tomas que se complementan con la voz que narra la información. Para los planos detalle, se aumenta la escala y se anima la posición de las tomas. |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | La longitud de los productos varía desde videos de 5 minutos hasta contenidos que alcanzan los 30 minutos.   |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Se trata de contenido reciente; su nivel de reusabilidad es alto.  |

**Figura 2**  
Veritasium



### 3.1.3 The School of life

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=fLJBzhcSWTk>

Se trata de un canal que ofrece información en video sobre una amplia variedad de temas, en muchos casos sobre psicología y el comportamiento de los seres humanos. Al inicio de cada infografía destacan el tipo de contenido que ofrecen (clases, libros y videos de terapia).

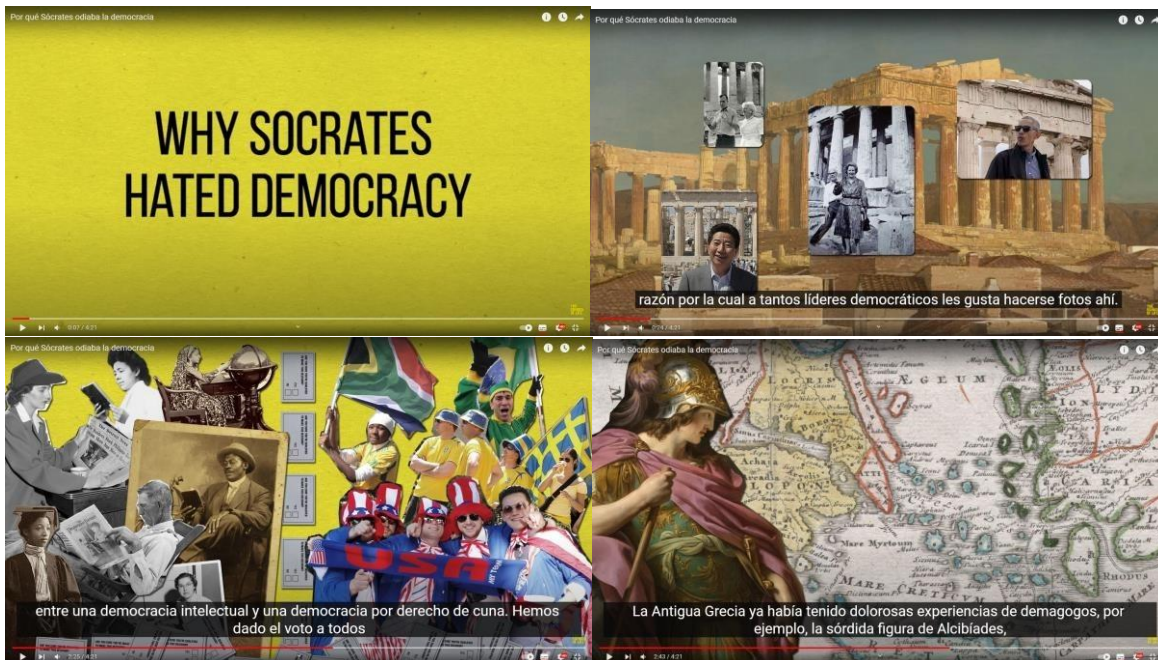
**Tabla 6**

Análisis de contenido: The School of Life

| Categoría           | Aspectos observados   |
|---------------------|---|
| Tipos de contenidos | El contenido revisado ofrece información histórica sobre Sócrates y la opinión que el filósofo tenía sobre la democracia. No se muestran procedimientos o ejercicios.   |
| Uso de imagen       | Se utiliza un fondo amarillo con textura de papel y letras oscuras. El texto que se muestra aparece con animaciones de opacidad (Figura 3). Se usa una voz en off para acompañar al contenido gráfico mostrado. Se utilizan fotografías e imágenes recortadas, en ocasiones se asemeja al aspecto de un collage; la mayoría de elementos y figuras de la infografía pertenecen a material de archivo. |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Formato audiovisual</b>   | En este caso, se trata por completo de una infografía animada, el material gráfico que se usa proviene de imágenes de archivo que se animan para este contenido. Dichas animaciones se basan en cambios de posición y escala. |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | School of life reduce la duración de sus videos. Van desde el minuto y medio hasta un máximo de 7 minutos por video.  |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Alto. La temática de estos videos permite que sean reusables a través del tiempo.   |

**Figura 3**  
The School of Life



### 3.1.4 Next U

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=U0QstUPn9Rg>

El canal ofrece videos orientados a que el espectador desarrolle diferentes capacidades. En este caso se usa el formato de videoclase con textos y elementos gráficos animados (iconos e ilustraciones) para reforzar información.

#### **Tabla 7**

Análisis de contenido: Next U

| <b>Categoría</b>             | <b>Aspectos observados</b>  |
|------------------------------|---|
| <b>Tipos de contenidos</b>   | El material audiovisual aborda conceptos de marketing digital, su proceso de evolución y algunas recomendaciones sobre segmentación de mercado para generar contenidos.   |
| <b>Uso de imagen</b>         | <p>El video inicia con la animación de figuras que forman el logo de "Next university", se muestran los fondos claros y tipografías de color oscuro.</p> <p>Se usan diferentes planos para el docente que sale a cuadro (Figura 4); también se utilizan recursos gráficos como iconos para destacar y hacer énfasis en datos importantes mediante animaciones de opacidad, rotación, posición y escala; estos elementos se muestran junto a la docente, en la misma toma que usa un fondo claro. Algunos elementos salen por completo de la toma moviéndose hacia abajo o a los lados; también, se utilizan figuras con track matte para hacerlos desaparecer; en ambos casos se anima la posición.</p> <p>El texto que aparece durante el contenido es mostrado mediante animaciones de opacidad y posición. El audio (voz de la docente/narradora) dirige el desarrollo del tema.</p> |
| <b>Formato audiovisual</b>   | El producto revisado mantiene el formato de videoclase debido a la presencia de una docente. Se animan iconos y textos como refuerzo para los datos a destacar.   |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | Los videos oscilan entre los 4 y 16 minutos.  |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Bajo. Por las temáticas tratadas, estos videos requieren actualización constante. El caso revisado habla sobre marketing digital, y es necesario renovar la información ofrecida debido a que fue subido a Youtube en 2016.   |

**Figura 4**  
Next U



### 3.1.5 The Floating University

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=kYAdwS5MFjQ>

En este caso se trata de un proyecto que desarrolla temáticas sobre física y ciencia mediante videoclases de diferentes docentes en cada producto y se apoyan con material de archivo de acuerdo al tema. Se podría actualizar los recursos utilizados en el contenido.

**Tabla 8**

Análisis de contenido: The Floating University

| Categoría           | Aspectos observados   |
|---------------------|---|
| Tipos de contenidos | El contenido educativo revisado se trata de una explicación sobre la teoría de cuerdas. Se habla de ecuaciones, agujeros de gusano y la posibilidad de otros universos. En este video se abordan conceptos y no se desarrollan procedimientos o ejercicios. |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Uso de imagen</b>         | El texto mostrado en el producto aparece mediante animaciones de posición en la tipografía (Figura 5). Se usan recursos gráficos como ilustraciones para destacar información y explicar conceptos. Estos elementos se combinan con el uso de planos medios y planos generales de los docentes. El audio es la guía principal.  |
| <b>Formato audiovisual</b>   | El formato es una videoclase en la que la información es compartida por un docente con amplio conocimiento del tema, en este caso, física.<br>El material que se utiliza en las animaciones sirve para hacer énfasis en los conceptos a destacar. Los textos e imágenes son mostrados con animaciones de posición, escala, rotación y opacidad en la misma toma del docente con un fondo claro. |
| <b>Longitud en tiempo</b>    | La extensión de los contenidos está entre los 2 y 6 minutos. Los videos de este canal presentan una duración más reducida.  |
| <b>Nivel de reusabilidad</b> | Alto. Los videos pueden ser utilizados por un extenso periodo de tiempo. El caso revisado fue subido a Youtube en 2011.   |

**Figura 5**  
The Floating University



### 3.2 Material teórico para adaptar

Como antecedente a esta investigación, se tiene el trabajo titulado “Infografía animada: Una nueva vía educomunicacional” en el cual se evalúa el aporte educativo de la aplicación de animaciones gráficas durante el proceso de enseñanza (Santos, 2018). La temática elegida por el autor antes mencionado fue “los elementos de la cámara fotográfica”.

De acuerdo al criterio de docentes de la Escuela de Comunicación es necesario aplicar los resultados de la tesis mencionada en el párrafo anterior en otras áreas o materias impartidas; sugieren optar por asignaturas como “Semiótica”, ya que -de acuerdo a la experiencia de los maestros y a la opinión del autor de este trabajo- es una materia compleja de asimilar para los estudiantes de la carrera de Comunicación. La adaptación del material teórico tradicional a un recurso audiovisual sintetiza la información para los alumnos. De acuerdo al análisis se sugiere un producto que no exceda los 3 minutos.

Para el presente trabajo de investigación se selecciona parte del material que se abordaba durante el primer módulo de la asignatura “Semiótica” que se impartía en el tercer nivel de la carrera de Comunicación en la Universidad del Azuay (tercer ciclo).

El contenido revisado en esta materia está disponible en el sílabo de Semiótica, mismo al que se puede acceder mediante el sitio web de la institución (Anexo 1).

Los temas tratados en la unidad 1, titulada ¿qué es la semiótica?, son:

- Semiótica como teoría y método
- Significado y sentido
- Sintáctica, semántica y pragmática
- Teoría general del signo

De estos, se elige el tema “Sintáctica, semántica y pragmática” para adaptar la teoría revisada en la cátedra a un contenido audiovisual educativo. En la literatura que se imparte en clase constan estas ramas de división de la semiótica y sus conceptos. Dicha sección de la asignatura se puede revisar en el Anexo 2.

Las formas de vinculación de los signos son: **Semántica**, que se refiere a la relación de los signos con los objetos o cosas que significan o representan, **Pragmática**, que es la relación de los signos y el efecto que estos tienen en quienes los interpretan, y **Sintáctica**, que implica la vinculación de los signos entre sí para formar conjuntos de signos con sentido (Zheccheto, 2002).



### 3.3 Guionización

A continuación, se presenta la adaptación realizada del material teórico seleccionado a un guion literario y audiovisual que muestra la equivalencia narrativa en relación al texto académico escogido.

#### 3.3.1 Guion Literario

La propuesta de guion literario (elemento que en el contenido a realizar es la voz en off o narración) se presentó y valoró de forma positiva por la docente de la asignatura en cuestión.

### DIVISIÓN DE LA SEMIÓTICA

El filósofo estadounidense Charles Morris postuló que la semiótica se divide en tres ramas de acuerdo a las formas de vinculación de los signos, que son:

- Sintáctica o relación de los signos entre sí, para formar conjuntos organizados o textos.
- Semántica o relación de los signos con los objetos que representan o significan.
- Pragmática o relación de los signos con sus usuarios.

#### **Sintáctica:**

El concepto de sintaxis se utiliza en el estudio del lenguaje para definir la unión y coordinación de signos para que puedan formar frases y oraciones. Los signos se combinan para crear unidades mayores con sentido. Por ejemplo, textos, anuncios, o una conversación.

En otros sistemas de signos se refiere a la relación entre estos para crear conjuntos organizados.

#### **Semántica:**

Se usa el concepto de semántica para referirse al estudio del significado de los signos y sus combinaciones.

La semántica brinda un significado a las palabras para generar un proceso de interpretación. Dicho significado puede resultar complejo debido a que se genera de diversos modos y depende del sistema sígnico que se estudie.

Todos los signos tienen significado y remiten a otra cosa (ya sea real o imaginaria); si no tuvieran significado, no se pueden considerar signos.

#### **Pragmática:**

El concepto de pragmática se aplica para definir el estudio del significado de los signos en su relación con los usuarios y las circunstancias de su comunicación.

El uso del lenguaje más la interpretación dan lugar a la pragmática, que amplía el ámbito de estudios semióticos, ya que además de la unión de signos y sus significados, se analizan también sus efectos.

Todos los signos generan algo y cuando se usan, pasan cosas en nosotros y en los que nos rodean.

### EJEMPLO (Signo “PARE”)


En esta señal de tránsito, la construcción sintáctica que se puede identificar es que se utilizan signos como letras y colores para formar una palabra.

En cuanto a la búsqueda de sentido semántico, se puede señalar que la combinación de los signos tales como el color rojo y las letras blancas “pare”, significan que un vehículo debe detenerse por completo antes de una intersección.

El aspecto pragmático a destacar es el efecto que produce la unión y el significado de los signos mostrados. Es decir que un conductor, al observar la señal “PARE”, detenga la marcha del vehículo en su totalidad para verificar que no se aproximen otros vehículos en la intersección que está por cruzar y confirmar que es seguro avanzar.

### 3.3.2 Guion Audiovisual

#### Infografía

| Imágenes  | Audio   | Tiempo |
|---|---|--------|
|  <p>Se dibuja al Filósofo Charles Morris y con animaciones de tipografía se destacan palabras o frases importantes que se narran en la voz en off.</p> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>El filósofo estadounidense Charles Morris postuló que la semiótica se divide en tres ramas de acuerdo a las formas de vinculación de los signos, que son:</p> <p><b>Música:</b><br/><i>Inspiring Documentary Background - Bd productions</i></p> <p>La canción suena hasta el final del video.</p> | 0,10”  |

|  |                    |        |
|--|--------------------|--------|
| Animación de escala del texto en el siguiente orden: | <b>Voz en off:</b> | 0,16'' |
|--|--------------------|--------|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <div data-bbox="226 280 869 645" data-label="Image"> </div> <p>1. “Sintáctica”, aparece a la izquierda. Abajo del texto se muestra un abecedario. Las letras aparecen en mayúsculas, de una en una, con animación de opacidad.</p> <p>2. “Semántica”, aparece al centro. Abajo del texto se muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- una señal informativa de un avión, con animación de opacidad, se mueve hacia la izquierda y deja ver el siguiente icono.</li> <li>- un signo igual que estaba debajo y se muestra con track matte.</li> <li>- un vector de avión, aparece con animación de escala, junto al signo igual y abajo del texto “semántica”.</li> </ul> <p>3. “Pragmática”, aparece a la derecha. Debajo del texto se muestra un vector de un semáforo, aparece de derecha a izquierda con animación de posición y se anima de forma alternada el cambio de luces de verde, amarillo y rojo.</p> <p>Los elementos que están debajo de sintáctica, salen de la toma moviéndose hacia la esquina inferior izquierda.</p> <p>Los iconos que están debajo de “semántica” salen de la toma hacia abajo.</p> <p>El semáforo que está debajo de “pragmática” sale de la toma por la esquina inferior derecha.</p> <p>Los textos “sintáctica, semántica y pragmática” se mantienen en la toma.</p> | <p>Sintáctica o relación de los signos entre sí, para formar conjuntos organizados o textos.</p> <p>Semántica o relación de los signos con los objetos que representan o significan.</p> <p>Y pragmática o relación de los signos con sus usuarios.</p> |  |
|--|---|--|

|  |   |              |
|--|---|--------------|
| <p>Zoom in a la palabra "Sintáctica", se mantiene en el centro de la toma, en la parte superior.</p> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>SINTÁCTICA</p> <p>El concepto de sintaxis se utiliza en el estudio del</p> | <p>0,28"</p> |
|--|---|--------------|



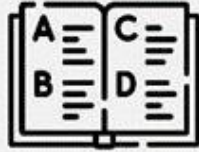
|   |  |  |
|---|--|--|
| <div data-bbox="225 853 868 1211" data-label="Diagram"> <p style="text-align: center;"><b>Sintáctica</b></p> <p style="text-align: center;">Estudio del lenguaje &gt; Combinación de signos</p> </div> <p data-bbox="204 1218 839 1417">Con animación de posición y track matte, aparece, desde la izquierda hacia la derecha, el texto “Estudio del lenguaje. Se queda en el lado izquierdo de la pantalla. Con animaciones de escala (10 puntos) que se aumenta y reduce en repetidas ocasiones se destaca el texto.</p> <p data-bbox="204 1458 820 1525">Junto a este texto, se dibuja con opacidad una flecha, en medio de la pantalla.</p> <p data-bbox="204 1568 858 1702">Junto a la flecha, al lado derecho de la pantalla, con animación de posición y track matte, aparece de izquierda a derecha, el texto “Combinación de signos”.</p> <p data-bbox="204 1704 829 1803">Con animaciones de escala (10 puntos) que se aumenta y reduce en repetidas ocasiones se destaca el texto.</p> <p data-bbox="204 1843 813 2022">El texto “Estudio del lenguaje” sale de la toma moviéndose hacia la izquierda y el texto “Combinación de signos” hacia la derecha. La flecha desaparece con animación de opacidad.</p> | <p data-bbox="879 181 1251 517">lenguaje para definir la unión y coordinación de signos para que puedan formar frases y oraciones. Los signos se combinan para crear unidades mayores con sentido. Por ejemplo, textos, anuncios, o una conversación.</p> <p data-bbox="879 566 1251 701">En otros sistemas de signos se refiere a la relación entre estos para crear conjuntos organizados.</p> |  |
|---|--|--|





El texto "Semántica" sale de la toma moviéndose


Sistemas  
de  
signos



hacia la parte superior.

Aparece el texto "Sistemas de signos", palabra por palabra, en tres filas con animación de posición, de abajo hacia arriba. Con animación de escala (5 puntos), que se aumenta y reduce en repetidas ocasiones se destaca palabra por palabra.

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Se muestran, con animación de opacidad, vectores de diccionarios de diferentes idiomas.</p> <p>Con animación de escala, los elementos desaparecen de la toma en el mismo orden en que aparecieron.</p> |  |  |
|---|--|--|

|  |   |              |
|--|---|--------------|
| <p>En el centro de la pantalla, se escribe letra por letra, la palabra "Semántica". El texto se mueve hacia la parte superior.</p>  <p>De abajo hacia arriba, con animación de posición, se muestra el texto "Significado de los signos". Permanece al centro de la toma por 2 segundos. Luego, se modifica la posición para simular que la tipografía "Significado de los signos" empuja hacia arriba al texto "Semántica" hasta sacarlo de la toma y quedarse en su posición.</p> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>SEMÁNTICA</p> <p>Se usa el concepto de semántica para referirse al estudio del significado de los signos y sus combinaciones. La semántica brinda un significado a las palabras para generar un proceso de interpretación. Dicho significado puede resultar complejo debido a que se genera de diversos modos y depende del sistema signico que se estudie.</p> <p>Todos los signos tienen significado y remiten a otra cosa (ya sea real o imaginaria); si no tuvieran significado, no se pueden considerar signos.</p> | <p>0,32"</p> |
|--|---|--------------|

Abajo del texto aparecen 3 ejemplos de anagramas con diferente tipografía y color. Se

Significado  
de los  
signos

|         |       |         |
|---------|-------|---------|
| ACUERDO | FRESA | DESTINO |
| ECUADOR | FRASE | SENTIDO |

muestran en el siguiente orden:

1. La palabra "ACUERDO" se reorganiza y se lee "ECUADOR",
2. pasa lo mismo con "FRASE" y "FRESA" 3.
- y con "DESTINO" y "SENTIDO".

Esto se hace con animaciones de posición y duplicando las letras de la parte superior para que se formen otras palabras en la fila de abajo.

Es decir, se copian los caracteres y se modifica

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>la posición para conformar otra palabra. Las palabras originales se mantienen en la primera fila.</p> |  |  |
|--|--|--|

Todos los textos salen por el lado más cercano.


“Significado de los signos” se mueve y sale hacia arriba. “Fresa y frase” se mueven hacia abajo y salen de la toma. “Destino y sentido” salen por el lado derecho. “Acuerdo y Ecuador” salen hacia la izquierda.



|  |   |              |
|--|---|--------------|
| <p>En la parte superior, centrado, aparece el texto “Pragmática” con animación de opacidad. Se anima la escala (10 puntos), se aumenta y reduce en repetidas ocasiones para hacer énfasis y destacar esa palabra.</p> <p>Con animación de escala, en la parte central izquierda, aparece la palabra “signos”. Luego, junto a esto, aparece con animación de posición y track matte un signo más (+). En el centro de la pantalla aparece el texto “Interpretación del usuario en dos filas. Se muestra con animación de posición de una capa que cubría cada fila (track matte). Después, con animación de opacidad, se muestra un signo igual (=) al lado derecho del texto anterior. Con animación de escala, en la parte central derecha, aparece la palabra “efecto”.</p> <p>Todos estos elementos se mueven al mismo</p> <div data-bbox="220 965 863 1323" style="background-color: #e0e0e0; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>Pragmática</b></p> <br/> <p>Signos + Interpretación del usuario = Efecto</p> </div> <p>tiempo hacia un solo lado para salir de la toma.</p> <p>Se escribe, palabra por palabra, la frase “Todos los signos producen un efecto”, en el centro de la pantalla.</p> <p>Se aumenta y reduce la escala (10 puntos) en repetidas ocasiones para enfatizar la frase. Se mueve hacia la parte superior central.</p> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>PRAGMÁTICA</p> <p>El concepto de pragmática se aplica para definir el estudio del significado de los signos en su relación con los usuarios y las circunstancias de su comunicación.</p> <p>El uso del lenguaje más la interpretación dan lugar a la pragmática, que amplía el ámbito de estudios semióticos, ya que además de la unión de signos y sus significados, se analizan también sus efectos.</p> <p>Todos los signos generan algo y cuando se usan, pasan cosas en nosotros y en los que nos rodean.</p> | <p>0,32”</p> |
|--|---|--------------|

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Abajo de la frase, se muestran, con animación de opacidad, diversas señales de tránsito.</p> |  |  |
|---|--|--|



|  |  |  |
|--|--|--|
| <p style="text-align: center;"><b>Todos los signos<br/>producen un efecto</b></p>  <p>Estos elementos salen de la toma con la animación de posición de una figura con el mismo color del fondo que cubra (track matte) las señales de tránsito, y se mueva de abajo hacia arriba.</p> <p>La frase desaparece de la misma forma, pero la capa que la cubre se mueve de arriba hacia abajo.</p> |  |  |
|--|--|--|

Se dibuja, elemento por elemento, un vector de un signo "PARE".

Primero, se forma un octágono con líneas blancas y contorno negro. Se pinta de color rojo el fondo de la figura y se mantiene el borde blanco con un delgado contorno negro.

Con animación de opacidad, aparece letra por



letra la palabra "PARE" al centro del octágono.

**Voz en off:**

Por ejemplo

En esta señal de tránsito, la construcción sintáctica que se puede identificar es que se utilizan signos como letras y colores para formar una palabra.

0,12"

|   |  |              |
|---|--|--------------|
| <p>Una vez formado el signo "PARE", se utiliza el efecto light sweep en este para destacar el signo.</p>  |  |              |
| <p>Con animación de posición, se mueve al vector a la izquierda de la pantalla.</p> <p>Esto deja ver al centro de la pantalla un signo igual (=) junto al signo "PARE", que aparece con animación de posición de la capa que lo cubría (Track matte).</p> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>En cuanto a la búsqueda de sentido semántico, se puede señalar que la combinación de los signos tales como el color rojo y las letras blancas "pare",</p> | <p>0,14"</p> |

Al lado derecho, junto al signo igual, aparece, en tres filas, el texto “Detener el vehículo”. Se muestra fila por fila.

“Detener”, aparece con animación de posición de arriba hacia abajo.

“El” se muestra con animación de opacidad en la fila de en medio.

“Vehículo” aparece de abajo hacia arriba, en la




tercera fila, con animación de posición.

Toda la frase, sale de la toma por el lado derecho. El signo “Pare” sale por el lado izquierdo y el signo igual desaparece con animación de escala.

significan que un vehículo debe detenerse por completo antes de una intersección.

|   |  |       |
|---|--|-------|
| <p>Con animación de opacidad, aparece, elemento por elemento, una composición de una intersección de calles (que forman una X) con discos "Pare" en una de las vías.</p> <p>Se muestra en el siguiente orden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Calles</li><li>- Aceras</li><li>- Árboles de decoración en las aceras</li></ul> | <p><b>Voz en off:</b></p> <p>El aspecto pragmático a destacar es el efecto que produce la unión y el significado de los signos mostrados.</p> <p>Es decir que un conductor, al observar la señal "PARE", detenga la marcha del vehículo en su totalidad para verificar que no se aproximen otros vehículos en la intersección que está por cruzar y confirmar que es seguro avanzar.</p> | 0,22" |
|---|--|-------|

|  |  |              |
|--|--|--------------|
|   |  |              |
| <p>- Señalización Vial (Discos "Pare")</p> <p>Los autos ingresan y salen de la toma con una animación de posición que emula el recorrido por la calle secundaria que tiene el disco pare.</p> <p>Avanzan de la esquina inferior izquierda a la esquina superior derecha y viceversa. Hay circulación vehicular en ambos sentidos de esa calle.</p> |  |              |
| <p>No se muestran automóviles en la calle que forma la intersección y que va de la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha.</p> <p>Los automóviles se detienen en la intersección del disco "Pare" y luego continúan el recorrido hasta salir de la toma.</p>   |  |              |
| <p>Fundido a negro</p>   |  | <p>0,01"</p> |

## Capítulo 4:

### Propuesta de Contenido

#### 4.1 Producción

Luego del análisis de referentes expuesto en el tercer capítulo se propone una infografía animada como adaptación del material teórico elegido (anexo 2). Se toman

en cuenta las indicaciones del guion establecido para la producción del contenido sugerido a raíz del presente estudio.

Para la infografía a realizar se ha definido un estilo visual que se caracteriza por el diseño plano o *flat design* y se combina con tipografías tipo *sans serif*. De acuerdo a la literatura revisada, el diseño plano resulta una mezcla de estética y funcionalidad; esa sencillez gráfica sirve para fomentar el recuerdo en el espectador (Bonales *et al.*, 2021). En la investigación de Pilay *et al.* (2022) se menciona que el uso estratégico de estilos tipográficos destaca la información y resulta eficiente para una composición infográfica más funcional que estética.

Tanto en la teoría consultada como en el análisis de contenido se señala la presencia de un docente en pantalla; sin embargo, se descarta la posibilidad de usar este recurso en el contenido educativo a elaborar debido a que se requiere de equipos y elementos de los cuales no se dispone (cámara de video y chroma). Para mayor facilidad se opta por usar recursos generados mediante software. Dichos elementos gráficos aportan a que el usuario recuerde mejor la información mostrada. La guía principal de la animación infográfica es la narración construida a raíz de la literatura tradicional que se usa en la asignatura.

Se contó con la asesoría de un diseñador gráfico profesional para definir un borrador del storyboard (Anexo 4) sobre el producto audiovisual que se propone en esta tesis. Los elementos gráficos fueron planteados en función del guion literario y difieren de forma mínima del guion audiovisual propuesto.

Como complemento musical se eligió un fondo inspirador para documentales de *Bd productions*. Para la narración o voz en *off* se utiliza la voz de quien realiza esta investigación. La música elegida y los efectos usados en la animación son libres de derechos de autor y se descargaron de sitios web como: <https://freesound.org/> y <https://www.epidemicsound.com/>. Para poder acceder a estos bancos de música y efectos de sonido es necesario pagar una suscripción que permite el libre uso de dichos recursos.

Se utilizó *Adobe Illustrator* para generar los elementos vectoriales requeridos y para modificar los elementos (libres de derechos) descargados de la página web *Freepik*. Este banco de vectores también requiere de pagar una suscripción para permitir el acceso a elementos de mejor calidad. En la producción y edición del material gráfico necesario para la infografía se tuvo el aporte de un diseñador.

**Figura 6**

Parte de los recursos gráficos usados en la animación







#### 4.1.1 Storyboard

A continuación, se presenta el storyboard que muestra la estructura final del producto audiovisual educativo.

**Figura 7**

Storyboard final

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>CHARLES MORRIS</p>  | <p>Vinculación de los Signos</p> <p>Semiótica</p> <p>CHARLES MORRIS</p> <p>Filósofo estadounidense</p>  |    |
| <p>SINTÁCTICA<br/>SEMÁNTICA<br/>PRAGMÁTICA</p>  | <p>SINTÁCTICA</p> <p>o relación de los signos entre sí</p>   | <p>ROMA</p>   |
| <p>AMOR</p>   | <p>SEMÁNTICA</p> <p>o relación de los signos con los objetos</p>   |    |
| <p>PRAGMÁTICA</p> <p>o relación de los signos con sus usuarios</p>                                      |  <p>Alto<br/>Precaución<br/>Avanzar</p>  | <p>SINTAXIS</p>   |
| <p>SINTAXIS</p> <p>↓</p>  | <p>SINTAXIS</p> <p>↓</p> <p>Unión y coordinación de SIGNOS</p>   | <p>SINTAXIS</p> <p>Unión y coordinación</p>   |
| <p>SIGNOS</p>   |   |  |
| <p>GNSOI</p>  | <p>SNGNO</p>   | <p>SIGNO</p> <p>Unidades mayores con sentido</p>                                      |
|                      |   | <p>SEMÁNTICA</p>  |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>Gato<br/>Gota<br/>Destino<br/>Sentido</p> | <p>Gato<br/>Gota<br/>Destino<br/>Sentido</p>                   | <p><b>FLOR</b></p>  |
| <p><b>FLOR</b></p>                           | <p><b>FLOR</b></p>   | <p><b>FLOR</b></p>  |
|  | <p>Real      Imaginaria</p>                                    |   |
| <p>Si no tuvieran significado</p>            | <p>No se pueden considerar signos</p>                          | <p><b>PRAGMÁTICA</b></p>                                      |
| <p>NO FUMAR</p>                              |  | <p>Ocupación      Inflamable</p> <p>Alarma      Prohibido</p> |
|  | <p><b>PARE</b>      <b>PARE</b></p>                            |   |
|  | <p><b>ASPECTO PRAGMÁTICO</b><br/>↓<br/>Unión + Significado</p> | <p><b>ASPECTO PRAGMÁTICO</b><br/>+ Significado</p>            |
|  |  |   |

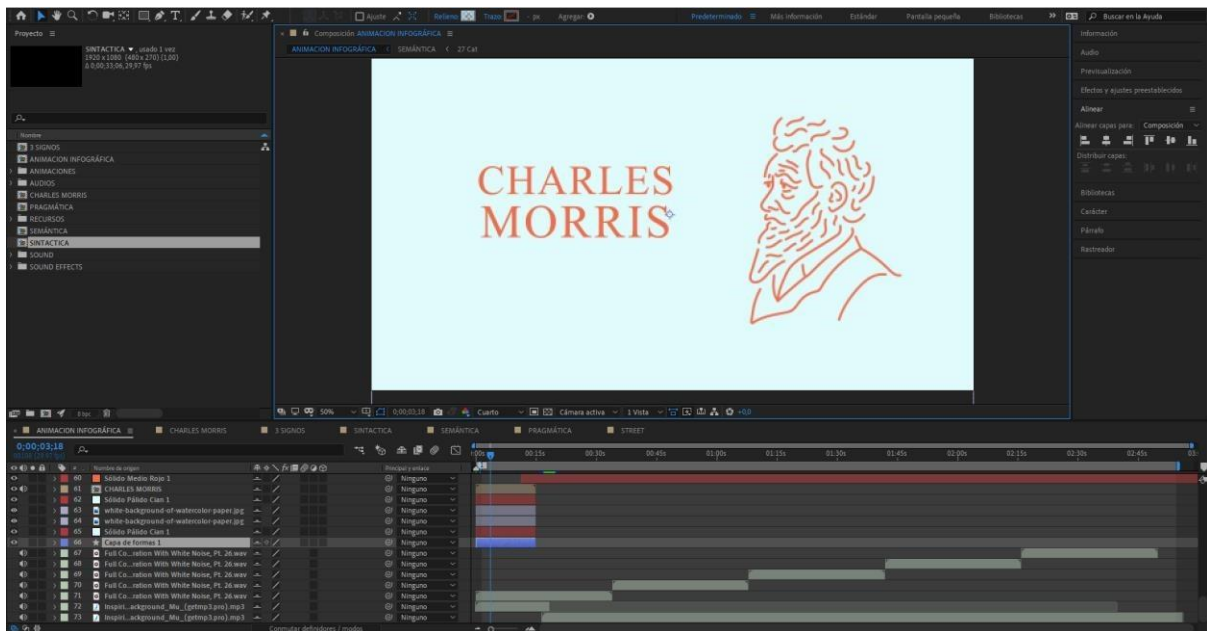
## 4.2 Postproducción

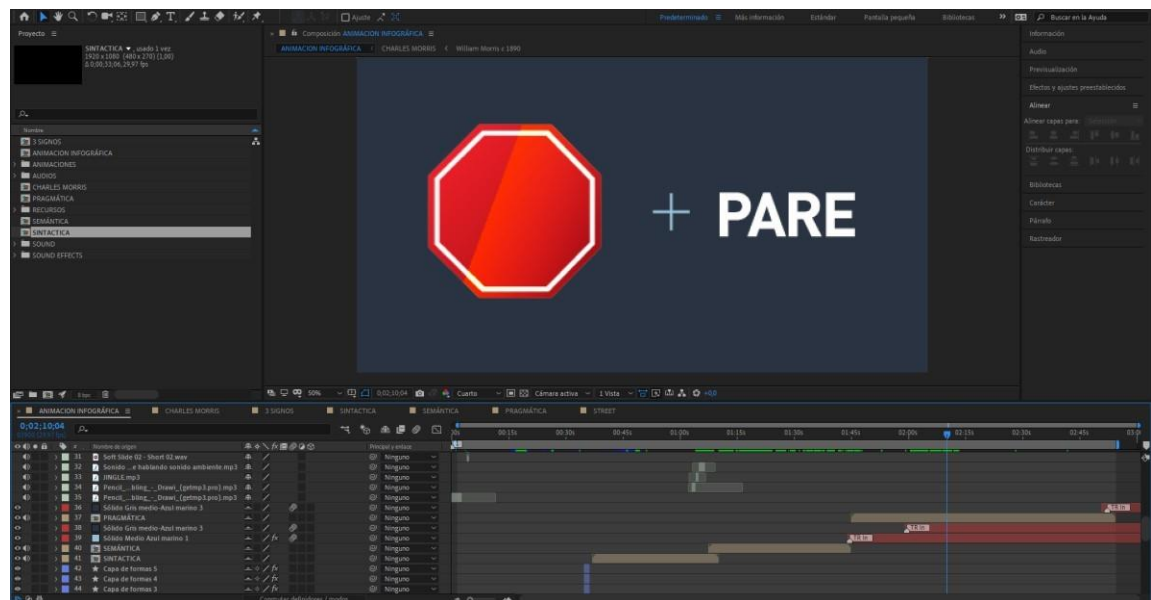
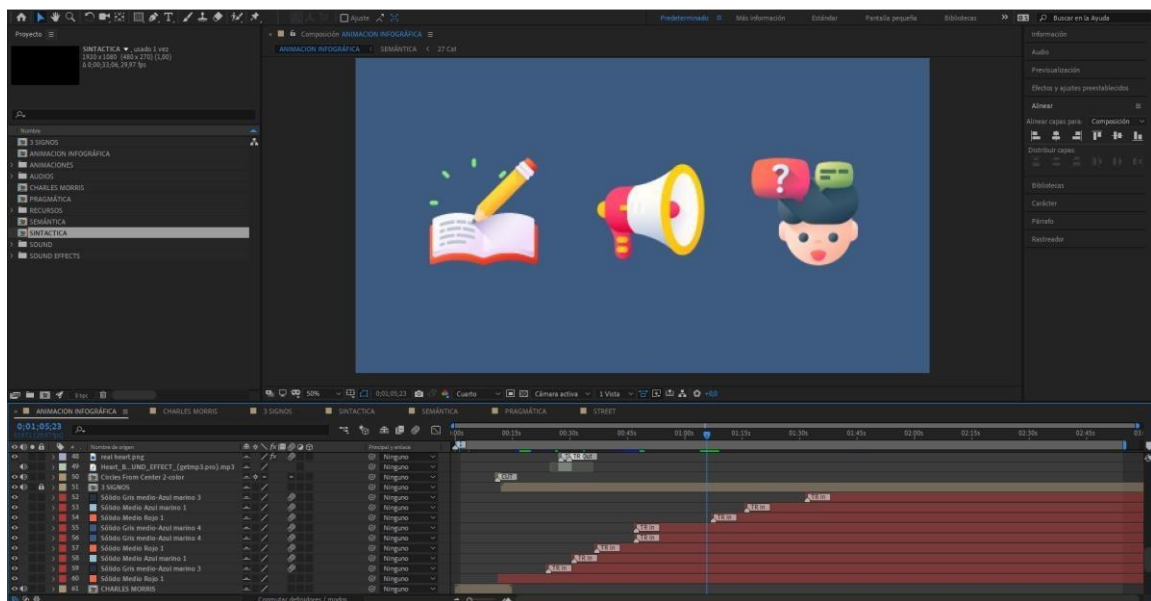
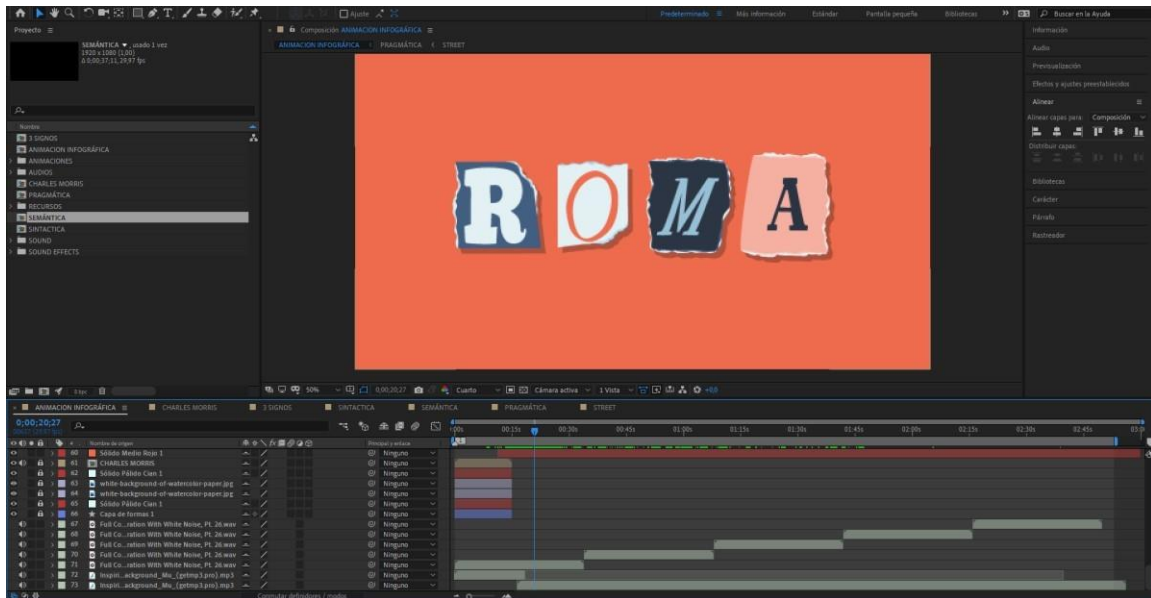
La etapa de postproducción contempla los procesos de montaje y animación para culminar la realización del proyecto audiovisual educativo. Se trata de la etapa que incluye la edición final y sincronización de los efectos de sonido que se requieran. Por los cambios en los elementos vectoriales generados se modificaron algunas animaciones sugeridas en el guion; se mantiene la narración original.

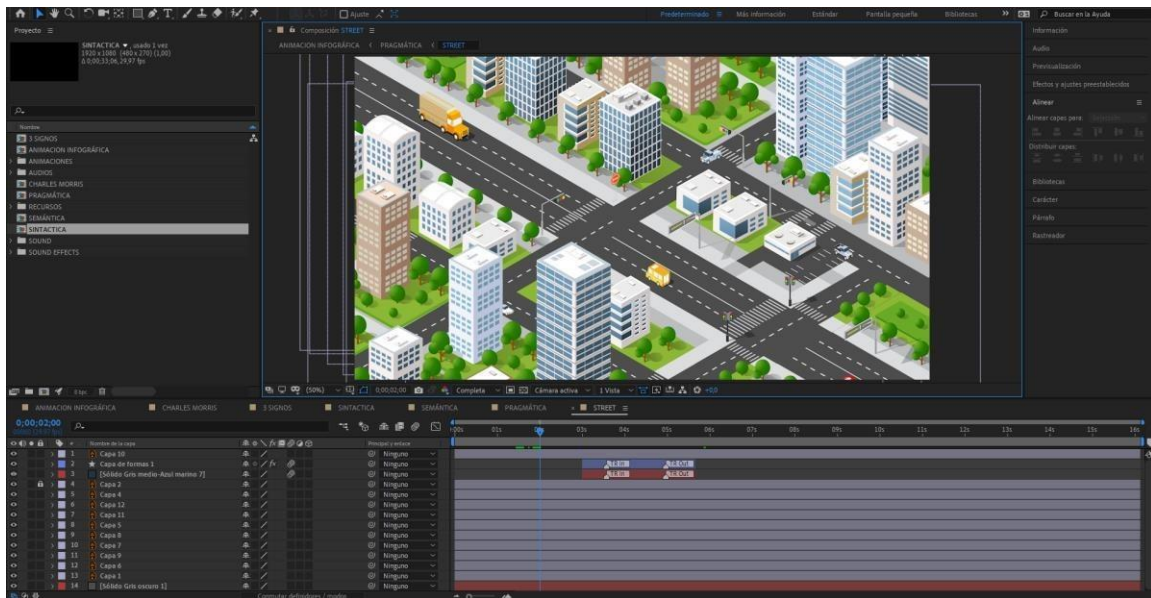
Para trabajar la infografía sobre las formas de vinculación de los signos o también conocida como la división de la semiótica se utilizó el software *Adobe After Effects*. Este programa ofrece diversas posibilidades para generar efectos especiales y sobre todo para crear movimiento en elementos gráficos.

**Figura 8**

Proceso de animación en *Adobe After Effects*.







En la realización de este proyecto audiovisual se aplicaron los conocimientos adquiridos en la Escuela de Comunicación de la Universidad del Azuay. El producto se generó con composiciones anidadas, que consiste en dividir la secuencia de la infografía en sub composiciones distintas (6, en este caso). Esto garantiza mayor facilidad y precisión al momento de animar cada escena y los elementos que la conforman. Al final se unen todas estas secuencias en una sola.

Las principales acciones llevadas a cabo en *Adobe After Effects* son: animación de posición, opacidad, escala y rotación con interpolación de fotogramas clave para generar movimiento de los elementos gráficos; también se crearon elementos sólidos en el mismo programa para las transiciones necesarias entre escenas o para modificar el color de fondo que se muestra.

Una vez finalizado el producto se procedió a la valoración del mismo en un grupo focal planteado en la metodología de este trabajo.

## Capítulo 5:

### Resultados y Conclusiones

En el grupo focal se contó con la participación de 10 alumnos de la Escuela de Comunicación de la Universidad del Azuay. Cada recurso educativo fue presentado a 5 estudiantes para que luego resuelvan un cuestionario (Anexo 3). El texto presentado a los alumnos se puede revisar en el Anexo número 2; la animación sobre la división de los signos que se realizó consta en el Anexo número 6.

Tras exponer el material teórico tradicional (fragmento de texto que se comparte en la asignatura) y el material producido a partir de esta investigación (infografía animada) se procedió a valorar el contenido mediante una evaluación con los siguientes puntos a completar:

- Identificar tres ramas de la semiótica
- Definir cada rama
- Agregar un ejemplo de las tres formas de vinculación de los signos
- Analizar una pieza publicitaria y señalar los aspectos antes mencionados

### **Figura 9**

Grupo focal con alumnos de la Escuela de Comunicación de la UDA.

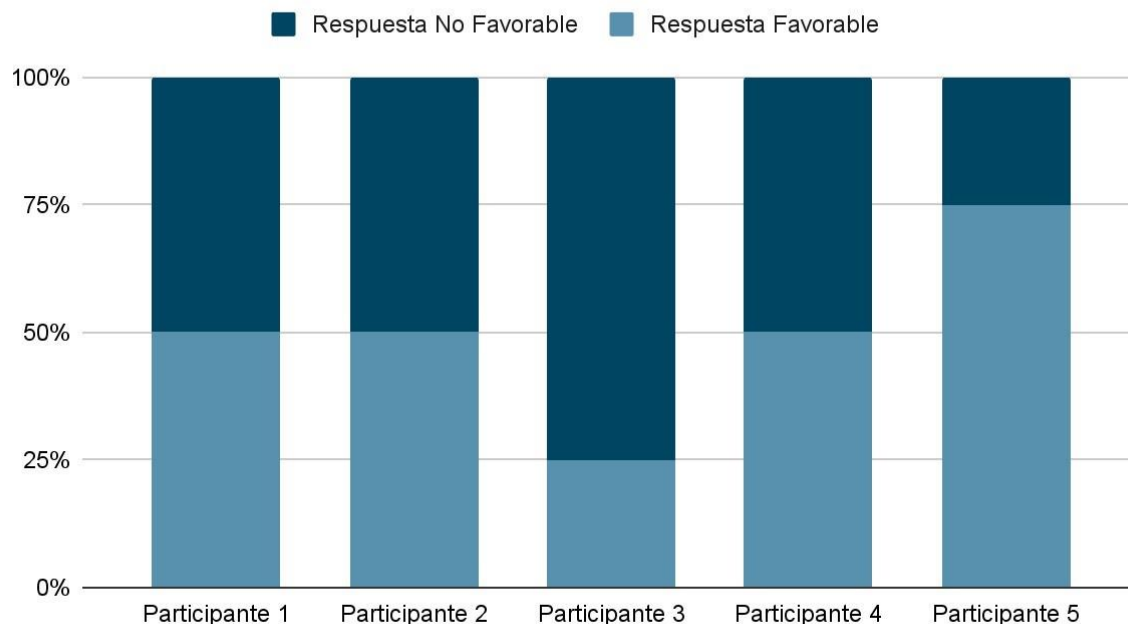


Los resultados obtenidos de la valoración del contenido en el grupo focal se pueden revisar en el Anexo 5; las respuestas fueron clasificadas en favorables y no favorables para la tabulación y posterior generación de los gráficos que se muestran a continuación:

### **Figura 10**

Gráfico de resultados de las evaluaciones del grupo focal - texto tradicional

Evaluación después del texto



Los **estudiantes que revisaron la literatura** (Anexo 2) y luego realizaron la evaluación (Anexo 3) logran identificar las tres ramas de la semiótica. De acuerdo a los cuestionarios resueltos, algunos integrantes de este grupo no completaron las preguntas, es decir dejan ítems sin contestar o responden de forma incompleta algunas preguntas.

Existe dificultad con los conceptos de las formas de vinculación de los signos; en un caso se confunde el significado de “semiótica” con la definición de “sintaxis”; en otra evaluación pasa lo mismo, se mezclan las nociones de “semántica” y “pragmática”. Hay estudiantes que, para definir alguna de las ramas de la semiótica, usan solo una palabra como: “signos, significado, símbolos, códigos o apreciación”.

Al momento de señalar el ejemplo de cada rama de la semiótica, se mostraron respuestas acertadas en “pragmática”; algunos estudiantes no identifican ejemplos de “sintaxis” o de “semántica”. También existe confusión para ejemplificar los conceptos señalados y en algunos casos no se completa ningún ejemplo de las formas de vinculación de los signos.

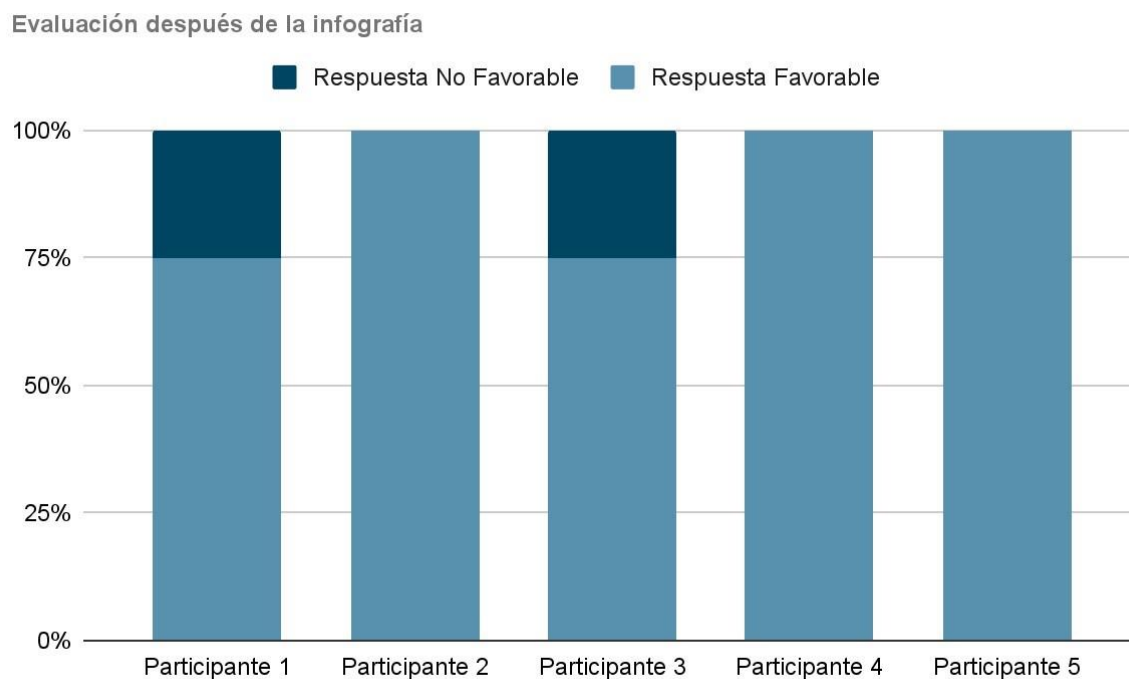
En cuanto al análisis de la pieza publicitaria que requiere identificar los 3 aspectos (sintáctica, semántica y pragmática), la mitad de participantes del grupo que revisó la literatura o texto logró responder estos ítems. Es decir, no existe claridad al momento de encontrar estas formas de vinculación de los signos en productos publicitarios. También hay alumnos que analizan y señalan sólo el aspecto sintáctico



de la publicidad presentada. Dos estudiantes señalan palabras como: “amigos, felicidad y Pilsener”; otros describen los elementos del afiche mostrado.

### Figura 11

Gráfico de resultados de las evaluaciones del grupo focal - infografía



Por otra parte, **los alumnos del grupo cuyos participantes visualizaron la adaptación del material teórico tradicional a una infografía animada** lograron reconocer las tres ramas de la semiótica y sus conceptos con mayor facilidad.

La evaluación tardó menos con el grupo que resolvió la evaluación después de ver el producto audiovisual. Gran parte de las palabras y frases mostradas en el video fueron utilizadas para completar los ítems solicitados. En un cuestionario incluso se dibuja el letrero “pare” que aparece como ejemplo en la animación realizada en esta investigación. De la misma forma pasa con otros íconos usados en el video (flores) y con el color rojo; se mencionan en los ejemplos que se piden en el cuestionario.

En el análisis del afiche, la mayoría de los participantes del grupo focal que observó la animación señaló los aspectos requeridos con términos similares a las usados en la infografía. En pocos casos existe dificultad para destacar el aspecto pragmático del anuncio de Pilsener. Los elementos que conforman esta imagen publicitaria son los que más se mencionan en este apartado del cuestionario. Se tiene claridad en qué es lo que integra el gráfico y qué significa, pero hay una ligera confusión en la acción que sugiere dicho afiche.

Las respuestas de los estudiantes se acercan mucho a las definiciones plasmadas en el producto propuesto a partir de esta investigación.

### **Conclusiones**

De acuerdo a la revisión de literatura se puede constatar que existen metodologías pedagógicas que se complementan con varios recursos académicos (textos, imágenes o videos). Las nuevas tecnologías pueden permitir al docente explorar alternativas de enseñanza de acuerdo a las necesidades de sus alumnos.

Las herramientas tecnológicas permiten generar productos que significan alternativas a los materiales tradicionales. Este trabajo investigativo se orienta a complementar recursos y demuestra la utilidad de estos en el aula; durante el desarrollo del estudio se encontraron falencias de tipo pedagógico en los materiales presentados en las entrevistas grupales.

Resulta compleja la comparativa de los datos obtenidos en las evaluaciones de los grupos focales debido a las grandes diferencias entre el texto mostrado y el producto audiovisual presentado (que se generó a partir del presente estudio). A diferencia del video, en el texto expuesto la información se reduce a lo conceptual y no a ejemplos.

Las herramientas a las que se tiene acceso gracias a las TIC permiten el surgimiento de nuevas estrategias de enseñanza (De la Hoz *et al.*, 2019). El uso de recursos digitales sirve para modernizar y complementar el proceso pedagógico y mejorar el desarrollo académico (Granda *et al.*, 2019; Martínez Navarro, 2017). Se requiere de una reconfiguración en la forma de enseñar por parte de los docentes para la aplicación de metodologías emergentes (Ricardo e Iriarte, 2017).

Se podría usar el material tradicional como base para generar contenido audiovisual que refuerce la información que va a recibir el estudiante. Es posible aplicar este recurso de acuerdo al ambiente académico, a la asignatura y a las necesidades del alumnado. En el producto generado durante esta tesis se usa como pilar fundamental la teoría sobre “La división de la semiótica en tres ramas” para la construcción del guion literario o voz en off, elemento fundamental de la infografía educativa desarrollada.

Los estudiantes que observaron el contenido educativo presentado resolvieron con mayor rapidez la evaluación. A pesar de que ese aspecto no se contempló dentro

del análisis, puede sugerir que una infografía tiene ventajas a comparación del material de clase tradicional (Delgado *et al.*, 2019).

Al revisar la teoría en el texto mostrado, algunos alumnos no lograron responder los puntos que solicitaba el cuestionario. Se presentan preguntas incompletas o con definiciones confusas (en ciertos casos, por equivocación, se intercambian las nociones de las formas de vinculación de signos).

Las herramientas de comunicación que se utilizan en procesos de enseñanza didácticos sirven para compartir conceptos y aportan a que esa información sea visible, atractiva y sintetizada (Paz y Hernández, 2017; Quesada, 2015). En los cuestionarios se pueden encontrar respuestas muy apegadas a los datos que se destacan en la animación; incluso se utilizan los mismos términos del video.

Existen errores que coinciden en los cuestionarios que se respondieron con ambos materiales educativos presentados en el grupo focal.

Los recursos audiovisuales pueden favorecer procesos educativos; para un aprendizaje óptimo se puede sugerir la implementación de una estrategia pedagógica (Nuván *et al.*, 2018). Se logró obtener resultados más acertados en el grupo que visualizó el producto comparado con los participantes que revisaron la literatura, sin embargo (para futuras investigaciones) surge la interrogante de si es posible complementar ambos materiales (texto y animación) para conseguir aún mejores resultados.

La infografía es de gran utilidad como un recurso para la educación, pues su capacidad para transmitir, sintetizar datos y hacer que el espectador recuerde lo mostrado puede servir para reforzar conceptos de alguna asignatura o materia (De la Fuente *et al.*, 2013; Intriago *et al.*, 2017). Lo expuesto se puede comprobar en la evaluación en la que se dibujó uno de los elementos que se animan en el producto audiovisual; también se puede apreciar en algunos ítems en los que las respuestas de los alumnos se apegan mucho a lo que se dice en la infografía.

Para finalizar, la adaptación del material teórico tradicional que generó un producto audiovisual didáctico a partir del presente estudio resulta una herramienta educativa que se puede utilizar durante el proceso de enseñanza. Se requiere de una estrategia pedagógica para explotar todo el potencial de este tipo de recursos y alcanzar altos niveles de aprendizaje en el alumnado.

## Referencias

- Aguiar, B., Velázquez, R., y Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista ESPACIOS*, 40(2), 8-20.  
<http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/2134>
- Basignana, J., y Asuaga, C. (2020). El recurso audiovisual como herramienta pedagógica en tiempos de covid-19: un análisis empírico sobre su eficiencia en la Universidad de la República, Uruguay. *Revista del Instituto Internacional de Costos*, (17), 110-117. <https://mp.ra.ub.uni-muenchen.de/id/eprint/105246>
- Bastida, M., Hernández, F., y Miranda, J. (2020). Creación Audiovisual Educativa: Análisis de la producción del centro de innovación en educación digital (CIED) de la Universidad Rey Juan Carlos. *ASRI Arte y Sociedad Revista de investigación en artes y humanidades*, (18), 16-30.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7846293.pdf>
- Benavides, R. M. (2018). ESTILOS DE APRENDIZAJE, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y SU RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista de Pedagogía*, 39(105), 33-56.  
<http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/347/GNC%20Khan-Academy%20una%20estrategia.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=35>
- Bonales, G., Mañas, L., y Jiménez, I. (2021). El impacto del flat design en el reconocimiento de marcas automovilísticas. *Gráfica*, 9(18), 105-113.  
<https://doi.org/10.5565/rev/grafica.205>
- Damiani, J. (2011). Modelo comunicacional para las videoclases en las ciencias básicas biomédicas. *Educación Médica Superior*, 25(1), 49-57.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412011000100005&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412011000100005&script=sci_arttext&tlng=en)
- De la Fuente, D., Hernández, M., y Pra Martos, I. (2013). El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 16(2), 177-192.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331429869008>
- Del Águila, Y., Teixeira, R., Costa, J., Guerra, J., y Antequera, J. (2019). CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EDUCACIÓN. *INFAD Revista de Psicología*, 3(1), 527-534.

<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1529>

De la Hoz, E., Martínez, O., Combata, H., y Hernández, H. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su Influencia en la Transformación de la Educación Superior en Colombia para Impulso de la Economía Global. *Información tecnológica*, 30(1), 255-262.

<https://dx.doi.org/10.4067/S071807642019000100255>

Delgado García, A. M., Rovira Ferrer, I., y Oliver Cuello, R. (2019). Diferentes aplicaciones del vídeo como herramienta docente en un Máster virtual. In *INRED 2019: V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red* (pp. 226-234). Editorial Universitat Politècnica de València.

<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10408>

Gillanders, C., Rodríguez - Fernández, J. E., y Eirín - Nemiña, R. (2019). Impacto del uso de materiales audiovisuales para el aprendizaje de danzas y bailes tradicionales en la formación de estudiantes universitarios. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2), 101-115.

<https://doi.org/10.17398/1695-288X.18.2.101>

Gómez, E., Jaimes, J., y Severiche, C. (2017). Estilos de aprendizaje en universitarios, modalidad de educación a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (50), 383-393.

<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/829/1347>

González, M., y Abad, E. (2019). Educación plástica y "visual thinking" en la Educación Superior: aportes para mejorar las habilidades cognitivas y el aprendizaje visual. In *Edunovatic 2019 conference proceedings: 4th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (p. 540). REDINE, Red de Investigación e Innovación Educativa.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7381165>

Granda, L., Espinoza, E., y Mayon, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104-110.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=en)

Guri-Rosenblit, S. (2018). La enseñanza electrónica (e-teaching) en la educación superior: Un prerrequisito esencial para el aprendizaje electrónico (e-learning). *JOURNAL NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH*, 7(2), 100-105. 10.7821/naer.2018.7.298

- Intriago, G., Matrínez, Á., Intriago, R., y Dahik, J. (2017). Infografía como método alternativo pedagógico para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Magazine de las Ciencias*, 2(4), 67-76.  
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/382/279>
- Llano, G., y Tarco, Á. (2018). Estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico: un análisis desde las ciencias sociales y técnicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 22(237), 48-53.  
<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/218/77>
- Manso, J., Ezquerro, Á., Burgos, M., y Mafokozi, J. (2019). Análisis del tratamiento de contenidos en la creación de audiovisuales educativos. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 16(1).  
10.25267/Rev\_Eureka\_ensen\_divulg\_cienc.2019.v16.i1.1601
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Melo, D., Silva, J., Indacochea, L., y Núñez, J. (2017, 05 22). Tecnologías en la Educación Superior: Políticas Públicas y Apropiación Social en su implementación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 11(1), 193-206. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.11.498>
- Minervini, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*, 8(59), 1-12.  
<https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>
- Nuván Hurtado, I., Rivera, D., Carrillo, S., Forgiony, J., Bonilla, N., y Rozo, A. (2018). Diferencias en la calidad psicométrica de test contruidos mediante la estrategia pedagógica audiovisual y las estrategias pedagógicas tradicionales. *Revista ESPACIOS*, 39(25), 7-28.  
<http://www.revistaespacios.com/a18v39n25/18392507.html>
- Palencia, R., y Reyes, S. (2020). *Características de los recursos educativos multimedia en la aplicación de blended learning en cursos semipresenciales en la educación superior desde la perspectiva del tutor*. Repositorio Institucional Universidad Galileo.

- <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/951>
- Pardo, M., Chamba, L., Higuerey, Á., y Jaramillo, B. (2020). Las TIC y rendimiento académico en la educación superior: Una relación potenciada por el uso del Padlet. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (28), 934944. <https://acortar.link/pgrlxc>
- Parlatore, B., Delménico, M., Beneitez, M., Clavellino, M., Di Marzio, M., y Gratti, A. (2020). El Podcast y el desafío de repensar lo radiofónico. *Questión*, 2(66), 1-18. <https://doi.org/10.24215/16696581e411>
- Pazán, J., Pullas, P., Núñez, C., y Zamora, R. (2017). Estilo de aprendizaje visual: una estrategia educativa para el desarrollo de la memoria a largo plazo. *Revista Estilos de Aprendizaje*, 10(20), 240-261. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1064/1782>
- Paz Enrique, L. E., y Hernández Alfonso, E. A. (2017). PLAN DE ACCIONES PARA POTENCIAR LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO. *Revista Conrado*, 13(59), 95-101. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Pilay, L., García, A., y Cabrera, I. (2022). El visual tipográfico como recurso de diseño en la infografía periodística. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*, (11), 43-58. <https://doi.org/10.4995/sonda.2022.18635>
- Piñero, J. C. (2017). Implantación de técnicas de aprendizaje mixto en docencia reglada universitaria: metodologías alternativas para el aprendizaje y la enseñanza de la didáctica de las matemáticas. *PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE*, 1-5. <https://indoc.uca.es/articulos/sol201700083548-tra.pdf>
- Quesada Chaves, M. J. (2015). CREACIÓN DE VIDEOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA FORMACIÓN DE FUTUROS DOCENTES DE INGLÉS. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(1), 1-19. <dx.doi.org/10.15517/aie.v15i1.17588>
- Ramírez Alzate, C. I. (2012). El video educativo como estrategia de aprendizaje en las Instituciones Educativas del municipio de Palmira, Valle. *Criterio Libre Jurídico*, 9(1), 97-107. <https://doi.org/10.18041/1794-7200/criteriojuridico.1%20Enero-Ju.744>
- Reyes, L., Céspedes, G., y Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *TIA*, 5(2), 237-242.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/9785/pdf>

Ricardo, C., e Iriarte, F. (2017). *Las TIC en educación superior: experiencias de Innovación*. Universidad del Norte.

[https://books.google.es/books?id=YLBJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=YLBJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Riccio-Anastacio, F., Molestina-Malta, C., y Veliz-Ozaeta, M. (2017, 07 15). Impacto del uso de videos educativos complementando las clases presenciales en educación superior. *Polo del Conocimiento*, 2(7), 3-14. 10.23857/pc.v2i7.219

Rodríguez, A., Hinojo, M., y Ágreda, M. (2017). Análisis del uso de vídeo-tutoriales como herramienta de inclusión educativa. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, (47), 13-35.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6333798>

Santos, P. (2018). *Infografía animada: Una nueva vía educomunicacional* [Tesis].

Tapia-Repetto, G., Gutierrez, C., y Tremillo-Maldonado, O. (2019). Nuevas tecnologías en educación superior. Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y Entornos Virtuales de Aprendizaje (Plataforma Moodle). *Odontoestomatología*, 21(33), 37-43.

<http://dx.doi.org/10.22592/ode2019n33a5>

Venegas, L., Luzardo, H., y Pereira, A. (2020). Conocimiento, formación y uso de herramientas TIC aplicadas a la Educación Superior por el profesorado de la Universidad Miguel de Cervantes. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (71), 35-52.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1405>

Zecchetto, V. (2002). *La Danza de Los Signos*. Editorial Abya Yala.

Zempoalteca, B., Barragán López, J., González Martínez, J., y Guzmán Flores, T. (2017). Formación en TIC y competencia digital en la docencia en instituciones públicas de educación superior. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 9(1), 80-96. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n1.922> **Anexos**

## Anexo 1

Sílabo contenido Semiótica - Universidad del Azuay





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN

### 1. Datos

Materia: SEMIÓTICA  
Código: CMIN0304  
Paralelo: A  
Periodo: Septiembre-2020 a Febrero-2021  
Profesor: AVILA NIETO CAROLINE  
Correo electrónico: cavila@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 96         |          | Total horas | Créditos |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|----------|
|          |          | Sistemas de tutorías | Autónoma |             |          |
| 64       | 0        | 16                   | 80       | 160         | 5        |

Prerrequisitos:

Ninguno

### 2. Descripción y objetivos de la materia

da

### 3. Contenidos

|     |  |
|-----|--|
| 1   | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?              |
| 1.1 | Semiótica como teoría y método (2 horas)     |
| 1.2 | Significado y sentido (4 horas)              |
| 1.3 | Sintáctica, semántica y pragmática (4 horas) |
| 1.4 | Teoría general del signo (2 horas)           |
| 2   | Unidad 2. Semiótica y cultura                |
| 2.1 | Semiótica y comunicación (4 horas)           |
| 2.2 | Sentido, sociedad y cultura (4 horas)        |
| 2.3 | Semiósfera (4 horas)                         |
| 3.  | Unidad 3. Charles Sanders Peirce             |
| 3.1 | Semiótica y cognición (4 horas)              |
| 3.2 | Teoría del signo y de la semiosis (4 horas)  |
| 3.3 | Tipos de signo (4 horas)                     |
| 4.  | Unidad 4. Ferdinand de Saussure              |
| 4.1 | Semiología y lingüística (4 horas)           |
| 4.2 | Teoría del signo (4 horas)                   |

|     |   |
|-----|---|
| 4.3 | Relaciones sintagmáticas y paradigmáticas (4 horas) |
| 5   | Unidad 5. Roland Barthes                            |
| 5.1 | Retórica de la imagen (4 horas)                     |
| 5.2 | Significación, denotación y connotación (4 horas)   |
| 5.3 | Tipologías (4 horas)                                |
| 6   | Unidad 6. Umberto Eco                               |
| 6.1 | El mito de Superman (2 horas)                       |
| 6.2 | Crítica del iconismo (2 horas)                      |

#### 4. Sistema de Evaluación

##### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ar. Reconoce con claridad y precisión a la semiótica como una hermenéutica y como una ciencia que puede ser aplicada en la comunicación y en la publicidad

-Reconoce, comprende y analiza los distintos tipos de signos (tipología).

-Evaluación escrita  
-Evaluación oral  
-Foros, debates, chats y otros  
-Informes  
-Proyectos  
-Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción  | Contenidos sílabo a evaluar  | Aporte                   | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|--|--|--------------------------|--------------|--|
| Evaluación escrita             | control de lectura   | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?, Unidad 2. Semiótica y cultura   | APORTE DESEMPENADO       | 3            | Semana: 4 (12/10/20 al 17/10/20)         |
| Evaluación escrita             | Control de lectura   | Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure  | APORTE DESEMPENADO       | 3            | Semana: 7 (04/11/20 al 07/11/20)         |
| Foros, debates, chats y otros  | Exposición grupal de Teoría de la comunicación               | Unidad 5. Roland Barthes, Unidad 6. Umberto Eco  | APORTE DESEMPENADO       | 2            | Semana: 10 (23/11/20 al 28/11/20)        |
| Informes                       | Documento entregado sobre la teoría de comunicación asignada | Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure, Unidad 5. Roland Barthes  | APORTE DESEMPENADO       | 2            | Semana: 13 (14/12/20 al 19/12/20)        |
| Trabajos prácticos - productos | Entrega de ensayo crítico y sustentación oral                | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?, Unidad 2. Semiótica y cultura, Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure, Unidad 5. Roland Barthes, Unidad 6. Umberto Eco | EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO | 10           | Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)        |
| Evaluación escrita             | Evaluación escrita sobre toda la materia revisada            | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?, Unidad 2. Semiótica y cultura, Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure, Unidad 5. Roland Barthes, Unidad 6. Umberto Eco | EXAMEN FINAL SINCRÓNICO  | 10           | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |
| Evaluación escrita             | Evaluación escrita sobre toda la materia revisada            | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?, Unidad 2. Semiótica y cultura, Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure, Unidad 5. Roland Barthes, Unidad 6. Umberto Eco | SUPLETORIO SINCRÓNICO    | 10           | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |
| Trabajos prácticos - productos | Entrega de ensayo crítico y sustentación oral                | Unidad 1. ¿Qué es la semiótica?, Unidad 2. Semiótica y cultura, Unidad 3. Charles Sanders Peirce, Unidad 4. Ferdinand de Saussure, Unidad 5. Roland Barthes, Unidad 6. Umberto Eco | SUPLETORIO ASINCRÓNICO   | 10           | Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)        |

##### Metodología

## Criterios de Evaluación

## 5. Referencias

## Bibliografía base

## Libros

---

## Web

---

## Software

---

## Bibliografía de apoyo

## Libros

---

| Autor  | Editorial | Título  | Año  | ISBN              |
|--|-----------|---|------|-------------------|
| Zecchetto, Victorino                                     | Abya-Yala | La danza de los signos. Nociones de semiótica general | 2002 | 9978-22-234-0     |
| Zecchetto, Victorino; Lizaro, I. Isabel; Vicente, Karina | Abya-Yala | Seis semiólogos en busca del lector                   | 2013 | 978-9942-09-124-6 |

## Web

---

## Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: 05/10/2020

Estado: Aprobado

**Anexo 2**

Material de la asignatura “Semiótica”. Sección “Sintáctica, semántica y pragmática”.

“La danza de los signos”, Victorino Zecchetto, 2002.

### La división de la semiótica en tres ramas

#### a) La Semántica

En primer lugar, pueden estudiarse las relaciones de los signos con los objetos a los que son aplicables, es decir, a lo que los signos quieren significar al referirse o al denominar cualquier tipo de seres o de entidades. Esta relación se denomina

Dimensión Semántica de la semiosis, y su estudio se llama sencillamente “Semántica”.

La semántica, por este motivo, es considerada una rama empírica de la semiótica, ya que el estudio del sentido y de los significados del lenguaje humano, hace referencia a las relaciones concretas de los signos con las cosas.

El conocimiento de los significados de los signos, supone, pues, prestar atención a los objetos, a los hechos y a los fenómenos que los signos señalan. Así por ejemplo, los hablantes de una lengua, al usar los signos lingüísticos o los enunciados, proceden a indicar cosas, situaciones, eventos, sentimientos, conceptos, etcétera. Todo ello presupone la presencia de criterios de índole semántica para el uso de los signos y sus significados.

### **b) La Pragmática**

También puede estudiarse la relación de los signos con los intérpretes, con las personas que utilizan los signos de modo concreto. En este caso, aparece la

Dimensión Pragmática de la semiosis y su estudio recibirá el nombre de "Pragmática".

Dentro de las ciencias del lenguaje, la pragmática es la disciplina que analiza las formas y las estrategias concretas que asumen las expresiones comunicativas, con el fin de descubrir las leyes que las rigen y establecer sus características generales. Le interesa el estudio de los diálogos conversacionales, los casos que reporta la etnolingüística, los enunciados de los medios masivos en sus diversos contextos, situaciones, circunstancias.

La pragmática comparte con otras disciplinas algunos aspectos de su universo mental (por ejemplo con la psicología, sociología, antropología...), ya que trata de descubrir los ejes modélicos del lenguaje y -en general- del comportamiento humano comunicacional en sus realizaciones prácticas.

### **c) La Sintáctica**

Finalmente se ha de considerar la relación formal de los signos entre sí. Esta relación se incorpora en la definición de los signos puesto que el uso habitual de ellos, incluye necesariamente la presencia de “un sistema sígnico” que funciona con correlaciones internas y sugiere mecanismos menemónicos y señaladores sintácticos. La sintaxis se interesa por los sistemas formales (llamados “gramáticas”) diseñados para analizar los lenguajes.

Es muy difícil imaginar la existencia de un lenguaje en base a signos aislados, al menos en potencia todo signo tiene relaciones con otros signos; puesto que tanto los emisores de mensajes como los destinatarios, sólo logran interpretar un signo, cuando lo ven puesto en combinación estructural con otros. La presencia de estas relaciones y combinaciones sígnicas, establece una dimensión de la semiosis tan importante como las dos anteriores (semántica y pragmática). Esta es la Dimensión Sintáctica de la semiosis, y su estudio recibe el nombre de “Sintaxis”.

### Anexo 3

#### Evaluación

Nombre:

- Identificar las tres ramas de la semiótica.

---



---



---

- Definir cada rama.

---



---



---



---



---

- 
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.

---

---

---

---

---

---

- Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



---

---

---

---

---

---

**Anexo 4**

Borrador del storyboard

|  |  |
|--|--|
| <p>↑ Charles Morris ↑ VFX de sonidos</p> <p>→ Titular 1</p> <p>Textos animados — Fondo etct zoom</p> | <p>Animación x clasificación VFX de sonidos</p> <p>± Slide → ± Tip de Signo</p> <p>Ejm: Sintáctica + Hospital</p>  |
| <p>Fade in + movimiento y dirección</p> <p>VFX de sonidos</p> <p>Animados</p> <p>Textos</p>          | <p>Animación de construcción Se usa el audio original.</p> <p>Animación → Carro deteniéndose</p> <p>Ilustración de intersección con efectos de sonidos</p> |

Key visual

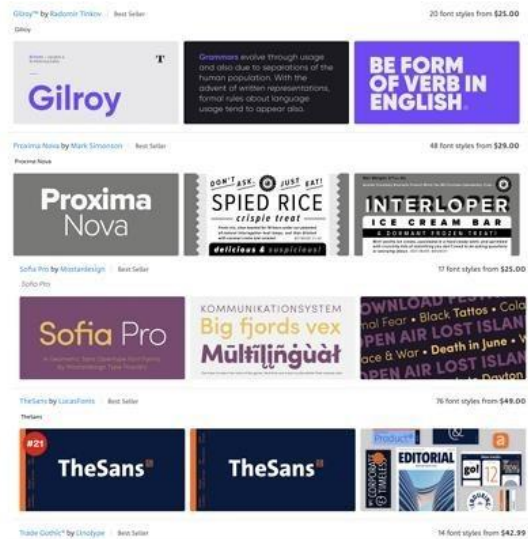
→ 3D Color + gradiente (Iconos)

→ Estilo Flatdesign para ilustraciones complejas

**GLOSARIO:**

**VFX** - efectos visuales de sonido. **Key Visual** - elementos que hacen la identidad visual. **Flat Design** - diseño de ilustración plana. **Zoom** - efecto que transmite la sensación de movimiento al alejarse o acercarse. **Fade in** - efecto de aparición progresiva de imagen o sonido. **Slide** - animación de posición de un lado a otro.

Estilo de Fuente  
 Psicología tipográfica:  
 Sans Serif



Paleta Cromática  
 Acorde: Vibrante o Complementario



## Anexo 5

Evaluaciones realizadas en los grupos focales.


**Personas que observaron el material audiovisual**



EVALUACIÓN

Nombre: Ana Paula Alamo

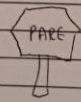
- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - Sintáctica (syntax)
  - Fonética
  - Pragmática
- Definir cada rama.
  - Sintáctica: Signos
  - Semántica: Signos y su significado
  - Pragmática: signos, símbolos, y lo que representan.
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Signos → Cruz → Religión → Catolicismo
  - Señal de pare → rojo, blanco, letra PARE → precaución.
  - Carita con dos puntos y una comilla a la izquierda → carita feliz


- Análisis de la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos mencionados.
 
  - Personas riéndose, sonriendo = FELICIDAD
  - Personas sosteniendo las botellas de cerveza = bebiendo el producto (cerveza)
  - Letras PILSENER: logo de la marca
  - La fiesta de todos: título central de lo que va la publicidad.

EVALUACIÓN

Nombre: Luisa Guemán

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - Semántica
  - Sintáctica
  - Pragmática
- Definir cada rama.
  - Semántica: Estudie el significado de los signos
  - Sintáctica: Es la relación de los signos entre ellos
  - Pragmática: La forma en la que interpretamos
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
 

|                                       |   |   |
|---------------------------------------|---|---|
| Semántica<br>Sintáctica<br>Pragmática |  | Simbología y la interpretación que nos lleva a una acción |
|---------------------------------------|---|---|

- Análisis de la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos mencionados.
 
  - Semántica: busca promover el producto
  - Sintáctica: Es los amigos entre ellos disfrutando
  - Pragmática: La interpretación de que el producto te ayuda a disfrutar con amigos

EVALUACIÓN

Nombre: Ana Isabel Odoñez

- Identificar las tres ramas de la semiótica
  - Semántica
  - Sintáctica
  - Pragmática
- Definir cada rama
  - Sintaxis: Sintaxis es lo que sigue como tal
  - Semántica: Relación de la signifiado con el signo
  - Pragmática: Relación de todos los signos en conjunto con signifiador.
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Sintaxis: el color rojo
  - Semántica: el color rojo significa peligro
  - Pragmática: el color rojo en el semáforo y la palabra PARE, significa que el conductor debe parar por este algún momento.

- Análisis la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.
 
  - Sintaxis: Palabras, personas, colores
  - Semántica: los colores dan significado, los personajes tienen cerveza
  - Pragmática: los colores explican que los personajes se unen al compartir la cerveza.

EVALUACIÓN

Nombre: Emilia Figueroa

- Identificar las tres ramas de la semiótica
  - Sintáctica
  - Pragmática
  - Semántica
- Definir cada rama
  - Sintáctica: Es a aquel que cambia los letras que poseen significado
  - Pragmática: Interpretación del significado de la publicidad
  - Semántica: Aquel que estudia la interpretación de la imagen
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Si una persona dice me duele lo que me quemé en la playa, utilizo un lenguaje para comunicar la información -> Pragmática
  - La palabra me llamo Flor, flor de la insignia (Semántica)


- Análisis la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.
 
  - Sintaxis
  - Semántica: Fiesta amigos - Reunión, Recuerdo Pilsener.

EVALUACIÓN

Nombre: Sebastián Chedro J

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - Sintáctica
  - Pragmática
  - Semántica
- Definir cada rama.
  - Sintáctica → códigos
  - Semántica → apreciación
  - Pragmática → signo y relación con el receptor
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Sim: el símbolo de PARE
  - Sem: La relación del PARE con el usuario
  - Prag: La parte literal del símbolo.

• Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



Semántica:  
 Personas jóvenes riéndose y haciendo alusión a la bebida Pilsener, con Pilsener todos tus amigos serán felices. Hace uso de formas modernas que se relacionan con la patria.


### Personas que revisaron el material teórico tradicional (Texto)

EVALUACIÓN

Nombre: Joaquina Cárdenas C

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - semántica sintáctica
  - semántica
  - pragmática
- Definir cada rama.
  - La sintáctica es netamente lo que se puede visualizar la semántica se refiere al contexto y concepto de lo que se usa. y la pragmática es la relación entre los dos conceptos anteriores.
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Un signo de pare (stop)
  - Sintáctica: una figura geométrica de color rojo
  - semántica: las letras y su significado
  - pragmática: el significado del color rojo

• Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.




Un rectángulo con jóvenes  
jóvenes disfrutando  
Una pieza publicitaria

EVALUACIÓN

Nombre: Alexis Rodríguez

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - Sintáctica \_\_\_\_\_
  - Semántica \_\_\_\_\_
  - Pragmática \_\_\_\_\_
- Definir cada rama.
  - Sintáctica: estudio de las
  - semántica: estudio de la interpretación
  - pragmática: interpretación del significado
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - una persona dice "quiere estudiar" está utilizando el lenguaje para comunicar información - PRAGMÁTICA
  - Una niña que se llama de 10 y vive de un país y escribe una relación de palabras - SEMÁNTICA

- Análisis la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.




- los amigos
- felicidad
- Pilsener

EVALUACIÓN

Nombre: Alejandra Daniel Ordóñez

- Identificar las tres ramas de la semiótica.
  - Pragmática \_\_\_\_\_
  - Semántica \_\_\_\_\_
- Definir cada rama.
  - La sintáctica es el símbolo de los cosas o señales, por ejemplo un que es rojo y tiene un significado
- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.
  - Pragmática - la marca Apple con el logo de la manzana
  - Semántica - Señales de tránsito

- Análisis la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



La pragmática es todo lo que rodea la imagen. La semántica se puede reflejar en el cartel de Pilsener y su figura donde se encuentra el texto

## EVALUACIÓN

Nombre: Francisco Litara

- Identificar las tres ramas de la semiótica.

Semántica  
 Sintáctica  
 Pragmática

- Definir cada rama.

Semántica: Estudio de los signos  
 Sintáctica: Estudio de los símbolos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.

Semántica: La señal de Pare  
 Sintáctica: La señal en la forma octogonal

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



La convivencia en amigos señal de que la marca  
 de cerveza une a la gente.  
 La frase "La fiesta de Todos" para formar parte  
 de un grupo.  
 De fondo parece el líquido burbujeante que  
 llama la atención del público y debe ser de color amarillo.

## EVALUACIÓN

Nombre: Juan Fernando Benoso

- Identificar las tres ramas de la semiótica.

Pragmática  
 Semántica  
 Sintáctica

- Definir cada rama.

Sintaxis → con los signos

Semántica → signos y referencias

Pragmática → signos de interpretación

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Agregar un ejemplo de cada una de las tres formas de vinculación de los signos.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Analizar la siguiente pieza publicitaria y señalar los 3 aspectos antes mencionados.



Sintaxis → palabras  
 Semántica → palabras e imágenes  
 Pragmática → sign. grado de las imágenes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Anexo 6**

Link del producto audiovisual final <https://we.tl/t-bVNqJghDFI>

## Resumen

Este estudio se centra en el papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación superior, resaltando su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Se exploran recursos educativos relacionados con las TIC, como videos e infografías, enfatizando la importancia del aprendizaje visual y sensorial. La investigación busca adaptar contenido teórico tradicional a un producto audiovisual didáctico, para complementar la teoría en clase. El enfoque metodológico es cualitativo, emplea análisis de contenido y entrevistas grupales. Se analizan referentes educativos audiovisuales. El producto resultante aborda "las formas de vinculación de los signos" y se evalúa mediante grupos focales. Se comparan resultados entre grupos expuestos a contenido tradicional y audiovisual. Se sugiere adaptar contenido teórico existente para crear material educativo. Se concluye que la infografía puede potenciar el aprendizaje al combinarse con material tradicional, presentando ventajas pedagógicas. Los recursos audiovisuales enriquecen la educación y se recomienda explorar futuras investigaciones para maximizar resultados.


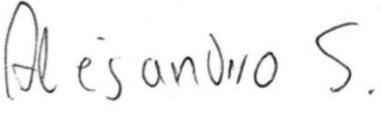
**Palabras Clave:** Contenido audiovisual educativo, Teoría tradicional, Infografía, TIC's.

## Abstract

This study centers on the role of Information and Communication Technologies (ICT) in higher education, emphasizing their potential to enhance both teaching and learning processes. It delves into educational resources intertwined with ICT, such as videos and infographics, placing particular emphasis on the significance of visual and sensory learning. The research aims to transform traditional theoretical content into didactic audiovisual material, thereby complementing classroom instruction. The methodological approach adopted is qualitative, encompassing content analysis and group interviews. The study scrutinizes educational audiovisual references, with the resulting product tackling the theme of "forms of sign linkage" and undergoing assessment via focus groups. Comparative analysis of outcomes is performed between groups exposed to conventional and audiovisual content. The recommendation to adapt existing theoretical content for educational material creation is put forth. The study concludes that infographics when integrated with conventional materials, hold the potential to amplify learning experiences, presenting pedagogical advantages. The integration of audiovisual resources enriches the educational landscape, warranting further exploration for optimizing results.

**Keywords:** Educational audiovisual content, Traditional theory, Infographics, ICT's.

Translated by:



Alejandro Sánchez