

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR

**ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciado en
Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales

**Video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y
cualitativos dirigido a los directores de Trabajo de Titulación de la UNIB.E**

Autor:

Diego Fernando Pazmiño Jácome

Director:

Alirio Mejía, MSc

Quito – Ecuador

Enero 2021

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister

Fredi Zamora

Director de la Escuela Producción para Medios de Comunicación

Presente. –

Yo Alirio Mejía, Director del Trabajo de Titulación realizado por Diego Fernando Pazmiño Jácome, estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales, informo haber revisado el presente documento titulado “Video Didáctico Animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigido a los directores de Trabajo de Titulación de la UNIB.E”, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de Titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad

Atentamente,



MSc.c. Alirio Antonio Mejía Marín
Director del Trabajo de Titulación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación “Video Didáctico Animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigido a los directores de Trabajo de Titulación de la UNIB.E”, así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta(s) son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor del presente documento.

Autorizo a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de éste un documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerarlo pertinente, según las normas y regulaciones de la Institución, citando la fuente.



Diego Pazmiño

C.I.: 1714542840

Quito, 7 de enero del 2021

AGRADECIMIENTO

A Dios, el supremo creador, por permitirme cumplir esta meta.

A mis maravillosos padres y hermanos, tenerlos aquí es una gran bendición.

Al MSc Alirio Mejía por su excelente direccionamiento.

A todo el cuerpo de docentes que enriquecieron mis conocimientos.

DEDICATORIA

A mi padre, el Dr. Rodrigo Pazmiño, por ser el motor y ejemplo que me impulsa a ser mejor cada día, gracias por todo papá...

ÍNDICE

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN.....	xiii
CAPÍTULO 1	14
INTRODUCCIÓN	14
1.1 Presentación del Problema que aborda el Trabajo de Titulación.....	16
1.2 Justificación.	19
1.3 Objetivos.....	22
1.3.1 Objetivo General	22
1.3.2 Objetivos específicos	22
CAPITULO 2.....	23
MARCO TEORICO	23
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	23
2.2 Bases Teóricas	25
2.2.1. Investigación científica	26
2.2.2. Metodología de la investigación	26
2.2.3 Elementos que componen la metodología de la investigación	26
2.2.4. Diseños de investigación.	26
2.2.4.1 Diseño Cuantitativo.....	27
2.2.4.1.1 Diseño Experimental.....	27
2.2.4.1.2 Diseño no experimental	28
2.2.4.2 Diseño Cualitativo	29
2.2.5. Rol del Director de trabajo de Titulación	30
2.2.6. Competencias investigativas del director de trabajo de titulación.	31
2.2.7. Productos Audiovisuales.....	31
2.2.7.1 Fases de construcción de un producto audiovisual	32

2.3 Bases Legales	33
CAPITULO 3.....	35
METODOLOGÍA EMPLEADA	35
3.1 Metodología de la Investigación.....	35
3.1.2 Población y Muestra	37
3.1.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	37
3.1.4 Validez.....	38
3.1.4.1 Confiabilidad	38
3.1.5 Análisis e interpretación de los datos	39
3.2 Metodología del producto.....	39
3.2.1 Pre-producción	40
3.2.2 Producción.....	42
3.2.3 Post Producción.....	43
3.2.4 Difusión	43
CAPÍTULO 4.....	45
RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.....	45
4.1 Resultados de la Investigación.....	45
4.2 Resultados del producto	69
4.2.1 Preproducción.....	69
Guion Literario	70
Storyboard	75
Descripción de los personajes.	76
Equipo Humano.....	78
Equipo Técnico.....	78
Presupuesto	79
Plan de trabajo	79
4.2.2 Producción.....	81
Exportación de personajes	81
Rigging	81
Animación.....	82
4.2.3 Postproducción	83
Colorización.....	83
Sonorización.....	83
Títulos y Créditos.....	84
4.2.4 Difusión.....	84

Periodicidad.....	84
Tiempo	84
Duración del video didáctico animado	85
Plataformas	85
CAPITULO 5.....	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
5.1 Conclusiones	86
5.2 Recomendaciones	88
GLOSARIO	89
BIBLIOGRAFÍA	91
ANEXOS.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ítems 1. ¿Los Preexperimentos tienen un control mínimo de las variables? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	45
Tabla 2. Ítems 2. ¿Los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	46
Tabla 3. Ítems 3. ¿En los diseños cuasiexperimentales los grupos están conformados antes del experimento (grupos intactos)? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.....	47
Tabla 4. Ítems 4. ¿Dentro de los diseños cuasiexperimentales se encuentran las series cronológicas?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	48
Tabla 5. Ítems 5. ¿Los diseños experimentos puros requieren de un control absoluto de las variables intervinientes?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.....	49
Tabla 6. Ítems 6. ¿Dentro de los diseños experimentos puros se encuentra el grupo de comparación? (Grupo experimental Grupo de Control). Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.....	50

Tabla 7. Ítems 7. ¿Los diseños experimentales requieren de verificación de hipótesis? (prueba de significancia). Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	51
Tabla 8. Ítems 8. ¿Los diseños transversales recopilan datos en un momento único?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	52
Tabla 9. Ítems 9. ¿Los diseños transversales se subdividen en descriptivos y correlacionales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020....	53
Tabla 10. Ítems 10. ¿Los diseños longitudinales recaban datos en diferentes puntos del tiempo?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	54
Tabla 11. Ítems 11. ¿Los diseños de tendencia, evolución de grupo y de panel son sub derivaciones de los diseños longitudinales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	55
Tabla 12. Ítems 12. ¿Los diseños Fenomenológicos exploran, describen y comprenden las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	56
Tabla 13. Ítems 13. ¿Los diseños Fenomenológicos tienen como propósito descubrir los hechos de convergencia dentro de un contexto?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	57
Tabla 14. Ítems 14. ¿En los diseños de Investigación – acción se busca transformar la realidad estudiada desde la experiencia de los actores sociales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	58
Tabla 15. Ítems 15. ¿En los diseños de Investigación – acción, se indaga al mismo tiempo que se interviene? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	59
Tabla 16. Ítems 16. ¿En los diseños de Teoría Fundamentada se busca construir el conocimiento desde la praxis de los actores sociales? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	60
Tabla 17. Ítems 17. ¿La hermenéutica busca comprender el sentido y significado que hay más allá de las palabras?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	61
Tabla 18. Ítems 18. ¿Los diseños etnográficos investigan grupos o comunidades que comparten una cultura? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.....	62

Tabla 19. Ítems 19. ¿En los diseños etnográficos el investigador debe interactuar directamente con el contexto y la realidad de estudio?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	63
Tabla 20. Ítems 20. ¿En los diseños hermenéuticos se utiliza el método dialéctico para analizar el verbatim de los actores sociales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	64
Tabla 21. Distribución de las puntuaciones dimensión diseños cuantitativos. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	66
Tabla 22. Distribución de las puntuaciones dimensión diseños cualitativos. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	67
Tabla 23. Distribución de las puntuaciones totales. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	68
Tabla 24: Equipo humano de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020	78
Tabla 25: Equipo técnico de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020	78
Tabla 26: Desglose de presupuesto, elaborado por Pazmiño 2020	79
Tabla 27. Plan de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 1. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	46
Gráfico 2. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 2. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	47
Gráfico 3. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 3. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	48
Gráfico 4. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 4. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	49
Gráfico 5. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 5. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	50
Gráfico 6. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 6. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	51

Gráfico 7. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 7. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	52
Gráfico 8. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 8. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	53
Gráfico 9. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 9. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	54
Gráfico 10. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 10. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	55
Gráfico 11. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 11. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.	56
Gráfico 12. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 12. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	57
Gráfico 13. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 13. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	58
Gráfico 14. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 14. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	59
Gráfico 15. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 15. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	60
Gráfico 16. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 16. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	61
Gráfico 17. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 17. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	62
Gráfico 18. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 18. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	63
Gráfico 19. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 19. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	64
Gráfico 20. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 20. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	65
Gráfico 21. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 21. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	66
Gráfico 22. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 22. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	67
Gráfico 23. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 23. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ilustración del StoryBoard elaborado por: Pazmiño 2020	76
Figura 2. Personaje Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020.....	76
Figura 3. Personaje Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020	77
Figura 4. Ilustración del fondo de la animación, elaborado por Pazmiño 2020	77
Figura 5. Vectorización, personajes Cuantífico y Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020	81
Figura 6. Rigging Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020	82
Figura 7. Rigging Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020.....	82
Figura 8. Animación Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020	82
Figura 9. Animación Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020.....	83
Figura 10. Fotograma, animación video didáctico, elaborado por Pazmiño 2020.....	84

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Cuadro de operacionalización de la variable	95
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos	96
Anexo 3. Validación	98

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal la elaboración de un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E. Para llevar a cabo este fin se utilizó una metodología de investigación basada en el paradigma positivista con enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, lo que permitió desarrollar la técnica de recolección de datos por medio de una encuesta a 18 directores de Trabajo de Titulación para conocer el nivel de conocimientos de los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos. Con los resultados obtenidos se observó que existe un conocimiento moderado alto con respecto a los diseños antes mencionados, evidenciando la necesidad de profundizar en el manejo de los diseños no experimentales, longitudinales y transversales, en cuanto a los diseños cualitativos los fenomenológicos y teoría fundamentada, de lo antes expuesto se construyó el video didáctico animado partiendo desde la preproducción donde se elaboró el guion literario, storyboard, descripción de los personajes, plan de trabajo y presupuesto. Con respecto a la etapa de producción se realizó la exportación de personajes, Rigging y la animación, para dar paso a la etapa de postproducción donde se planeó la colorización, sonorización títulos y créditos. Finalmente se concluye que se debe implantar capacitaciones constantes sobre la metodología de la investigación para mantener actualizados los conocimientos, haciendo énfasis en los diseños de investigación cuantitativa y cualitativa dirigido a los directores de Trabajo de Titulación de la UNIB.E, y como principal recomendación para futuras investigaciones, tomen este trabajo como referente para profundizar sobre la metodología de la investigación.

Palabras claves: video, didáctica, diseño de investigación, cuantitativo, cualitativo.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

La presente investigación centra su interés en la elaboración de un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativo y cualitativo dirigido a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E, esta temática se aborda epistemológicamente desde la perspectiva de la producción audiovisual para generar una herramienta educativa que permita capacitar a los profesionales que hacen vida dentro de esta universidad.

En este sentido, la construcción de un video didáctico animado amerita de dos elementos significativos, siendo el primero de estos, un enfoque pedagógico y el segundo, una adecuada producción audiovisual, esta última posee características particulares para el proceso de creación a partir de una idea plasmada, donde se refleja el contenido estético técnico, siendo la originalidad una de las piezas claves en la construcción del mismo, considerándose de gran facilidad en lo que concierne a la difusión dentro de los nuevos medios de comunicación.

Además de esto, las animaciones tienen un papel importante dentro de la elaboración de un producto audiovisual animado, al crear personajes y situaciones a voluntad, en un formato más atractivo donde se crea la ilusión del movimiento, al ser uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos visuales de la realidad diaria (Millán, 2013).

Desde una perspectiva pedagógica, el video didáctico contempla un medio tecnológico que por sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de motivación, lo que hace de él una herramienta de formación valiosa, donde su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos como complemento de aprendizaje, evidenciándose que en la educación superior es cada vez más frecuente el uso de este producto audiovisual como herramienta para el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes (García, 2014).

En el marco de la educación, los contenidos relacionados con la investigación científica específicamente los vinculados a los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, enriquecen con conocimientos, habilidades y destrezas que desarrollan los directores de trabajo de titulación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador para comprender, transformar, transmitir y direccionar al estudiante en su trabajo de titulación.

De la misma forma, los diseños son guías para llevar a cabo la investigación, plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere y responder a un planteamiento. En este particular, Hernández, Fernández y Baptista (2014), refieren que el diseño de la investigación enmarca el plan de trabajo que le otorga rigurosidad científica al estudio, lo cual depende en gran medida del tipo de diseño seleccionado para cumplir los objetivos planteado.

Así pues, para llevar a cabo la investigación, la misma se estructura en cinco capítulos, siendo estos: Capítulo 1, Introducción, donde se describe la esencia y el contexto de la investigación y sus temáticas a tratar, Presentación del Problema que aborda el trabajo de titulación, cuya finalidad es resolver el problema planteado, la Justificación brinda todos los argumentos y razones por las cuales se realiza la investigación y los objetivos la meta a alcanzar con dicha investigación.

Capítulo 2, donde se describe el Marco Teórico que sustenta teóricamente el tema de estudio, el cual se subdivide en antecedentes de la investigación donde se expone tres trabajos de investigación relacionados con el tema planteado, las bases teóricas donde se conceptualiza los términos y variables intrínsecamente relacionados con el problema de investigación y las bases legales si es preciso el caso donde respalde jurídicamente la investigación

Capítulo 3, describe la Metodología Empleada tanto para la investigación como para el producto audiovisual, se definen enfoque, alcance, tipo, diseño, población o universo de estudio, muestra, técnica o instrumentos de recolección de datos, validez, confiabilidad, análisis e interpretación, dentro de la metodología del producto se encuentran las fases de preproducción, producción y postproducción.

Capítulo 4, presenta los Resultados, así como la interpretación de los mismos tomando en cuenta los datos obtenidos de la aplicación del instrumento y aquellos resultados que contienen los aspectos técnicos resultantes del proceso de construcción del producto audiovisual

Por último, en el capítulo 5, se desarrollan las conclusiones que corresponden al cumplimiento de cada uno de los objetivos planteados, y las respectivas recomendaciones derivadas del finiquite del proceso investigativo.

1.1 Presentación del Problema que aborda el Trabajo de Titulación

El hombre por naturaleza indaga, descubre y averigua sobre su entorno, por ello, la investigación constituye una fuente de conocimientos; ya que al investigar según Gómez (2012), “el sujeto reflexiona y cuestiona una situación, y es así como enriquece sus concepciones de la realidad” (p.13). Traspolando estas ideas al campo de la educación, se visualiza una constante actualización de los métodos, técnicas y procedimientos que permiten alcanzar el conocimiento de la verdad objetiva y comprender la realidad subjetiva para facilitar el proceso de investigación.

Con el transcurrir de la historia han surgido dos enfoques metodológicos como resultado de diversas corrientes de pensamientos generando nuevos métodos en la búsqueda de conocimiento, el primero de estos enfoques corresponde al cuantitativo, el cual prioriza lo “medible cuantificable y probatorio, utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; p.4).

En segundo orden, se tiene el enfoque cualitativo que “está interesado por el estudio de los procesos complejos subjetividad, y su significación” (Hernández et al, 2014, p.586), utiliza la recolección y análisis de la información para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación de la realidad circundante desde una perspectiva subjetiva.

Los planteamientos anteriores conllevan a identificar dos grandes corrientes con respecto al proceso de abordaje metodológico, cada una de estas tiene un

proceso específico en su estudio, siendo importante tener en cuenta que toda investigación debe generar un plan o estrategia de trabajo, esto es concebido como diseño de investigación.

En este sentido, se puede entender como diseño de investigación “al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (Hernández et al, 2014, p.128), y según este mismo autor estos se derivan en: experimentales y no experimentales para el enfoque cuantitativo, y para el enfoque cualitativo en: “teoría fundamentada, diseños etnográficos, diseños narrativos, diseños de investigación – acción, diseños fenomenológicos” (Salgado, 2007, pág. 72).

Tomando en cuenta lo antes mencionado, se postula que en la educación ha tomado fuerza la integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el ámbito de la enseñanza y aprendizaje, lo que demanda nuevas pedagogías, nuevas concepciones y herramientas de formación al docente. En este particular, las autoridades de las instituciones de educación superior deben “atender con los recursos adecuados la formación de los profesores tutores, con el fin de capacitarles adecuadamente para la realización de su tarea docente y dinamizadora de los procesos de aprendizaje” (Gómez, 2008, pág. 265).

En este mismo orden de ideas, la tutoría se consideran una actividad académica que consiste en orientar y ayudar al estudiante en las acciones relacionadas con el aprendizaje, las labores del tutor, pueden ser dadas a través de la enseñanza con una preparación y dirección en la temática a tratar junto al estudiante, el cual finalizará de una manera satisfactoria con la graduación del mismo (Morillo, 2009).

Por su parte, la formación de tutores desempeña diversos roles que van desde la docencia hasta la gestión, pasando por la investigación y la tutoría, este último se desarrolla con programas que conciben alternativas de acción que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes de pregrado y ayuden a contrarrestar las principales causas de rezago, abandono y baja eficiencia terminal (Macías, Cañedo, Muñoz y Páez, 2018).

Contextualizando lo antes mencionado, del proceso de revisión bibliográfica se observa que el Ecuador no escapa de esta situación en la cual se han desarrollado diversas investigaciones sobre el tema de la formación y desarrollo de las competencias investigativas, como resultado de estas no se han logrado concretar acciones que den solución al problema de la capacitación docente en este particular, lo que coincide con lo mencionado por Pérez, Menéndez y Ordoñez (2018), quienes afirman que se han buscado “las vías concretas de solución, por lo que resulta un tema de enorme relevancia para el sistema educacional ecuatoriano enfrascado en un profundo proceso de optimización en busca de la excelencia educativa” (p.3).

Tomando la brecha expuesta, sería idóneo desde el punto de vista de la producción audiovisual, la construcción de videos didácticos responde a las percepciones favorables que los alumnos y profesores muestran hacia el uso de dicho medio, a un mayor número de instituciones educativas donde se puede localizar materiales y equipos de video para utilizarlos en el desarrollo de la enseñanza, el aumento del material producido comercialmente con contenidos didácticos y/o educativos, como menciona, García (2014) “es posible señalar que el video con fines didácticos tiene un gran potencial y que su utilización en las aulas de clase constituye una excelente vía para el logro de aprendizajes significativos” (p. 45).

De esta realidad no escapan las universidades del cantón Quito, principalmente la Universidad Iberoamericana del Ecuador, por cuanto, se observa cuando se hace una revisión exhaustiva de los trabajos de titulación en la biblioteca de la UNIB.E, que no existe un criterio unificado para su desarrollo, por el contrario existen discrepancias en el abordaje de los métodos y diseños de investigación, un ejemplo de ello, es cuando colocan como enfoque cuantitativo y diseño Fenomenológico, lo que se contradice según la teoría.

Asimismo, los docentes y tutores designados a cada estudiante presentan un arduo apoderamiento de los conocimientos de su área profesional, pero a su vez, presentan algunas debilidades al momento de responder sobre procesos metodológicos de la investigación, otorgando un desequilibrio al trabajo de titulación.

Lamentablemente el escenario audiovisual para este tipo de temas es muy escaso, se observan pocos trabajos relacionados con la temática, donde se plasme la importancia de los diseños de investigación dirigida a los tutores de trabajo de titulación, y que permita crear un formato diferente al escrito, en este sentido es necesaria la puesta en marcha del presente estudio con el fin de llenar este vacío de conocimiento y generar un herramienta audiovisual que se adapte a las demandas del contexto universitario específicamente de la UNIB.E.

De lo antes mencionado surgen las siguientes interrogantes:

¿Qué conocimientos tienen los directores de trabajo de titulación de la UNIBE sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos?

¿Cómo deben estructurarse un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de Trabajo de Titulación de la UNIBE?

1.2 Justificación

Se observa que en la actualidad los productos gráficos son una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje de cualquier institución educativa independientemente de su nivel, estos pretenden llamar la atención de un público que a diario recibe cientos de estímulos visuales y de esta manera tratan de lograr la comprensión de un mensaje.

En este sentido, dentro de las nuevas tecnologías se encuentran infinidad de productos audiovisuales, disponibles en diferentes plataformas, dentro de este contexto se observa que existe la tipología de videos didácticos, los cuales buscan potenciar la creatividad y la atención del receptor, por lo que, es elemental para el presente estudio analizar a profundidad sus características y elaboración.

En consecuencia, el video didáctico animado podría ser de interés para los docentes universitarios, a la hora de memorizar, atender, almacenar y recuperar datos adquiridos, además que promueve una mejor comprensión del tema a tratar, mejora el aprendizaje cuando va acompañada de una narrativa informal,

junto a la música y los sonidos enriquecen la construcción al explicar un tema que requiere profunda comprensión.

Seguidamente, Jiménez (2019) manifiesta la importancia del video educativo al ser “utilizado por el docente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es también considerado como una de las herramientas más utilizadas a nivel de educación” (p.21), es así como facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes y sonidos.

Estos videos didácticos serán difundidos en la Universidad Iberoamérica del Ecuador (UNIB.E), debido a que es necesario generar nuevas herramientas que permitan fortalecer algunas competencias con respecto al manejo de los diseños de investigación ya sean cuantitativos o cualitativos en los directores de trabajo de titulación.

La UNIB.E, es una institución que tiene diferentes carreras, cada una de estas deben cumplir con ciertos requisitos, uno de ellos es la ejecución o desarrollo de un trabajo de titulación, en este sentido la universidad le facilita a cada estudiante un tutor o director de trabajo de titulación cuya labor es “brindar al estudiante apoyo y ayuda personalizada y permanente para facilitar el acceso al aprendizaje”. (García, 2011, pág. 76).

Dentro de la experiencia que debe tener este tutor hay dos áreas específicas, la primera es con respecto a la especialidad de la carrera y la segunda hace referencia a los procesos metodológicos de construcción del trabajo de investigación, dentro de esta competencia debe estar el manejo concreto de la metodología cuantitativa o cualitativa, y para cada una existen diferentes tipos de diseños, tomando en cuenta este vacío de conocimiento metodológico por parte de los tutores, es importante la ejecución del presente estudio que pretende la elaboración de un video didáctico sobre los diseños para cada enfoque de investigación planteada dirigido a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E.

Es así, como esta investigación genera un aporte académico, al aplicar los conocimientos adquiridos sobre la metodología de investigación,

específicamente en los diseños cuantitativos y cualitativos que deben tener los tutores de trabajo de titulación, el cual enriquecen de una manera significativa a los estudiantes de la UNIB.E en el ámbito de la dirección metodológica de sus trabajos de titulación.

Además, dicha investigación tiene un aporte científico y práctico en el área audiovisual, precisamente en la construcción de un video didáctico, bajo estándares estéticos y técnicos en las diferentes etapas de pre producción, producción post producción donde se refleja la correcta utilización de los diseños de investigación, por parte de los tutores, este video educativo será difundido por las plataformas de la universidad.

Dentro de la metodología, esta investigación sirve de referencia para investigadores que quieran abordar temáticas relacionadas con los diseños cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación. Así mismo el video didáctico animado aportó situaciones reales de enseñanza, sobre la metodología investigativa que debe tener cada tutor al momento de direccionar al estudiante.

Desde el punto de vista social, la presente investigación se considera un aporte, a la comunidad de la UNIB.E, específicamente a los docentes que forman parte de la tutoría de los estudiantes, que cursan el último nivel de sus carreras, a fin de direccionarles metodológicamente en sus trabajos de investigación. De este modo sirve como referente para las demás universidades en la metodología empleada, director - estudiante en la ejecución de los trabajos de titulación.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Elaborar un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación de la UNIBE, como herramienta de capacitación docente.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los conocimientos que tienen los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos a través de la aplicación de una encuesta.
- Diseñar el protocolo de preproducción de un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación de la UNIBE, por medio de la idea, construcción del guion literario, story board, y el plan de trabajo.
- Ejecutar la producción de un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, a través de la exportación de personajes vectorizados, animación y Rigging
- Desarrollar la post producción de un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativa y cualitativa, por medio colorización, doblajes de voces, sonorización, títulos y créditos.
- Proponer la difusión del video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación de la UNIBE a través de la plataforma virtual de la Universidad y la plataforma YouTube.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se desarrolla el marco teórico de la investigación, definido por Arias (2016) como “[...] el producto de la revisión documental–bibliográfica, el cual se obtiene a partir de una recopilación de ideas, posturas de autores, conceptos y definiciones, que sirven de base al estudio a realizar” (pág. 106). Tomando en consideración lo citado en el presente apartado se desarrollan teóricamente los contenidos para una mayor comprensión del tema de investigación, todo esto apoyado en autores, iniciando por los antecedentes, bases teóricas y bases legales.

2.1 Antecedentes de la Investigación

Para todo proceso de investigación es necesario conocer el estado de las cuestiones en estudio, por lo que es importante identificar “[...] los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” (Arias, 2016, pág. 106). A continuación se presentan diversas investigaciones relacionadas con el tema para sustentar la pertinencia del abordaje del problema.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, a nivel internacional se seleccionó el trabajo realizado por Soldelvilla (2017) en la ciudad de Lima Perú cuyo título es: “Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de inglés intermedio”; planteándose como propósito medir el efecto de la implementación de los videos educativos como recurso didáctico en el desarrollo de las habilidades lingüísticas productivas de los discentes de inglés.

Para cumplir con lo antes planteado, el autor desarrolló una metodología de tipo cuasi experimental asumiendo una población de estudiantes de nivel intermedio y una muestra de 200 alumnos, de la facultad de Psicología y Turismo, de este proceso, se concluye que la utilización de videos didácticos potencializa y desarrolla de manera significativa las habilidades lingüísticas productivas de hablar y escribir en estudiantes de inglés intermedio.

El estudio antes expuesto guarda relación con el presente, debido a que en ambos se toma como objeto de estudio, la ejecución de un video didáctico para potenciar los conocimientos de los estudiantes de Psicología y Turismo, mientras que en la presente investigación la población son directores de trabajo de titulación, es así como el video didáctico es una estrategia pedagógica para facilitar conocimientos, además de desarrollar de manera significativa las habilidades lingüísticas productivas de hablar y escribir en el idioma inglés, también sirve como referencia para el desarrollo de las bases teóricas, en función de sustentar conceptualmente los términos relacionados con video educativo

De igual forma a nivel nacional se seleccionó el trabajo realizado por Jiménez (2019) en la ciudad de Quito Ecuador cuyo título es: “Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés”; planteándose como propósito analizar la influencia de los videos educativos en la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes de la educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School.

Para cumplir con lo antes planteado, el autor desarrolló una metodología de tipo experimental, asumiendo grupos experimentales y grupos de control de los estudiantes de educación general básica media de la unidad educativa Saint Patrick School, de este proceso se concluye que el uso de videos educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje facilita la comprensión de los contenidos y la práctica de las habilidades lingüísticas a los estudiantes.

El estudio antes expuesto, guarda relación con el presente al sustentar que los temas relacionados con el desarrollo de videos didácticos son de utilidad para el proceso de difusión de información y comprensión de los contenidos, lo que ratifica la congruencia en la selección del problema científico, aunque se trate de diferentes poblaciones y metodologías; también funge como referente teórico para identificar los procedimientos técnicos para el desarrollo de este tipo de productos audiovisuales.

Con respecto al abordaje de los contenidos relacionados con la metodología se seleccionó el trabajo realizado por Díaz y Calzadilla (2016) en la ciudad de Santiago Chile cuyo título es: “Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud”; planteándose como

propósito describir diferentes tipos de investigación científica y su importancia dentro de la investigación formativa, y diseños de investigación.

Para cumplir con lo antes planteado, el autor desarrolló una metodología bajo un paradigma epistemológico sobre la base de una premisa histórico-lógica que se asocia, directamente, con el estado del conocimiento que se tiene sobre un objeto de investigación en una disciplina científica concreta en un momento determinado, de este proceso se concluye que el error que se comete es mezclar varios diseños en una misma investigación, sabiendo que el investigador debe ser capaz de separar esos momentos.

La investigación antes mencionada, sustenta el problema de estudio al evidenciar que el dominio de los diseños de investigación según el enfoque considera un tema de relevancia académica y científica al demostrar que los profesionales de educación superior requieren formarse o capacitarse en el desarrollo metodológico de los procesos de investigación siendo este el contenido central de la investigación que se desarrolla.

De esta manera se puede evidenciar como los productos audiovisuales específicamente los videos didácticos animados impactan de manera positiva en target a cual se dirige, así mismo se evidencia que el tema de diseños de investigación cuantitativo y cualitativo son de interés científico en la actualidad, lo que ratifica la pertinencia de la puesta en marcha del presente trabajo de titulación

2.2 Bases Teóricas

En el presente apartado de investigación se desarrolla las bases teóricas, las cuales “implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (Arias, 2016, p.107). Por lo que, a continuación se desarrollan con autores los diversos conceptos y teorías que respaldan cada una de las variables objeto de estudio.

2.2.1. Investigación científica

La investigación científica “es un proceso metódico y sistemático dirigido a la solución de problemas o preguntas científicas, mediante la producción de nuevos conocimientos, los cuales constituyen la solución o respuesta a tales interrogantes” (Arias, 2016, p.22). Para ello la investigación se vale de la metodología científica, el cual es una herramienta para proceder de forma estructurada al análisis y la indagación del problema planteado.

2.2.2. Metodología de la investigación

Al hacer referencia los procesos de investigación es necesario tomar en cuenta diferentes aspectos que abarca la comunidad científica como es el caso de la metodología de la investigación, donde se especifica que:

La metodología entendida como el conjunto de aspectos operativos del proceso investigativo, y que es la concepción más conocida en el ambiente académico en general. Por ello, cuando se alude a la investigación es usual referirse a la metodología como a ese conjunto de aspectos operativos indispensables en la realización de un estudio (Bernal, 2010, p. 59).

En este sentido es fundamental describir los elementos que la componen:

2.2.3 Elementos que componen la metodología de la investigación

Los elementos que componen el marco metodológico dependen en gran medida de la postura onto-epistémica que asuma el investigador, ya que esto se deriva la estructura y nombre que lleve cada uno de los apartados; de manera general se asume las siguientes aristas: naturaleza de la investigación que a su vez se deriva en el paradigma, enfoque, diseños, tipos de investigación, seguidamente se plantea para lo cuantitativo la población y muestra, por su parte para lo cualitativo, escenario de investigación, actores sociales e informantes claves; así mismo se debe plantear la técnica de recolección de datos o información (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Para el presente estudio se realiza énfasis en los diseños de investigación.

2.2.4. Diseños de investigación

El diseño de Investigación, se define como el “Plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al

planteamiento” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.128). Tomando en cuenta lo antes mencionado los diseños de investigación responden a las características que asuma el investigador para el desarrollo del trabajo, lo que está estrechamente relacionado con el enfoque de estudio, en este sentido se plantean una clasificación en base al enfoque cuantitativo y cualitativo, como se muestra a continuación:

2.2.4.1 Diseño Cuantitativo

El diseño Cuantitativo adopta la siguiente clasificación como “investigación experimental e investigación no experimental. A su vez la primera puede dividirse en preexperimentos, experimentos puros y cuasiexperimentos. La investigación no experimental se subdivide en diseños transversales y diseños longitudinales” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.129). Con base a lo expuesto, se procede a profundizar en cada uno de ellos:

2.2.4.1.1 Diseño Experimental

El diseño experimental menciona que “La esencia de esta concepción de experimento es que requiere la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles resultados” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.129), según este mismo autor los clasifica en:

Preexperimentos: Se alude que: “Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.141). Esto a su vez se sub derivan en diferentes modalidades que según estos mismos autores pueden ser “estudio de caso con una sola medición y Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo”.

Experimentos “Puros”: “Son aquellos que reúnen los dos requisitos para lograr el control y la validez interna: 1. Grupos de comparación (manipulación de la variable independiente) y 2. Equivalencia de los grupos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.141). En este particular, este tipo de diseño experimental se puede realizar en cualquiera de las siguientes modalidades: diseño con posprueba únicamente y grupo de control, diseño con preprueba-posprueba y

grupo de control, diseño de cuatro grupos de Solomon, diseños experimentales de series cronológicas múltiples.

Cuasiexperimentos: “En los cuasiexperimentos no se asignan al azar los sujetos a los grupos experimentales, sino que se trabaja con grupos intactos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.165). Estos a su vez se derivan en: diseño con un solo grupo pre y post, diseño con grupo experimental y grupo control con pre y post y solo con post, diseño de serie cronológica.

Tomando en cuenta cada uno de los diseños antes referenciados es importante recalcar que estos serán utilizados según el propósito o la meta que se plantea el investigador, siempre teniendo en cuenta que estos depende en su mayoría del nivel de control de las variables de estudio pero todos responden al último nivel de investigación (explicativo). A continuación se plantean los contenidos relacionados con los diseños no experimentales.

2.2.4.1.2 Diseño no experimental

Los diseños experimentales son “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.152), según el mismo autor se divide en:

Transversal o transeccional: Son “Investigaciones que recopilan datos en un momento único” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.154).

- **Descriptivos:** cuya función es “Indagan la incidencia de las modalidades, categorías o niveles de una o más variables en una población, son estudios puramente descriptivos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.155).
- **Correlacionales causales:** “Describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado, ya sea en términos correlacionales, o en función de la relación causa-efecto” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.158).

Longitudinales: Son “Estudios que recaban datos en diferentes puntos del tiempo, para realizar inferencias acerca de la evolución del problema de investigación o fenómeno, sus causas y sus efectos” (Hernández, Fernández y

Baptista, 2014, p.159). Estos a su vez se derivan en tres tipos de diseños que son de tendencia, de evolución de grupo y de panel.

- **Tendencia:** “la población es la misma” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.160).
- **Evolución de grupos:** “se toma como universo a los sobrevivientes de la población” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.160).
- **De panel:** “Toda una población o grupo es seguido a través del tiempo” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.161).

2.2.4.2 Diseño Cualitativo

El Diseño cualitativo “es el abordaje general que se utilizará en el proceso de investigación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.470) y según los mismos autores se clasifican en teoría fundamentada, diseños etnográficos, diseños fenomenológicos, hermenéuticos, diseños de investigación-acción, estudios de caso. Con base a lo expuesto, se procede a profundizar en cada uno de ellos:

Teoría fundamentada: “Su propósito es desarrollar teoría basada en datos empíricos y se aplica a áreas específicas” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.473). Es decir, construir un cuerpo teórico con carácter científico desde las experiencias de los actores.

Etnográficos: “Investigan grupos o comunidades que comparten una cultura: el investigador selecciona el lugar, detecta a los participantes, de ese modo recolecta y analiza los datos. Asimismo, proveen de un “retrato” de los eventos cotidianos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.485). Con la finalidad de comprender la cultura de grupos étnicos.

Fenomenológicos: “Su propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.493). Lo que implica que sentido y significado tienen las representaciones mentales del fenómeno de estudio.

Investigación – acción participativa: “Su precepto básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio

proceso de investigación. Se indaga al mismo tiempo que se interviene” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.498). Lo que implica transformar la realidad desde una lógica subjetiva y emancipadora.

Hermenéutico: Según Fuster (2019) el método o diseño hermenéutico se refiere al “Proceso que permite revelar los significados de las cosas que se encuentran en la conciencia de la persona e interpretarlas por medio de la palabra” (p. 205). Es decir, descubrir el sentido y significado que hay más allá de las palabras, también se debe tener en cuenta que “los textos escritos, las actitudes, acciones y todo tipo de expresión del hombre nos llevan a descubrir los significados” (Fuster, 2019, pág. 205). Lo que evidencia que se trata de un análisis lingüístico a profundidad del verbatim de las personas, tratando de comprender el significado que tiene para el sujeto desde una perspectiva subjetiva.

2.2.5. Rol del Director de trabajo de Titulación

El Director de trabajo de titulación según el Reglamento de Titulación de la UNIB.E (2017) específicamente en su artículo 15 reza, “Será la autoridad máxima dentro del proceso de titulación del estudiante”, lo expuesto evidencia la importancia de esta figura dentro del proceso de formación académica de los estudiantes y como este guía el proceso de desarrollo de trabajo de investigación, lo que indica que este debe tener un buen manejo de las competencias investigativas.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, el Reglamento de Trabajo de Titulación de la UNIB.E (2017) plantean las siguientes funciones que deben cumplir los directores:

- a) Orientar al estudiante sobre la información bibliográfica pertinente; b) Asesorarle y absolver oportunamente sus dudas y consultas; c) Exigirle periódicamente la presentación de avances del Documento de TT y revisar avances; d) Sugerir correcciones y enmiendas; e) Exigir el cumplimiento de procedimientos técnicos y administrativos que correspondan.

En este sentido es primordial que el Director de trabajo de titulación se prepare en el área metodológica, y adquiera competencias investigativas el cual guie de forma correcta los TT.

2.2.6. Competencias investigativas del director de trabajo de titulación

Actualmente se puede observar un conocimiento neto del director de trabajo de titulación con respecto a su profesión, pero es necesario conocer que:

Juegan un papel fundamental en el quehacer educativo del docente universitario, ya que este no solo debe desarrollar investigación, sino que tiene la función de dirigir los trabajos de titulación que los estudiantes realizan, debiendo para ello tener el conocimiento necesario, así como las habilidades y destrezas para desempeñarse correctamente en una actividad investigativa. (Castillo, Taborda y Mejía, 2020, p. 97)

De esta manera, el estudiante obtiene la dirección adecuada para finalizar su trabajo de titulación, avalado por un director competente en la metodología y diseños de investigación.

2.2.7. Productos Audiovisuales

Desde la construcción del concepto hasta plasmarlo en las pantallas surge un largo desarrollo de imaginación, creatividad, dinamismo, para que el receptor pueda admirar un estilo de arte único que desde tiempos remotos ha ido evolucionando tecnológicamente para llegar a las pantallas con una máxima nitidez, tomando en cuenta lo anterior mencionado podemos definir a la producción audiovisual como “Un proceso de organización que permite convertir una idea en un producto terminado, exhibido y comercializado” (Mónaco, 2015, p. 15) . Existen diversidades de productos audiovisuales los cuales se detallan a continuación:

Tipología audiovisual: Cada elaboración audiovisual tiene un direccionamiento específico, el cual diferencia uno del otro, en este caso abordaremos modalidades audiovisuales que no son comunes en las cadenas de televisión, ni en las carteleras cinematográficas, estos son: “el video corporativo, las producciones didácticas o educativas, las producciones documentales o del tipo reportaje, el denominado reportaje social, las producciones científicas, las producciones multimedia audiovisuales interactivas” (Abadía, 2012, p. 41-42). Para la presente investigación se estudió el video didáctico.

Videos Didácticos: La metodología enseñanza-aprendizaje se ha plasmado a través de fotogramas en movimiento con el fin de llegar al receptor, los videos didácticos en la actualidad son una gran herramienta en la formación y direccionamiento de profesionales en todo ámbito laboral, de esta forma las

producciones didácticas o educativas “Se inscriben en el ámbito de la enseñanza convencional, pero también en el mundo industrial como ayuda a la mejora de la capacitación profesional” (Abadía, 2012, p. 41).

2.2.7.1 Fases de construcción de un producto audiovisual

Toda producción audiovisual se elabora en tres fases bien planteadas como son:

La Preproducción: Etapa donde es “Sinónimo de comenzar a construir en arquitectura. Un proyecto creado, estudiado, trabajado y presupuestado” (Mónaco, 2015, p.105). El génesis de una idea donde son participes diferentes personas encargadas de la realización de varios aspectos técnicos, entre ellas tenemos:

Guion literario: después de analizar la idea se va dando forma la narrativa de los personajes, sus entornos por el cual se obtiene un mensaje claro al público que va dirigido, con lo antes mencionado el guion literario “es la descripción detallada de todos los escenarios, acciones y elementos sonoros previsible en la continuidad narrativa de la historia” (Aranda, 2012, p. 2017).

Storyboard: A manera de un agregado de imágenes ilustrativas procedentes del guion técnico:

Traslada cada plano del guión técnico a una viñeta, como si de un cómic se tratara. La elaboración del storyboard supone una exposición muy aproximada del resultado de la acción prevista en el guión técnico y sirve también para ordenar el pensamiento del director (Bestard, 2011, p. 60).

Plan de trabajo: “Resume el calendario global de la película u obra audiovisual prevista. Lo realiza el director de producción, teniendo en cuenta el guión literario y guión técnico” (Bestard, 2011, p. 61). Junto a un plan económico, desglose de horas y días.

Presupuesto: Cuando está listo el plan de trabajo y diversas cotizaciones, se elabora el documento de presupuesto el cual “Marcará la pauta durante todo el rodaje condicionando jornadas y contratación de personal y medios” (Bestard, 2011, p. 63).

La Producción: Etapa donde “Comienza al iniciarse el proceso de captación de imágenes y sonido” (Bestard, 2011, p.63). La puesta en escena de los diferentes

departamentos como arte, dirección, fotografía se suman a esta fase de la producción audiovisual.

La Postproducción: Etapa “Durante la cual el realizador, ayudado por los profesionales especializados, transforma la imagen y sonido grabado o rodado previamente en el producto final que verá el espectador” (Bestard, 2011, p.66). En esta fase una vez obtenido las grabaciones digitales se contempla el ritmo del relato o discurso, el tipo de montaje ya sea interno o externo, la colorización, el diseño sonoro, en los programas After Effects, Adobe Auditions, Adobe Premiere.

Animación: Las ideas transformadas en dibujos sobre un papel cobran vida en el mundo digital, siendo este “Un sistema técnico creado especialmente para provocar movimientos de objetos inanimados que logra un efecto visual característico” (Marín, 2009, p. 23)

2.3 Bases Legales

En el siguiente apartado se desarrollan las bases legales, las cuales “Son el conjunto de leyes, reglamentos, normas, decretos, entre otros, que establecen el basamento jurídico sobre el cual se sustenta la investigación” (Pérez A. , 2009, p. 65). Por lo cual, a continuación se desarrollan las diferentes normativas que respaldan el trabajo de titulación.

Según la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 350 expresa que:

El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

De esta manera, cada universidad tiene el aval del sistema de educación superior en mejorar la calidad de investigación, ya sea por parte del estudiante o del docente con el fin de aportar conocimientos útiles para la sociedad.

Además, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) (2018), reza en su artículo 156:

Capacitación y perfeccionamiento permanente de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras.- En el Reglamento de Carrera y Escalafón del Profesor e Investigador del Sistema de Educación Superior se garantizará para las universidades

públicas su capacitación y perfeccionamiento permanentes. En los presupuestos de las instituciones del sistema de educación superior constarán de manera obligatoria partidas especiales destinadas a financiar planes de becas o ayudas económicas para especialización o capacitación y año sabático (LOES, 2018).

La capacitación permanente enriquece los conocimientos de los docentes más aún en el área de la metodología de la investigación, en este sentido se construye el video didáctico para un correcto direccionamiento de los directores de TT hacia los estudiantes que están cursando el noveno y décimo semestre de sus carreras.

CAPITULO 3

METODOLOGÍA EMPLEADA

En el presente apartado se desarrolló la metodología de la investigación, es decir, el “cómo” se realizó el estudio para responder al problema planteado (Arias, 2016). La cual incluyó el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que fueron utilizados para llevar a cabo la indagación, este se subdivide en metodología de la investigación y metodología del producto, como se desarrolla a continuación:

3.1 Metodología de la Investigación

3.1.1 Naturaleza de la Investigación

La presente investigación se engloba en un paradigma positivista, ya que según Hernández, Fernández, y Baptista (2014) tiene como propósito:

En una búsqueda de la objetividad como característica de las pruebas, mediante la medida y cuantificación de los datos, que implica la neutralidad del investigador, que adopta una postura distante, no interactiva, como condición de rigor, para excluir juicios valorativos, e influencias en la observación, en el experimento, en la aplicación de las pruebas y en la recolección de la información. (p. 586)

Tomando en cuenta lo antes expuesto, es idóneo la selección de este paradigma debido a que se asume que la realidad es tangible, problematizada; impregnada de objetividad lo que conlleva a la aplicación de métodos y técnicas susceptibles a la cuantificación y el procesamiento de datos.

En correspondencia, con lo anterior el estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, ya que centra su interés en “Utilizar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014, p. 4). Lo antes mencionado, sustenta la presente investigación debido a que se pretendió cuantificar los conocimientos que tienen los directores de trabajo de titulación sobre los diseños de investigación cuantitativo y cualitativo, mediante la aplicación de un cuestionario de medición, cuyos datos arrojados se procesaran a través del análisis estadístico, para dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Para establecer el alcance de la investigación es necesario conocer cuál es el nivel al que se suscribe la misma, en este sentido y con base al propósito del estudio, el presente proyecto se enmarca en el nivel descriptivo que tiene por finalidad “especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 108).

Partiendo de la definición antes expuesta, el estudio se considera descriptivo porque se plantea analizar, identificar y describir la variable seleccionada la cual corresponde con los conocimientos de los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E, en el manejo de los diseños de investigación tanto cuantitativos como cualitativos y de esta manera poder generar un producto audiovisual que responda los resultados del diagnóstico realizado.

Con el fin de otorgar respuestas al problema planteado el tipo de investigación para el presente trabajo fue de campo, la misma consistió en:

La recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental (Arias, 2016, p. 31)

En este sentido, se extrajo los datos directamente de la aplicación del instrumento a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E con respecto a los conocimientos en el tema de diseño.

Asimismo la presente investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental, el cual se define como “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos.” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 175). Esto corresponde con el abordaje de la realidad del presente estudio, debido a que se miden y analizan los conocimientos de los directores sobre los diseños sin alterar las condiciones ambientales del estudio.

Cabe destacar, que la aplicación de la técnica de recolección de datos y las conclusiones a las cuales se llegó con el trabajo se adscribe a un tiempo y momento único, específicamente el periodo académico 2020 2021, lo que corresponde con el diseño no experimental de corte transversal o transeccional (Hernández y Mendoza, 2018).

3.1.2 Población y Muestra

La población se define como el “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 199), tomando como referencia lo mencionado, la población presente investigación está compuesta por 25 directores de trabajo de titulación de la UNIB.E para el periodo académico de septiembre 2020 a febrero 2021.

La muestra fue el “Subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta, si se desean generalizar los resultados” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 196). Con base en lo expuesto y tomando en cuenta que la cantidad de directores para el periodo estudiado se enmarcó en una población muy finita, se decidió tomar una mayor representatividad, y por ende no calcular una muestra sino seleccionar la totalidad de los sujetos de estudio para la aplicación de las encuestas, es decir no fue necesario establecer ningún tipo de muestreo.

3.1.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se empleó como técnica la encuesta, la misma “pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (Arias, 2016, p. 72). Tomando en cuenta lo expuesto, para el desarrollo del estudio se seleccionó la técnica mencionada, la cual permitió recolectar datos verídicos y cuantificables sobre los conocimientos que tienen los directores de trabajo titulación con respecto a los diseños de investigación.

En este sentido el instrumento utilizado fue el cuestionario, definido como el “Conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 251). Por medio de este instrumento se planteó preguntas acerca del conocimiento de los diseños de investigación a los directores de trabajo de titulación, la cual se obtuvo información sobre dichas competencias. De esta manera el cuestionario estuvo estructurado por 20 ítems, distribuidos de la siguiente manera en la dimensión de los diseños cuantitativos por 11 ítems y en la dimensión de los diseños cualitativos por 9 ítems, la construcción del instrumento responde al cuadro de operacionalización de la

variable. (para mayor información del cuadro ver anexo 1 y para el cuestionario ver anexo 2)

3.1.4 Validez

Se entiende por validez al “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir se logra cuando se demuestra que el instrumento refleja el concepto abstracto a través de sus indicadores empíricos.” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 229). En este sentido, se asumió la técnica de validez de contenido por “El proceso de validez de contenido se ponen en juego una serie de opiniones argumentadas por parte de los expertos y, aunque no se encuentren acuerdos unánimes, se pueden identificar las debilidades y fortalezas del instrumento” (Alarcón, Trápaga, y Navarro, 2017, pág. 46)

Para el presente estudio se seleccionó la técnica juicio de expertos la cual se encuentra enmarcada en la validez de contenido, para la ejecución de este procedimiento se seleccionaron tres especialistas: dos en el área de metodología y uno en el área de redacción y ortografía. Para desarrollar este proceso se entregó una carpeta a cada uno de los profesionales antes mencionados la cual contiene: el título, los objetivos, el cuadro operacional de la variable, el instrumento propiamente dicho y el formato de validación, obteniéndose como resultado una versión final del instrumento validado.

3.1.4.1 Confiabilidad

Es el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes en la muestra o casos” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 229). En este sentido, se cuantificó el instrumento a través de la prueba de consistencia interna Kuder Richardson que “es aplicable en las pruebas de ítems dicotómicos en los cuales existen respuestas correctas e incorrectas” (Ruiz, 2015, p. 7). La interpretación de este resultado corresponde con la siguiente tabla:

Tabla 2. Referencia de escalas. Ruiz (2015)

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Luego de aplicados los cálculos correspondientes el grado de confiabilidad se obtuvo un coeficiente de 0,78 lo que demuestra que los resultados que arroja el instrumento son altamente confiables.

3.1.5 Análisis e interpretación de los datos

En el presente apartado del trabajo de investigación se plantean los procedimientos que se van utilizar para el análisis de los datos por lo que, “En este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulación y codificación si fuere el caso” (Arias, 2016, p. 111). Tomando en cuenta el carácter cuantitativo del estudio se procedió a realizar un análisis estadístico, con la ayuda de los programas Microsoft Excel 2019 y SPSS.v23, en el cual se desarrollaron los siguientes elementos: media aritmética, desviación estándar, puntuación mínima y máxima y se representaran gráficamente a través de histogramas para todo el instrumento, con esto se midió el nivel de conocimiento sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos.

3.2 Metodología del producto

La producción audiovisual desarrollada para la presente investigación fue un video didáctico animado, el cual se caracteriza por dar movimiento a personajes inanimados lo que se conoce como la animación, combinado con el diseño sonoro para persuadir al receptor en este caso los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E. Para la elaboración del video didáctico se tomaron en cuenta las siguientes etapas:

3.2.1 Pre-producción

Ya plasmada la idea se comenzó a desarrollar el proceso de viabilidad del video didáctico donde se plateó que “La correcta pre producción es la clave de una producción sin sobresaltos. Cuanto más preparado, concretado, detallado previsto este todo lo relacionado con la ejecución del proyecto, menos sorpresas seguirán después” (Pardo, 2014, p. 63). En este sentido se planificó para obtener un mínimo margen de error en cuestión de costos y tiempo que conllevaría la elaboración del video didáctico, así como el material técnico y equipo humano que sumo para la realización de dicho producto audiovisual. A continuación se plantean los aspectos para el proceso técnico de esta etapa:

1. Guion Literario

Una vez que se plasmó la idea, antes de la escritura del guion literario fue necesario realizar todo tipo de revisión para un correcto desglose de la historia, estructura, coherencia e información. En el guion literario “Se concreta el tratamiento, se expresan de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos, y con él, el guionista concluye su trabajo que será continuado por el director o realizador” (Abadía, 2012, p. 162).

A continuación se presenta un ejemplo con las características particulares que necesita la forma adecuada de un guion literario.

INT / DIA / Fondo biblioteca

En una estantería, la estantería comienza a temblar, cae un libro, el libro se abre y surge un hombrecillo, con lentes, camisa y corbata. Molesto.

Cuantífico

Otra vez lo mismo, no puede ser..

Mira el libro del cual apareció y grita.

Cuantífico

Cualífico sal ya!

El libro se mueve y aparece Cualífico, un Hombrecillo con camiseta, pantaloneta, cabello largo. Sorprendido del grito.

Cualífico

¿Qué quieres, porque gritas?

Cualifico mira el libro el libro de donde apareció y mira a Cuantífico

2. StoryBoard

En toda preproducción el StoryBoard fue un instrumento donde se:

Traslada cada plano del guion técnico a una viñeta como si de un cómic se tratara. La elaboración de storyboard supone una exposición muy aproximada del resultado de la acción prevista en el guion técnico y sirve también para ordenar el pensamiento del director (Bestard, 2011, p. 60)

En este sentido el StoryBoard facilita el traslado de la acción a las imágenes, la narrativa como un documento organizador de escenas, plenamente se visualiza el tipo de encuadre y ángulo de visión a utilizarse.

3. Equipo Humano

Son aquellas personas que cumplieron un rol específico dentro de la construcción del producto audiovisual, entre ellos tenemos el Director, el guionista, el productor, y el animador “Estos especialistas suelen ser profesionales liberales [...] La elección de sus más directos colaboradores es para un director o realizador de suma importancia y una de las parcelas que se le debería respetar” (Bestard, 2011, p. 59).

4. Equipos Técnicos

Son todos los equipos necesarios para la elaboración del video didáctico, tales como una computadora con características de procesamiento altas para la renderización, y una serie de programas para la animación, vectorización, montaje, etc. Cabe destacar que se entiende por recursos materiales y técnicos “Aquellos elementos (infraestructura, equipamiento) y servicios (proveedores) necesarios para llevar a cabo una producción audiovisual.” (Pardo, 2014, p. 74)

5. Plan de trabajo

La organización se desarrolló a través de un plan de trabajo, como toda producción es necesario pautas y guías para su ejecución, en este sentido “Los trabajos de desglose del guion efectuados a lo largo de la fase de preparación

permiten extraer y clasificar todos los elementos necesarios para la realización” (Abadía, 2012, p. 329)

6. Presupuesto

El presupuesto explica todos los gastos necesarios para la elaboración del video didáctico, es la

Concreción de los recursos humanos, materiales y técnicos se traduce en coste. Una vez conocida la envergadura económica del proyecto, el productor dirige su esfuerzo a diseñar la correcta estrategia financiera, es decir, las fuentes de las que piensa obtener el dinero necesario para cubrir el presupuesto. (Pardo, 2014, p. 76).

De esta manera se pudo costear los programas para la animación, montaje, diseño de personajes para obtener un producto audiovisual de alta calidad.

3.2.2 Producción

En esta etapa se puso en marcha la elaboración del video didáctico animado en los programas Adobe After Effects y Adobe Character Animator, a continuación se detalla los pasos que enmarcan esta etapa:

1. Exportación de personajes

Una vez estructurados por capas cada parte de los personajes y vectorizados en el programa Adobe Ilustrador se procedió a exportar los mismos hacia el programa Character Animator.

2. Rigging

Es el proceso por el cual creamos a partir de un modelo, en este caso los dos personajes principales Cuantífico y Cualífico, se ubicó los respectivos huesos (esqueletos) para proceder a la animación en la línea de tiempo.

3. Animación

Una vez realizado el Rigging se procedió a exportar al programa Adobe After Effects donde se construyó secuencias animadas por composición, y el escenario donde van interactuar estos personajes, guiándonos por el StoryBorad, en este punto se da movimiento se incorpora las voces, color por capas, además de animar objetos que suman al dinamismo de la composición, se incorporan

textos y efectos visuales para brindar un modelado que será procesado en la etapa de postproducción.

3.2.3 Post Producción

Etapa donde se concreta la producción audiovisual, la misma tuvo los siguientes aspectos:

1. Colorización

A través de los diferentes plug ins del programa After Effects se procedió a levantar niveles de color a los personajes y fondos así mismo como la saturación y brillo en cada composición para dar un toque más cálido.

2. Títulos y Créditos

En esta etapa se añadió títulos y créditos finales, se exportó el video al programa Adobe Premiere donde se trabajó minuciosamente la sonorización, abordando cada detalle, se procedió a dar un talonado de color y posteriormente la reproducción y almacenamiento.

3.2.4 Difusión

“La difusión es la propagación del conocimiento entre especialistas y constituye un tipo de discurso diferente, contiene un conjunto de elementos o signos propios de un discurso especializado y una estructura que se constituyen en factores clave a la hora de su evaluación” (Santos, 2010, p. 5), de esta manera el video didáctico animado es un material audiovisual con alto grado de utilidad en los procesos de enseñanza aprendizaje, generado como una herramienta de capacitación docente.

1. Tiempo

El video didáctico animado tendrá un tiempo de difusión continua, para una retroalimentación constante de los directores de trabajo de titulación de la UNIBE.

2. Medio o Plataformas

La plataforma por la cual se podrá observar es la de YouTube, la misma será direccionada a los directores de trabajo de titulación.

3. Grupo Objetivo

El video didáctico animado va dirigido a los directores de trabajo de titulación de la UNIBE.

4. Periodicidad

El video didáctico animado tendrá una continua reproducción, para una retroalimentación con respecto a los apartados de diseños de investigación cuantitativos y cualitativos.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

En el presente capítulo se muestran los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E, del periodo septiembre 2020 a febrero 2021, para diagnosticar los conocimientos sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, así mismo se presentan los resultados del producto y cada una de las fases que de allí se derivan. Como se muestra a continuación:

4.1 Resultados de la Investigación

Los resultados de la investigación comprenden “del análisis con los objetivos del estudio. Señalará entonces, las características que toman las distribuciones de variables, sus correlaciones, etc.” (Monje, 2011, p. 30).

De acuerdo a lo mencionado se obtuvo los siguientes resultados de la investigación:

Tabla 1. Ítems 1. ¿Los Preexperimentos tienen un control mínimo de las variables?
Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítems 1	NO	5	27,8%
	SI	13	72,2%
	Total	18	100,0%

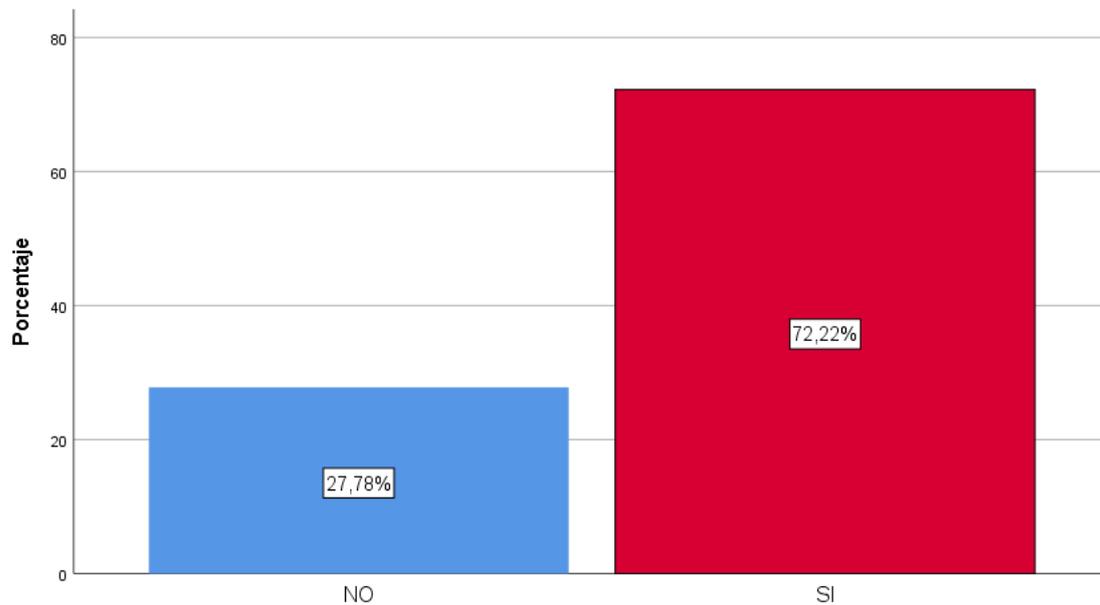


Gráfico 1. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 1. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Se observa que del total de los 18 directores de trabajo de titulación encuestados el 72,2% respondió si y el 27,8% selecciono la opción no, lo que demuestra que la mayoría conoce sobre la manipulación de la variable en los preexperimentos.

Tabla 2. Ítems 2. ¿Los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítems 2	NO	2	11,1%
	SI	16	88,9%
	Total	18	100,0%

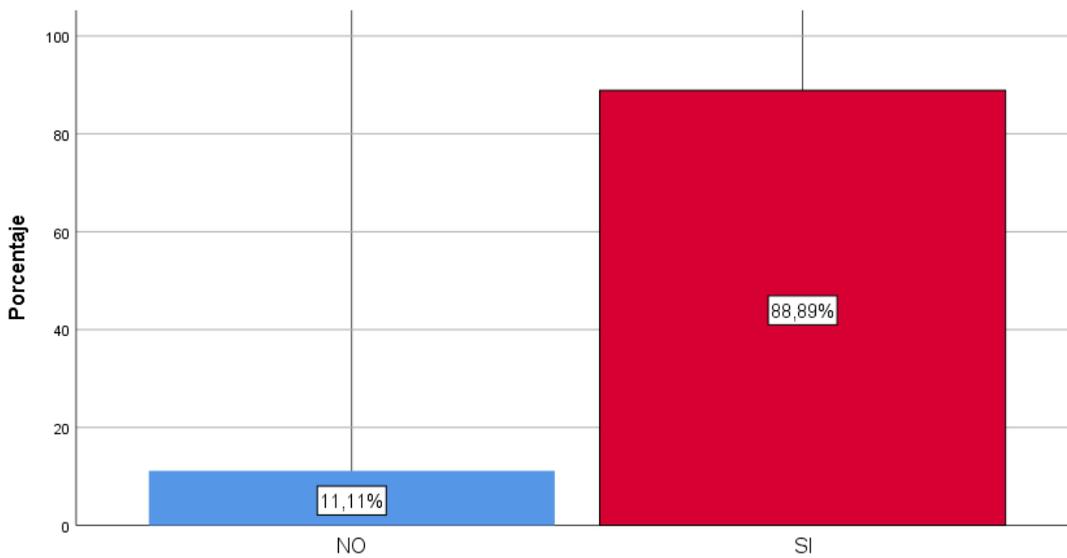


Gráfico 2. Distribución de la muestra según los resultados del ítem 2. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la tabla y gráfico 2 se evidencia los resultados obtenidos de la pregunta relacionada con los conocimientos que tienen los directores de trabajo de titulación sobre si los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios, lo que refleja que la mayoría representada por el 88,89% respondió que sí y el 11,11% no. Esto evidencia que los encuestados conocen el diseño experimental y su alcance.

Tabla 3. Ítem 3. ¿En los diseños cuasiexperimentales los grupos están conformados antes del experimento (grupos intactos)? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	NO	7	38,9%
	SI	11	61,1%
	Total	18	100,0%

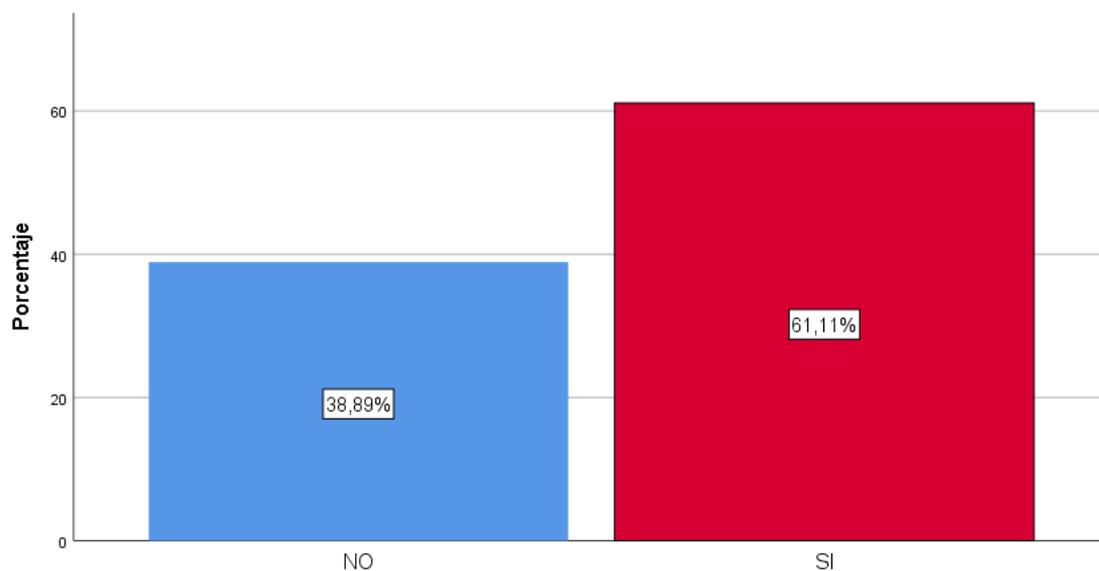


Gráfico 3. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 3. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En lo que respecta a la tabla y gráfico 3 se observan los resultados obtenidos de la pregunta relacionada con los diseños cuasiexperimentales, y si los grupos son intactos donde se muestra que la mayoría representada por el 61,1% respondió de manera acertada y el 38,89% restante no.

Tabla 4. Ítems 4. ¿Dentro de los diseños cuasiexperimentales se encuentran las series cronológicas?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítems 4	NO	7	38,9%
	SI	11	61,1%
	Total	18	100,0%

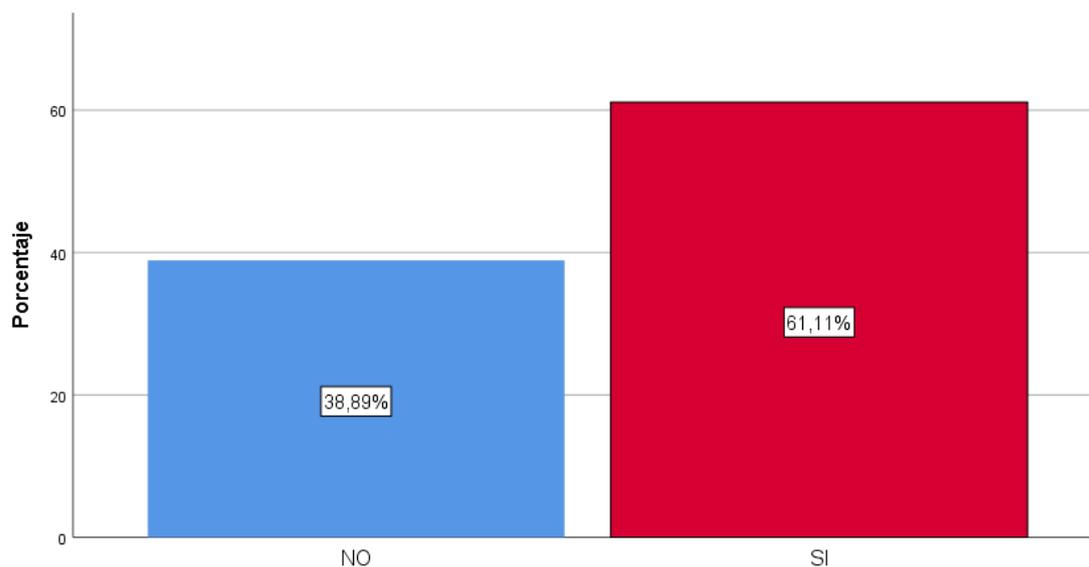


Gráfico 4. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 4. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Se observa que del total de los 18 directores de trabajo de titulación un, el 61,1% respondió si y el 38,9% seleccionó la opción no, lo que demuestra que la mayoría de los encuestados conoce que una de las modalidades de los cuasiexperimentos son las series cronológicas.

Tabla 5. Ítems 5. ¿Los diseños experimentos puros requieren de un control absoluto de las variables intervinientes?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 5	NO	5	27,8%
	SI	13	72,2%
	Total	18	100,0%

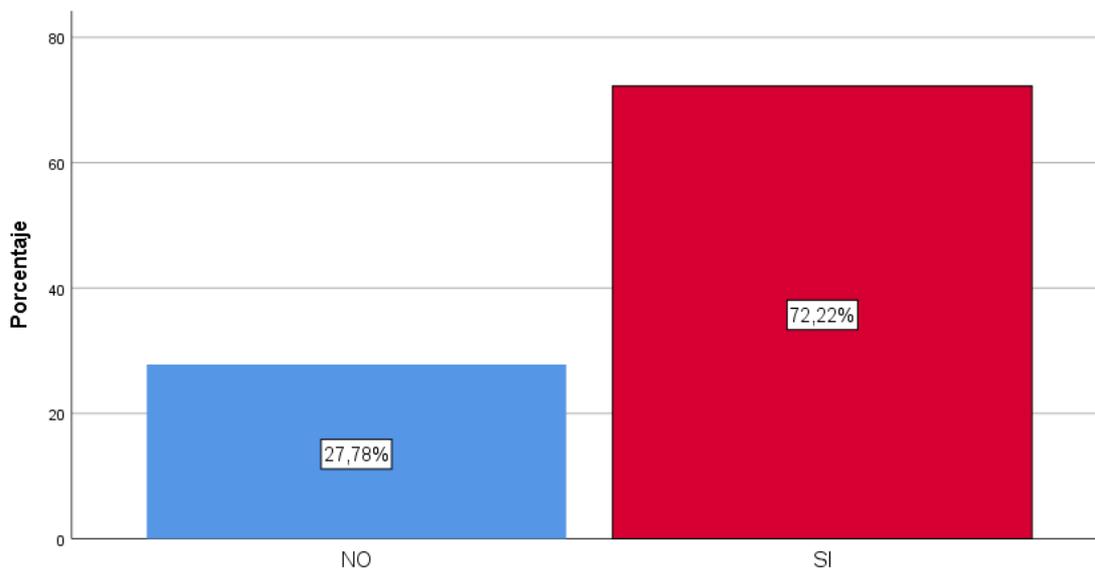


Gráfico 5. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 5. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Con respecto a la tabla y gráfico 5 se detallan los siguientes resultados con respecto a la pregunta sobre los diseños relacionados con los experimentos puros y si estos requieren de un control absoluto de las variables intervinientes, obteniéndose que el 72.2% respondió de manera acertada, mientras que el 27,8% restante no, lo que evidencia que existe una proporción que no conoce los criterios de los experimentos puros.

Tabla 6. Ítems 6. ¿Dentro de los diseños experimentos puros se encuentra el grupo de comparación? (Grupo experimental Grupo de Control). Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 6	NO	3	16,7%
	SI	15	83,3%
	Total	18	100,0%

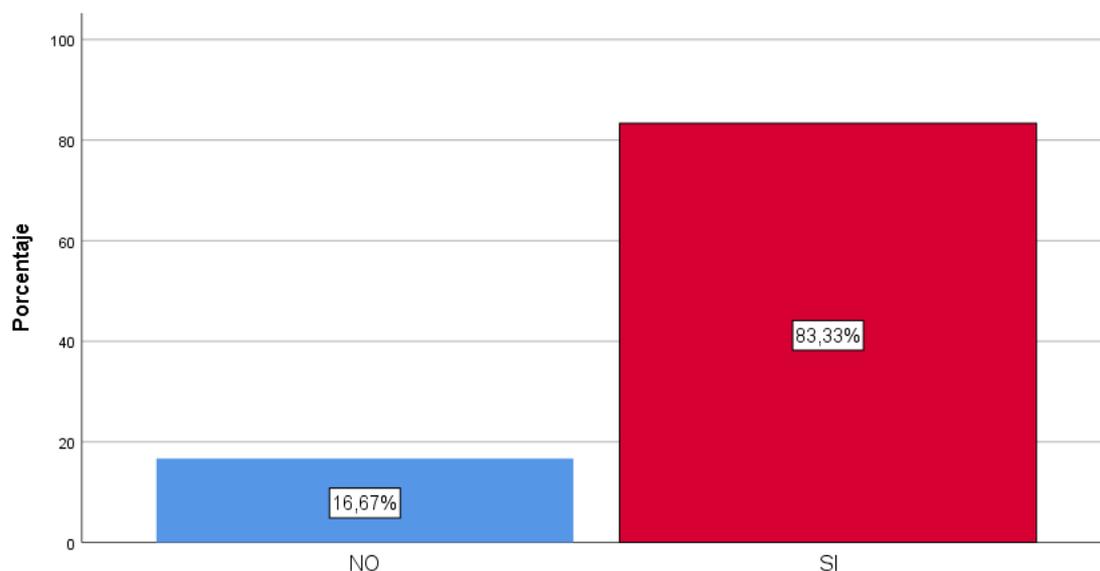


Gráfico 6. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 6. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Analizando los resultados de la pregunta 6 relacionadas con los diseños experimentales puros y el manejo del grupo de comparación (Grupo experimental Grupo de Control), se observa que de la totalidad de los sujetos de estudio, el 83,3% respondió que sí, frente a un 16,7% que no, demostrando que la mayoría domina los requerimientos de los experimentos puros.

Tabla 7. Ítems 7. ¿Los diseños experimentales requieren de verificación de hipótesis? (prueba de significancia). Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 7	NO	1	5,6%
	SI	17	94,4%
	Total	18	100,0%

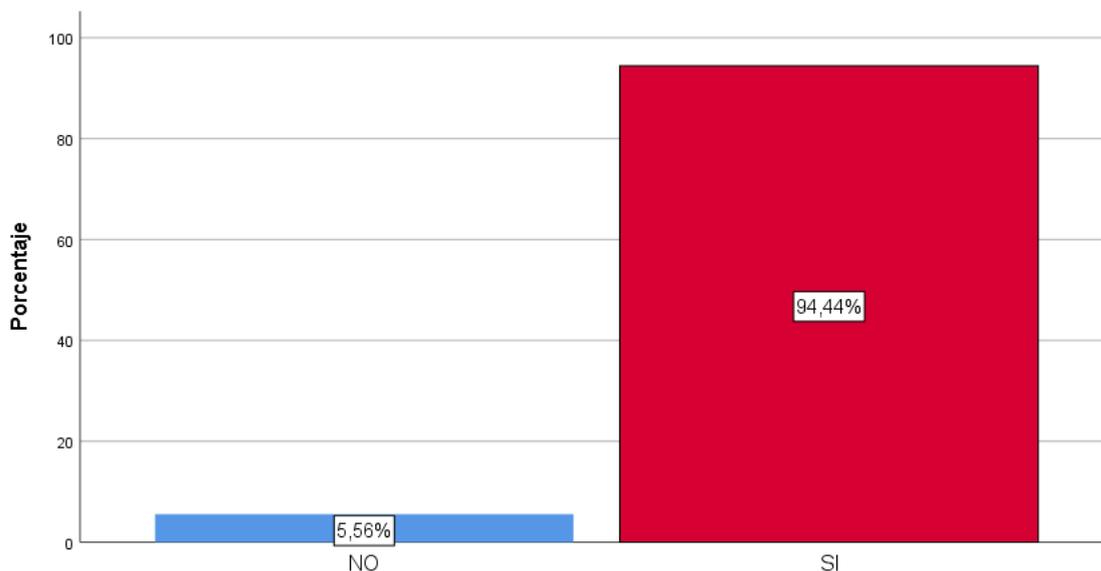


Gráfico 7. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 7. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En este apartado se analizó si los diseños experimentales requieren de verificación de hipótesis (prueba de significancia), en el resultado se demuestra que de los 18 docentes de trabajo de titulación el 94,4%, considera que si se requiere y el 5,6% no. De lo anterior se interpreta que la mayoría conoce los procedimientos experimentales.

Tabla 8. Ítems 8. ¿Los diseños transversales recopilan datos en un momento único?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 8	NO	4	22,2%
	SI	14	77,8%
	Total	18	100,0%

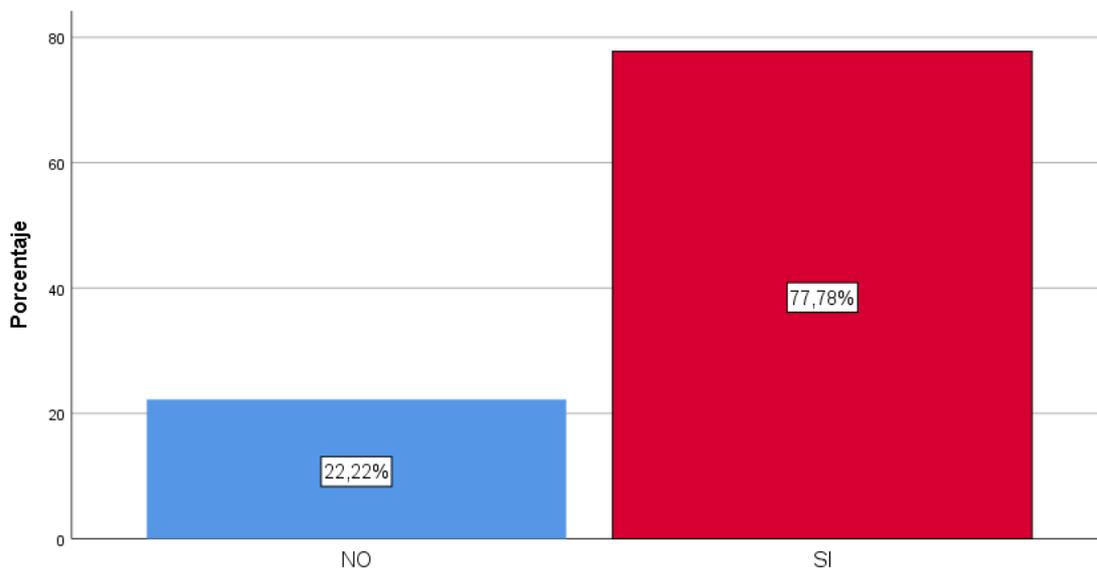


Gráfico 8. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 8. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la tabla y gráfico 8 se presentan los resultados relacionados con el diseño transversal, obteniéndose que el 77,8% de los encuestados afirma que si se realiza en momento único, mientras que el 22,22% prefiere que no. Lo que refleja que más del 20% desconoce este diseño.

Tabla 9. Ítems 9. ¿Los diseños transversales se subdividen en descriptivos y correlacionales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 9	NO	7	38,9%
	SI	11	61,1%
	Total	18	100,0%

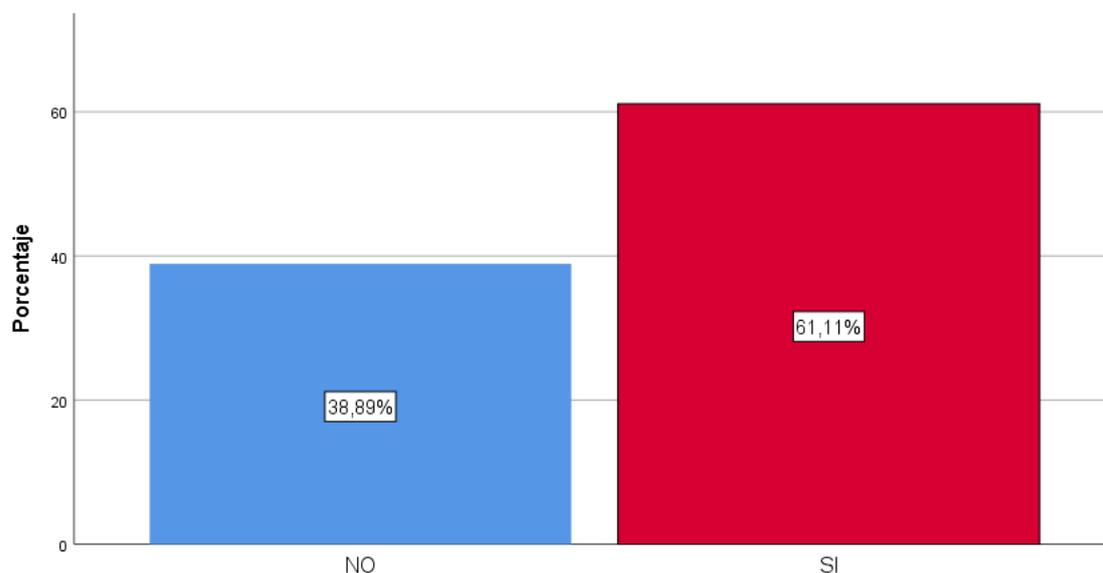


Gráfico 9. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 9. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e interpretación

En la gráfica y tabla anterior se analizó los resultados vinculados a los diseños transversales y si se subdividen en descriptivos y correlacionales, donde se observa que de la totalidad de directores de trabajo de titulación el 61,1% reflejó una respuesta afirmativa, frente a un 38,9% que no. Lo que indica que el 35% desconoce este tipo de diseño.

Tabla 10. Ítems 10. ¿Los diseños longitudinales recaban datos en diferentes puntos del tiempo?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 10	NO	1	5,6%
	SI	17	94,4%
	Total	18	100,0%

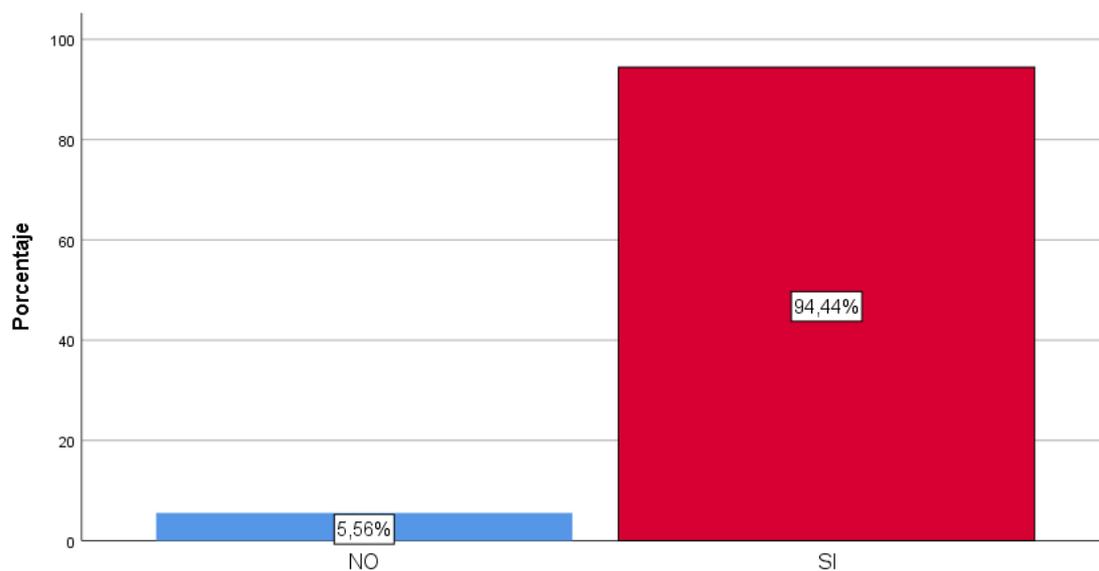


Gráfico 10. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 10. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En esta pregunta se analizó si los directores de trabajo de titulación conocen los diseños longitudinales, y si estos recaban datos en diferentes puntos del tiempo, evidenciando que de los 18 encuestados el 94,4% respondió que sí, mientras que un 5,56% no. Ratificado que la mayoría conoce estos diseños.

Tabla 11. Ítems 11. ¿Los diseños de tendencia, evolución de grupo y de panel son sub derivaciones de los diseños longitudinales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 11	NO	1	5,6%
	SI	17	94,4%
	Total	18	100,0%

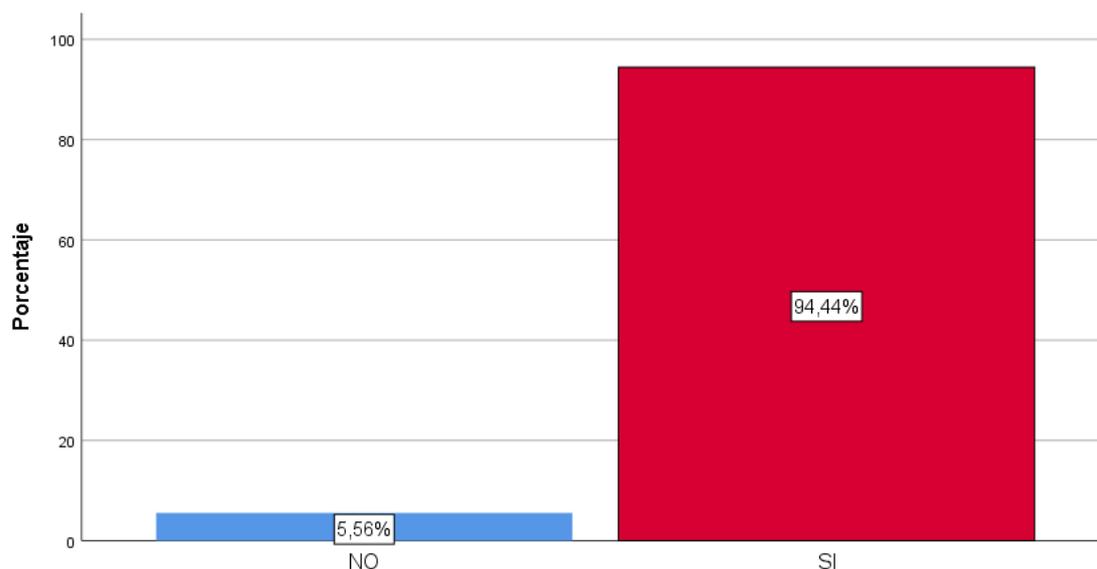


Gráfico 11. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 11. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020.

Análisis e Interpretación

Analizando los resultados de la pregunta 11 relacionada, si los diseños de tendencia, evolución de grupo y de panel son sub derivaciones de los diseños longitudinales, donde se observa que de la totalidad de los sujetos de estudio, el 94,4% respondió que sí, frente a un 5,5% que no, demostrando que la mayoría conoce los diseños longitudinales y sus derivaciones.

Tabla 12. Ítems 12. ¿Los diseños Fenomenológicos exploran, describen y comprenden las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 12	NO	3	16,7%
	SI	15	83,3%
	Total	18	100,0%

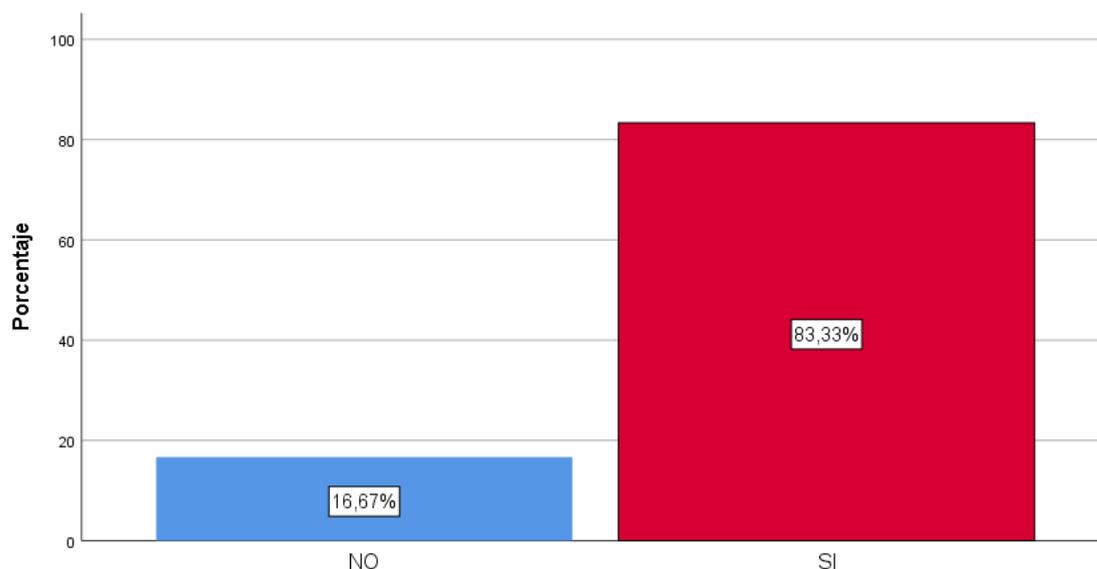


Gráfico 12. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 12. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Se observa en la tabla y gráfica 12 que del total de los 18 directores de trabajo de titulación, con respecto a que si los diseños fenomenológicos exploran, describen y comprenden las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno el 83,3% respondió si y el 16,7% seleccionó la opción no, demostrando que la mayoría conoce sobre este diseño cualitativo.

Tabla 13. Ítems 13. ¿Los diseños Fenomenológicos tienen como propósito descubrir los hechos de convergencia dentro de un contexto?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 13	NO	6	33,3%
	SI	12	66,7%
	Total	18	100,0%

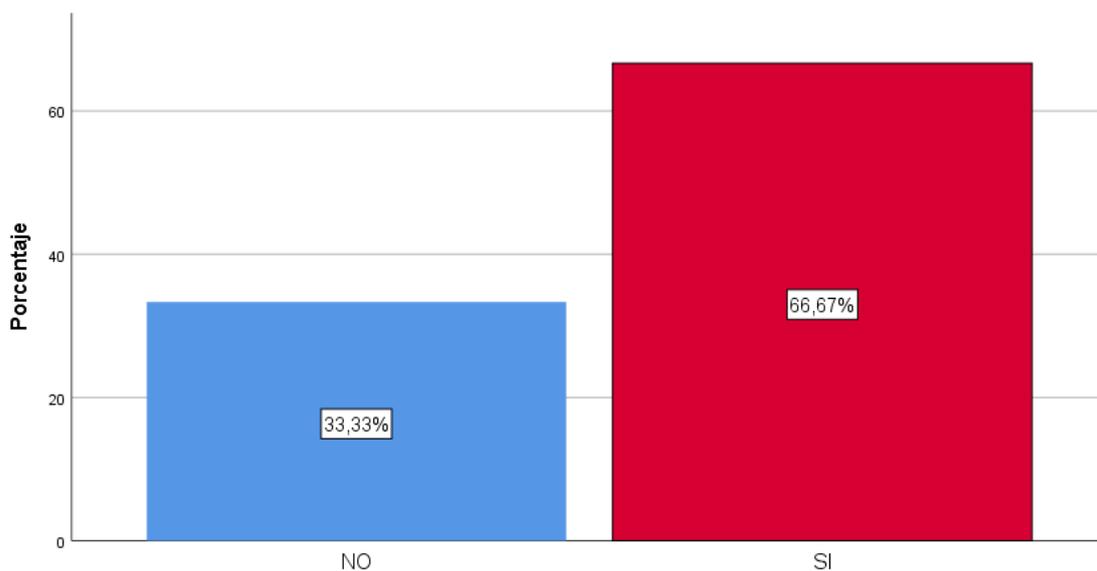


Gráfico 13. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 13. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la tabla y gráfico 13 se presentan los resultados relacionados con el diseño Fenomenológico, obteniéndose que el 66,7% de los encuestados afirma que si tienen el propósito, de descubrir los hechos de convergencia dentro de un contexto, mientras que el 33,3% prefiere que no. Lo que refleja que más del 33% desconoce este diseño.

Tabla 14. Ítems 14. ¿En los diseños de Investigación – acción se busca transformar la realidad estudiada desde la experiencia de los actores sociales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 14	NO	4	22,2%
	SI	14	77,8%
	Total	18	100,0%

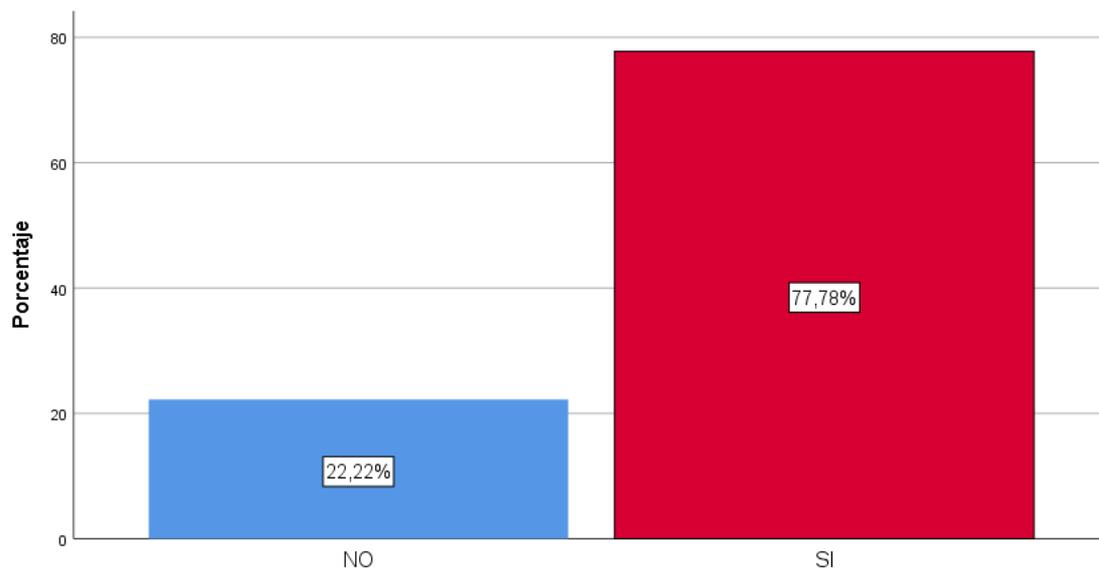


Gráfico 14. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 14. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la tabla y gráfica anterior se analizó si los diseños investigación-acción, buscan transformar la realidad estudiada desde la experiencia de los actores sociales, resultando que el 77,8%, considera que si y el 22,2% que no. Lo que permite interpretar que la mayoría conoce los diseños investigación- acción y su concepto.

Tabla 15. Ítems 15. ¿En los diseños de Investigación – acción, se indaga al mismo tiempo que se interviene? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 15	NO	2	11,1%
	SI	16	88,9%
	Total	18	100,0%

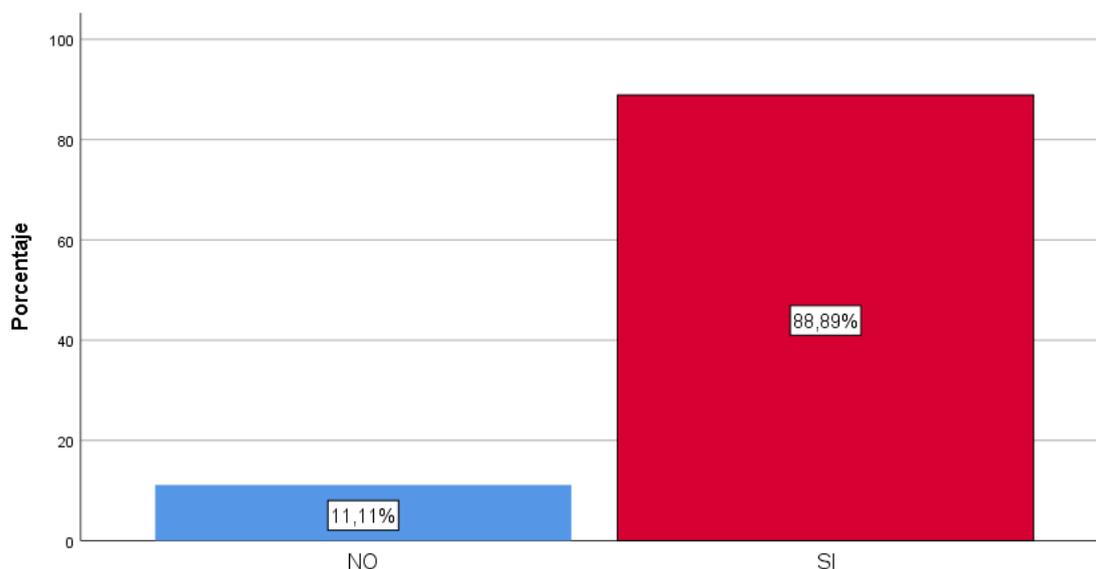


Gráfico 15. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 15. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la gráfica y tabla 15 se presentan los resultados vinculados a los diseños Investigación – acción, y si estos indagan al mismo tiempo que se interviene donde se observa que de la totalidad de directores de trabajo de titulación el 88,9% reflejó una respuesta afirmativa, frente a un 11,1% que no. Lo que indica que la mayoría si conoce este tipo de diseño.

Tabla 16. Ítems 16. ¿En los diseños de Teoría Fundamentada se busca construir el conocimiento desde la praxis de los actores sociales? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 16	NO	6	33,3%
	SI	12	66,7%
	Total	18	100,0%

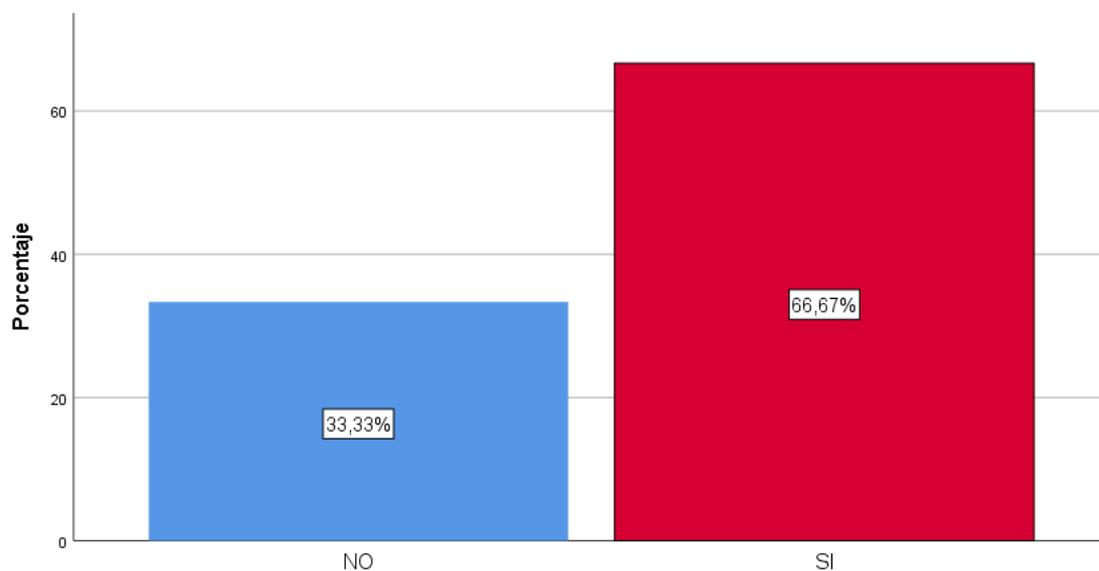


Gráfico 16. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 16. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Analizando los resultados de la pregunta 16 relacionada, si los diseños de Teoría Fundamentada se busca construir el conocimiento desde la praxis de los actores sociales, se observa que de la totalidad de los sujetos de estudio, el 66,7% respondió que sí, frente a un 33,3% que no, demostrando que la mayoría conoce los diseños de teoría fundamentada.

Tabla 17. Ítems 17. ¿La hermenéutica busca comprender el sentido y significado que hay más allá de las palabras?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 17	SI	18	100,0%

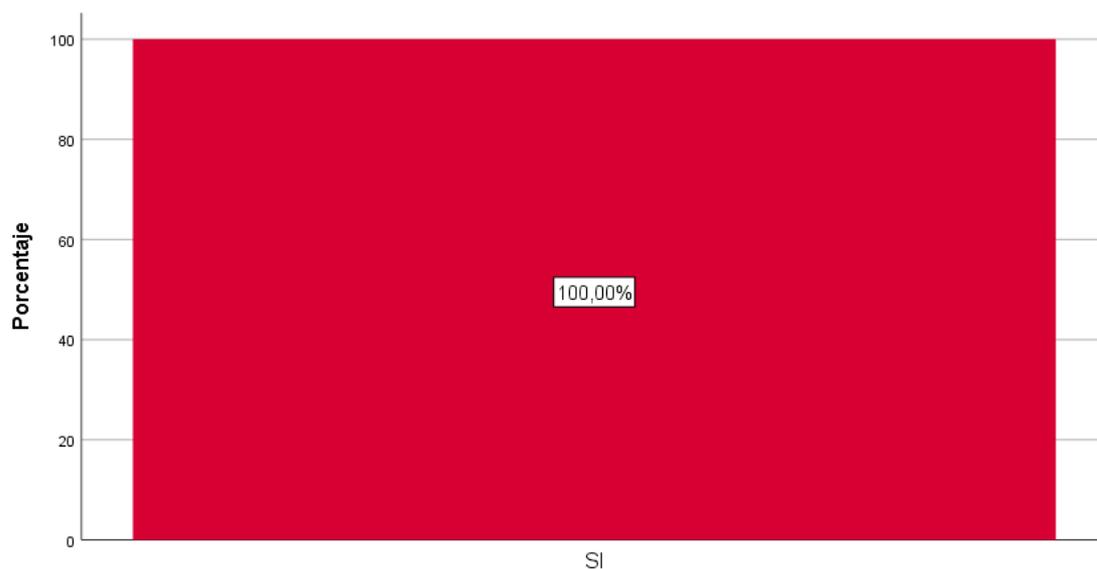


Gráfico 17. Distribución de la muestra según los resultados del ítem 17. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En la tabla y gráfico 17 se presentan los resultados relacionados con el diseño hermenéutico, obteniéndose el 100% de los encuestados afirma que si busca comprender el sentido y significado que hay más allá de las palabras. Lo que indica un gran conocimiento sobre dicho diseño de investigación.

Tabla 18. Ítem 18. ¿Los diseños etnográficos investigan grupos o comunidades que comparten una cultura? Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 18	SI	18	100,0%

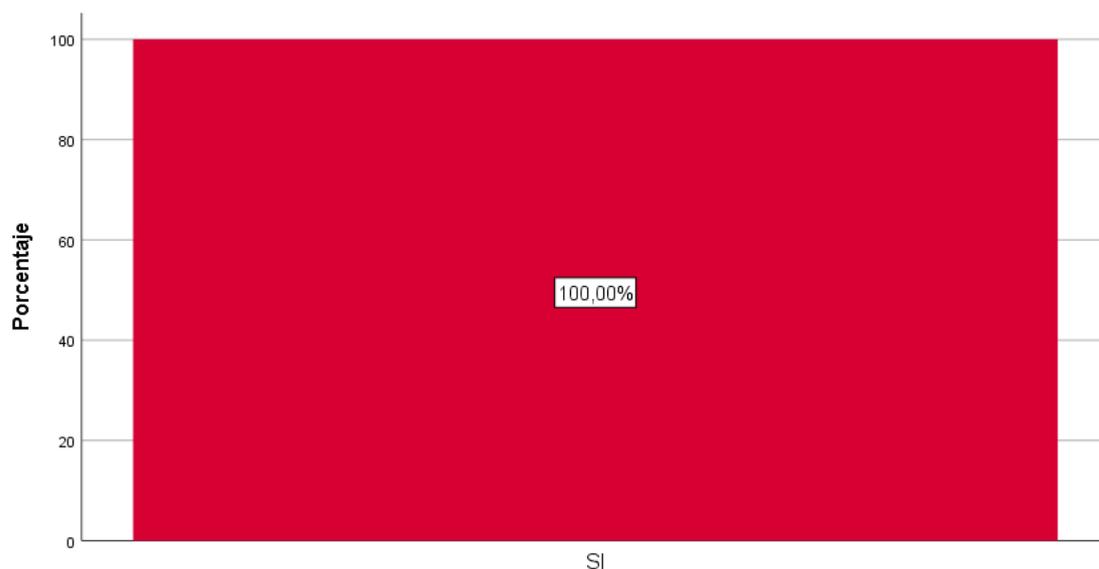


Gráfico 18. Distribución de la muestra según los resultados del ítem 18. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Se observa en la tabla y gráfico anterior, que del total de los 18 directores de trabajo de titulación, el 100% respondió si, con respecto a que si los diseños etnográficos investigan grupos o comunidades que comparten una cultura demostrando que la totalidad conoce sobre los diseños etnográficos.

Tabla 19. Ítem 19. ¿En los diseños etnográficos el investigador debe interactuar directamente con el contexto y la realidad de estudio?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 19	NO	3	16,7%
	SI	15	83,3%
	Total	18	100,0%

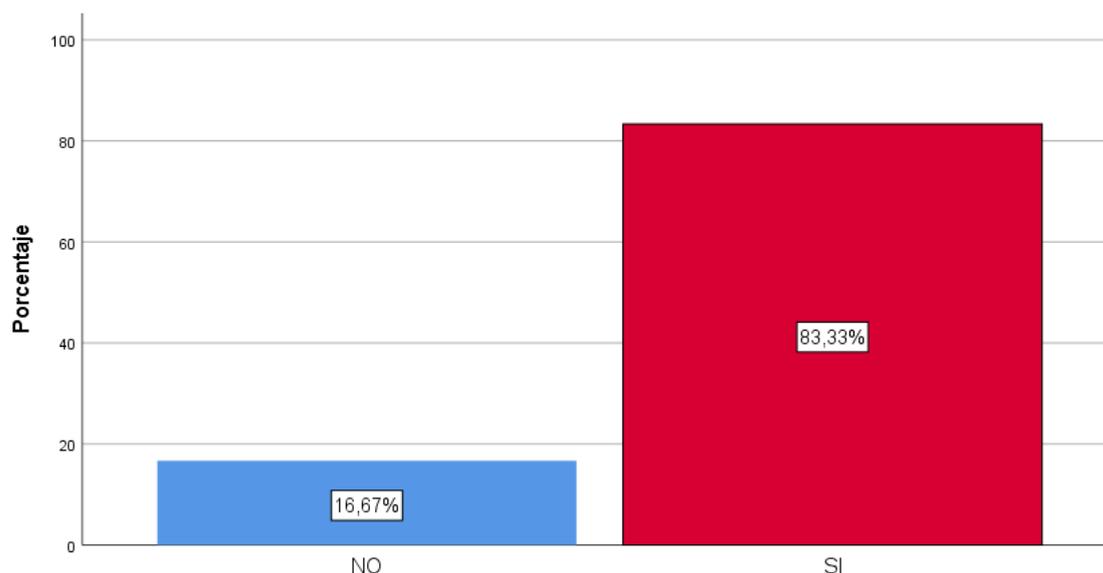


Gráfico 19. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 19. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

En esta pregunta se analizó si los directores de trabajo de titulación conocen los diseños etnográficos, y si el investigador debe interactuar directamente con el contexto y la realidad de estudio, evidenciando que de los 18 encuestados el 83,3% respondió que sí, mientras que un 16,7% no. Ratificado que la mayoría conoce estos diseños.

Tabla 20. Ítems 20. ¿En los diseños hermenéuticos se utiliza el método dialéctico para analizar el verbatim de los actores sociales?. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

		Frecuencia	Porcentaje
Ítem 20	NO	1	5,6%
	SI	17	94,4%
	Total	18	100,0%

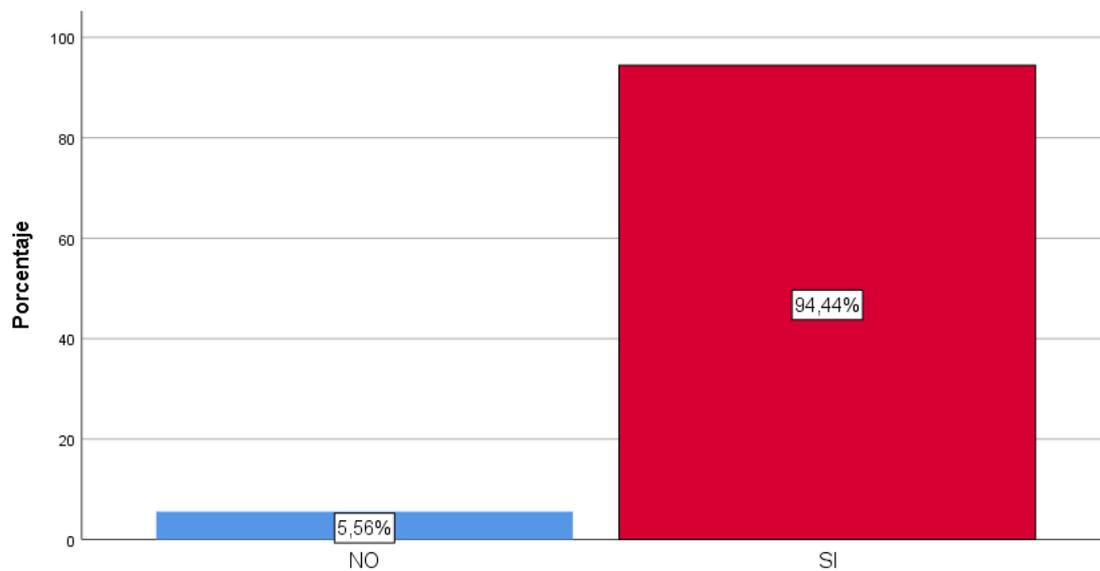


Gráfico 20. Distribución de la muestra según los resultados del ítems 20. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Análisis e Interpretación

Analizando los resultados de la pregunta 20 relacionada, si en los diseños hermenéuticos se utiliza el método dialéctico para analizar el verbatim de los actores sociales, se observa que de la totalidad de los sujetos de estudio, el 94,4% respondió que sí, frente a un 5,6% que no, demostrando que la mayoría conoce los diseños hermenéuticos.

Tabla 21. Distribución de las puntuaciones dimensión diseños cuantitativos. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

DISEÑOS CUANTITATIVO	
Media	7,67
Desv. Estándar	1,237
Mínimo	5
Máximo	10

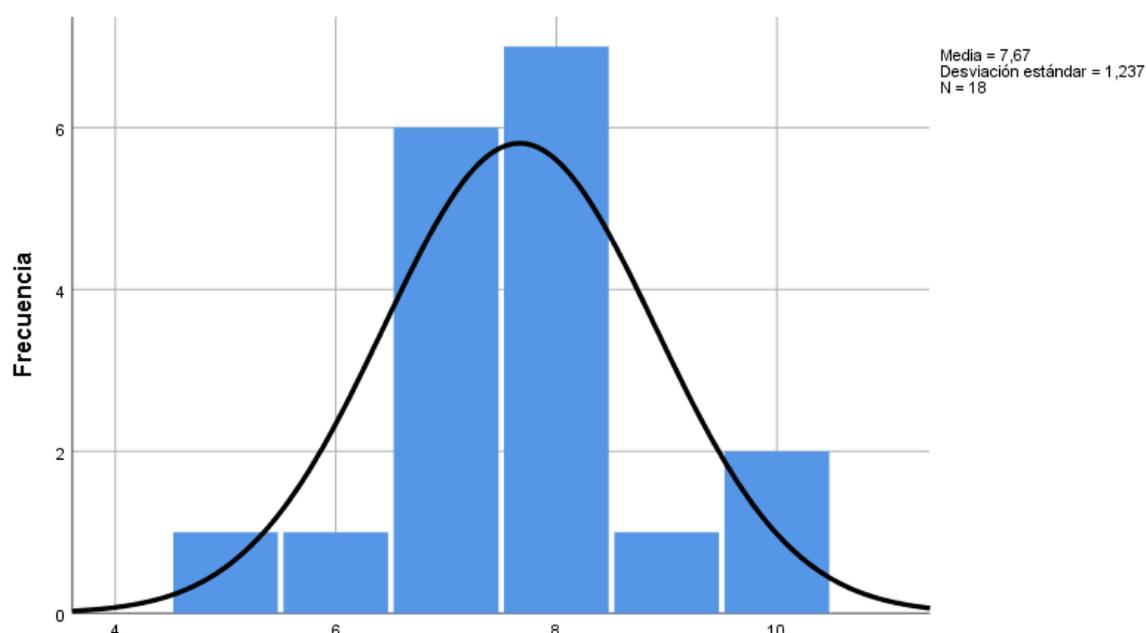


Gráfico 21. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 21. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

Los resultados de la tabla y gráfica 21 reflejan las puntuaciones obtenidas por los directores de trabajo de titulación en la dimensión diseños cuantitativos evidenciando una media aritmética de 7,67 puntos y una desviación estándar de 1,24 lo que demuestra una dispersión baja de los datos, esta puntuación oscila entre un mínimo de 5 puntos y un máximo de 10 puntos. Esto quiere decir que los directores de trabajo de titulación tienen un moderado conocimiento sobre los diseños cuantitativos.

Tabla 22. Distribución de las puntuaciones dimensión diseños cualitativos. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

DISEÑOS CUALITATIVOS	
Media	8,56
Desv. Estándar	1,294
Mínimo	6
Máximo	10

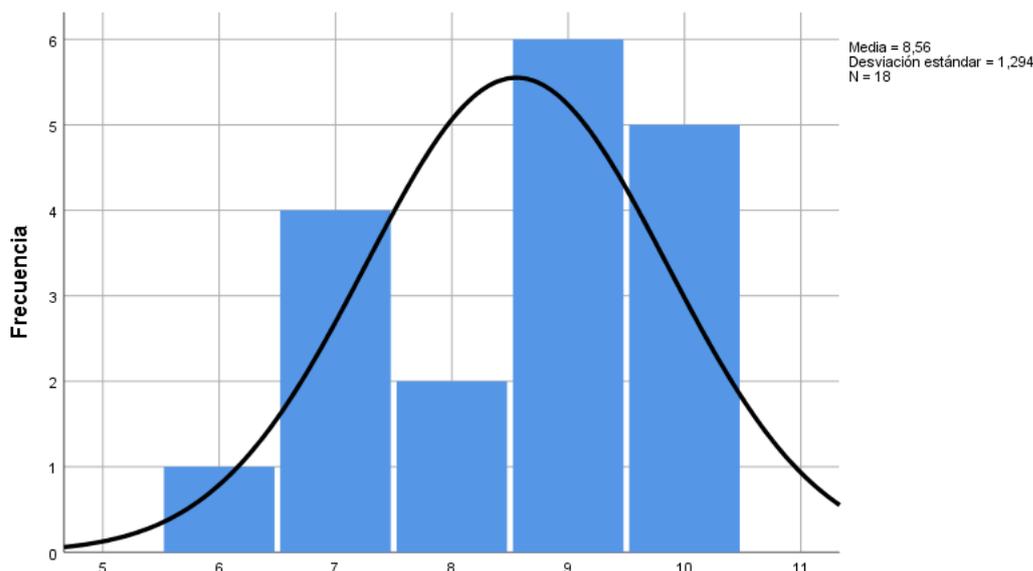


Gráfico 22. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 22. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

En la gráfica y tabla anterior se presentan los resultados de las puntuaciones relacionadas con los diseños cualitativos, los cuales oscilan entre un mínimo de 6 puntos y un máximo de 10 puntos, también se visualiza una media de 8,56 puntos y una desviación estándar de 1,3 lo que demuestra una dispersión baja de los datos. Lo que evidencia que los directores de trabajo de titulación tienen un conocimiento alto sobre los diseños cualitativos.

Tabla 23. Distribución de las puntuaciones totales. Fuente base datos SPSS.
Elaborado por: Pazmiño 2020

PUNTUACIÓN TOTAL	
Media	16,22
Desv. Estándar	2,238
Mínimo	11
Máximo	20

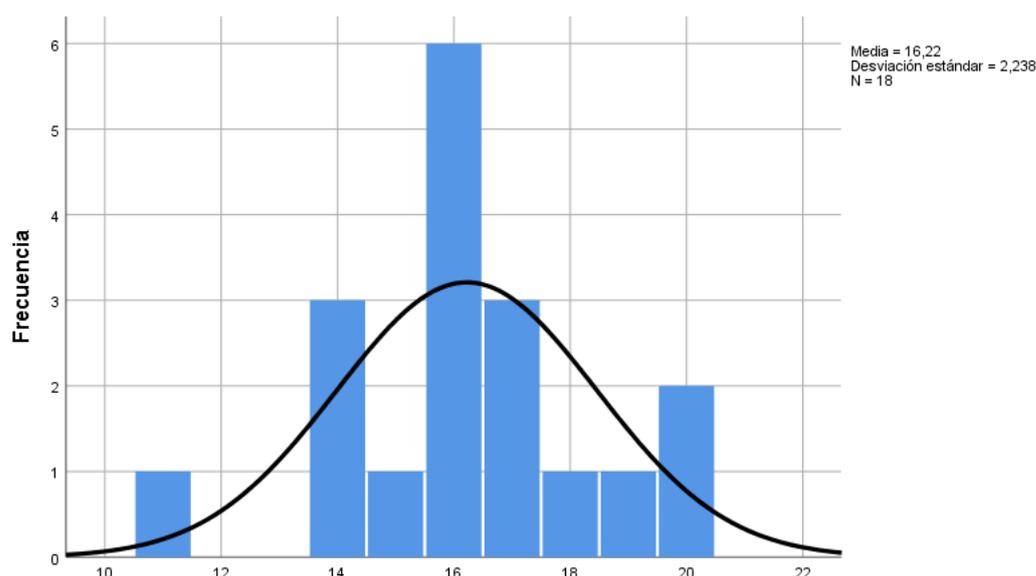


Gráfico 23. Distribución de la muestra según los resultados de la tabla 23. Fuente base datos SPSS. Elaborado por: Pazmiño 2020

En la tabla y gráfico 23 se visualizan los resultados de las puntuaciones totales de los directores de trabajo de titulación sobre los conocimientos de los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, observándose una media aritmética de 16,22 puntos y una desviación estándar de 2.24 lo que evidencia una distribución homogénea de los datos y oscila entre un mínimo de 11 puntos y un máximo de 20 puntos, lo que permite deducir que los directores de trabajo de titulación tienen moderado alto sobre los diseños de investigación.

Con lo abordado se observa que existe un conocimiento moderado alto con respecto a los diseños cuantitativos y cualitativos, es importante tener en cuenta que existen algunas dificultades con respecto a la actualización de los conocimientos en lo que es el manejo de los diseños no experimentales

longitudinales y transversales de la misma manera dentro de los diseños cualitativos, los fenomenológicos y teoría fundamentada.

4.2 Resultados del producto

En esta sección se construye el video didáctico animado como una herramienta de capacitación docente para los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E, el mismo permite detallar cada etapa por la cual fue elaborado.

4.2.1 Preproducción

En esta etapa se comenzó a organizar la idea de la narrativa didáctica, además de los personajes principales los cuales darían vida al video didáctico, es así como se creó a Cuantifico representante de los diseños cuantitativos y Cualífico representante de los diseños cualitativos, así como el guion literario donde se desglosa los diálogos de cada uno de los personajes, el StoryBorad, el equipo humano, equipo técnico, plan de trabajo y el presupuesto.

LogLine:

Al ver que no existen criterios unificados en los trabajos de titulación de la UNIB.E, Cuantífico y Cualífico, expondrán sobre el correcto uso de los diseños de investigación.

Sinopsis:

Cuantifico y Cualifico son dos librecillos pequeños que se encuentran encerrados en un mismo trabajo de investigación, Cuantifico molesto al ver que no hay un criterio unificado, y la discrepancia en el abordaje de los métodos y diseños de la investigación llama a Cualifico, tan pronto sale, Cuantífico le hace notar que el diseño de investigación no es el apropiado para dicha tesis, por lo que Cuantífico le hace recordar los diseños cuantitativos, de este mismo modo Cualífico expone los diseños cualitativos llegando a un acuerdo que la tesis tiene un enfoque cuantitativo.

Guion Literario

INT / DIA / Tesis de investigación

Sobre una meza un libro se abre y aparece un librecillo, Cuantífico, quien camina y observa que está escrito "Diseño Hermenéutico"

Cuantífico

No puede ser otra vez lo mismo!

Cualífico sal ya!

Las palabras "diseño Hermenéutico" comienzan a moverse y aparece un librecillo, Cualífico.

Cualífico

Hola Cuanti, ¿Cómo estás?

¿Qué paso?

¿Qué haces tú aquí?

Cuantífico

Lo mismo te digo a ti

¿Qué haces aquí?

Cualífico

A mí me eligieron como diseño en esta investigación

Cuantífico

Pues el enfoque es netamente cuantitativo y los diseños de investigación no se mezclan

Cualífico

Ósea si pero...

Cuantífico

Mira te voy a recordar a ti y a todos los directores de trabajo de titulación que están viendo este video

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cuantífico describiendo los diseños cuantitativos, mientras estos se escriben sobre la hoja

Cuantífico

Los diseños cuantitativos adoptan la siguiente clasificación, Experimentales y No Experimentales, dentro de los experimentales tenemos los pre experimentos, cuasi experimentos y experimentos puros, dentro de los No experimentales tenemos los transversales y longitudinales, todos estos diseños cuantitativos desarrollan un proceso de planteamiento de un problema, por ejemplo:

Cuantífico se desliza hacia la parte inferior de la página mientras describe el ejemplo, aparece un termómetro, un frasco con pastillas, un reloj, de acuerdo a la narración

Cuantífico

Si queremos saber la efectividad de un medicamento para bajar la temperatura tenemos dos factores, uno la temperatura y dos el medicamento, a este se le conoce como una variable dependiente, sobre el cual va actuar el medicamento, este viene hacer una variable independiente, esperamos un tiempo y si la persona ya no tiene temperatura, hemos demostrado la eficacia del medicamento, a todo esto se conoce como un diseño experimental.

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cuantífico, aparecen textos mientras narra.

Cuantífico

También se debe considerar las siguientes modalidades dentro de los diseños Experimentales

Los pre experimentos son Diseños de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad...

En los cuasi experimentos no se asignan al azar los sujetos a los grupos experimentales, sino que se trabaja con grupos intactos...

Y en los diseños experimentos puros Son aquellos que reúnen los dos requisitos para lograr el control y la validez interna: 1. Grupos de comparación manipulación de la variable independiente y 2. Equivalencia de los grupos

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página camina Cuantífico, aparecen textos mientras narra.

Cuantífico

De igual manera dentro de los diseños no experimentales tenemos...

Los transversales, estos recopilan información en un momento único y se derivan en descriptivos y correlacionales causales, los longitudinales son estudios que recaban datos en diferentes puntos del tiempo, para realizar inferencias acerca de la evolución del problema de investigación o fenómeno, sus causas y sus efectos, estos a su vez se derivan en diseños de tendencia, evolución de grupos y de panel. Por ejemplo:

Cualífico se desliza hacia abajo y aparece una nube

Cuantífico

Si recordamos nuestro ejemplo de la temperatura versus el medicamento, en los diseños no experimentales no se manipula la variable, quiere decir que no se administra el medicamento, solo se mide la temperatura y la variable dependiente sin alterarla, con esto hemos finalizado los diseños cuantitativos.

Tu turno Cualífico...

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cualífico, aparecen textos e imágenes mientras narra.

Cualífico

Por fin mi turno!

Bueno señores directores mis diseños de investigación se fundamentan en la subjetividad, la percepción y las experiencias partiendo de esto tenemos los siguientes diseños, teoría fundamentada, etnográficos, fenomenológicos, investigación acción, hermenéuticos, todos estos diseños se basan en la recopilación de datos no numéricos, es decir información, todo lo opuesto a lo cuantitativo, vamos al ejemplo...

Cualífico se desliza hacia la parte inferior de la página mientras describe el ejemplo, aparecen personas, imágenes de virus e incógnitas mientras narra

Cualífico

Si queremos saber la percepción o experiencias que tienen las personas en el norte de Quito con respecto al covid-19, cada una nos dará sus respuestas a base de sus historias o experiencias las cuales nos ayudará a comprender y a describir la situación de cada una de ellas ante esta enfermedad, de esta manera es fácil comprender los diseños cualitativos porque ninguna de estas personas nos dio datos numéricos, todo es subjetivo.

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cualífico, aparecen textos e imágenes mientras narra.

Cualífico

Profundizando lo expuesto vamos a desglosar cada uno de ellos

Teoría fundamentada, su propósito es desarrollar teoría basada en datos empíricos y se aplica a áreas específicas, por ejemplo si queremos reconstruir el proceso de parto desde la perspectiva de las parteras de la comunidad de Nayón, estas personas nos comentarán el desarrollo del parto según su experiencia..

Los diseños etnográficos investigan grupos o comunidades que comparten una cultura: el investigador selecciona el lugar, detecta a los participantes, de ese modo recolecta y analiza los datos, por ejemplo cuando comprendemos las manifestaciones culturales del pueblo de Otavalo en la provincia de Imbabura..

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cualífico, aparecen textos e imágenes mientras narra.

Cualífico

Los diseños fenomenológicos se encargan de explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias, por ejemplo: al interpretar la labor del personal médico en la sala de cuidados intensivos en el contexto del covid-19

Los diseños investigación - acción participativa Su precepto básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación, por ejemplo al transformar el proceso de educación virtual de los estudiantes de producción de televisiva desde la práctica laboral de los docentes universitarios caso pandemia covid-19

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cualífico, aparecen textos e imágenes mientras narra.

Cualífico

Y los diseños hermenéuticos permiten revelar los significados de las cosas que se encuentran en la conciencia de la persona e interpretarlas por medio de la palabra, por ejemplo: al analizar las jergas de los pobladores de la zona costeña y serrana del Ecuador.

El libro cambia de páginas rápidamente, y sobre una página se encuentra Cuantífico y Cualífico

Cuantífico

Con todo lo expuesto el presente trabajo de titulación al tener un enfoque cuantitativo, un paradigma positivista y tipo de campo, el diseño correcto es no experimental

Cualífico

Así es Cuanti, ahora los directores de trabajo de titulación ya lo saben...

La tesis de investigación se cierra.

Storyboard

Dentro del proceso de la preproducción el StoryBoard cumple un papel importante ya que se presenta las ilustraciones de una manera secuencial conforme a la narrativa de la animación.



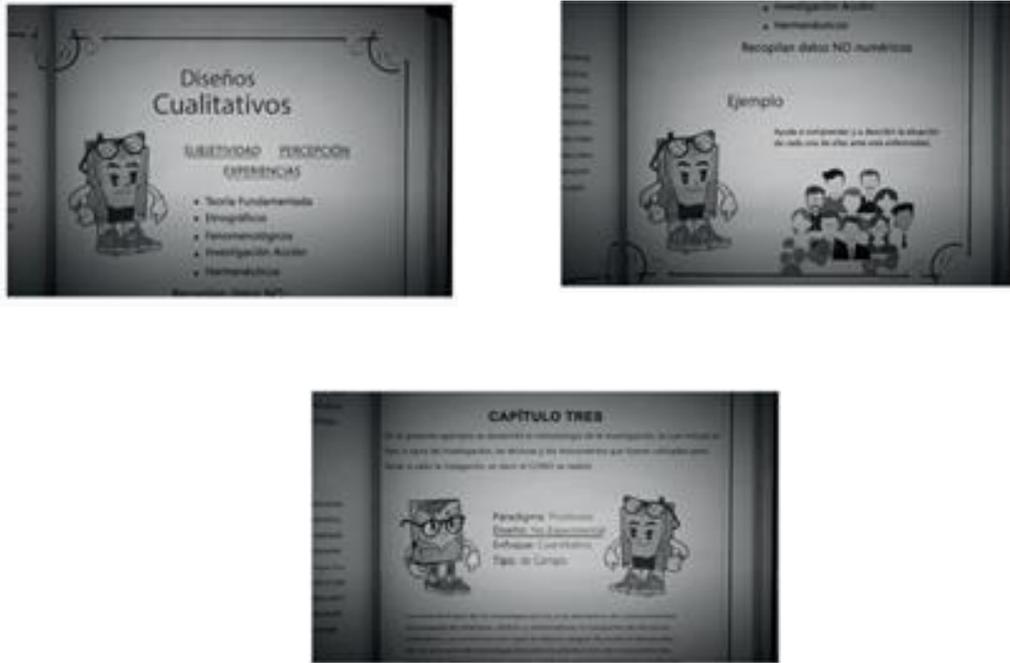


Figura1. Ilustración del StoryBoard elaborado por: Pazmiño 2020

Descripción de los personajes.

Cuantífico: Librecillo con lentes, camiseta, es un conocedor del enfoque Cuantitativo, carácter formal.



Figura 2. Personaje Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020

Cualífico: Librecillo, con gafas, chompa, es un conocedor del enfoque cualitativo, carácter emotivo.



Figura 3. Personaje Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020

Fondo: Libro, Tesis de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

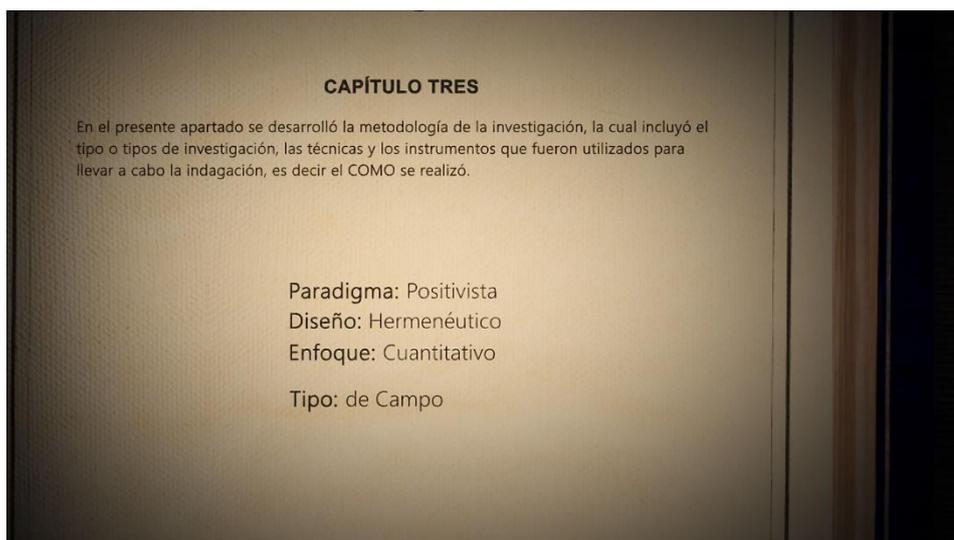


Figura 4. Ilustración del fondo de la animación, elaborado por Pazmiño 2020

Equipo Humano

Tabla 24: Equipo humano de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020

CARGO	NOMBRE
Dirección	Diego Pazmiño
Guion	Diego Pazmiño
Producción	Diego Pazmiño
Sonido	David Proaño
Animación	Diego Pazmiño
Voz Cuantífico	Diego Pazmiño
Voz Cualífico	Andrés Alcívar

Equipo Técnico

Son todos los equipos y software que se utilizaron para la construcción del video didáctico animado.

Tabla 25: Equipo técnico de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020

HERRAMIENTAS
Computadora de alto procesamiento
Software Adobe After Effects
Software Adobe Character Animator
Software Adobe Premiere
Software Adobe Auditions
Consola de 8 canales USB
Micrófono Akg cardiode
Cable de micrófono
trípode

Presupuesto

Tabla 26: Desglose de presupuesto, elaborado por Pazmiño 2020

TRABAJO DE DESARROLLO	REMUNERACIONES	CANTIDAD	TOTAL
Arte conceptual (Bocetos)	\$400	1	\$400
Diseño de personajes	\$600	1	\$600
Diseño de escenarios	\$400	1	\$400
Diseño de efectos	\$350	1	\$350
Test de animación	\$250	1	\$250
Licencias de, software 2d	\$350	1	\$350
Animación	\$1200	1	\$1200
Guion	\$700	1	\$700
Derecho de música	\$350	1	\$350
Voces dobladas	\$200	2	\$400
Render, retocado	\$350	1	\$350
GASTOS DE PRODUCCIÓN			
Internet	\$200	1	\$200
Movilización	\$100	1	\$100
Alimentación	\$250	1	\$250
		TOTAL	\$5900

Plan de trabajo

La organización sistematizada para la construcción del video didáctico animado se dio por etapas dentro de la producción audiovisual como son pre producción, producción y post producción, en cada una se detalla la actividad, tarea y software utilizado, en todo este proceso se trata de minimizar el margen de error para pasar a la siguiente etapa.

Tabla 27. Plan de trabajo, elaborado por Pazmiño 2020

ETAPA	ACTIVIDAD	TAREA	SOFTWARE
PRE PRODUCCIÓN	Idea	Lluvia de nociones con respecto al proyecto	Microsoft Word
	Propuesta	Elaboración de: Sinopsis, logline, líneas narrativas, tipo de animación	Microsoft Word
	Guion	Elaboración del guion literario	Microsoft word
	Diseño	Creación de los personajes	Adobe Ilustrador
	Fondo	Dibujar los espacios, perspectiva, objetos	Adobe Ilustrador
	Storyboard	Dibujar y capturar las secuencias que describen la acción del guion	Adobe After Effects
PRODUCCIÓN	Exportar personajes vectorizados	Vectorizar por capas a los personajes	Adobe Ilustrador
	Rigging	Crear una estructura de huesos y controles a los personajes	Adobe Character Animator
	Animación	Crear la ilusión del movimiento de los personajes	Adobe Character Animator
POST PRODUCCIÓN	Colorización	Retoque de color	Adobe After Effects
	Títulos y Créditos	Crear secuencia de metraje	Adobe After Effects
	Sonorización	Grabar doblajes de los personajes	Adobe Auditions

4.2.2 Producción

En esta etapa se consolidó los personajes, fondos, y elementos construidos para poner en marcha la puesta en escena del video didáctico, la misma que contó con la exportación de personajes, el rigging, y la animación como eje central dentro de esta etapa.

Exportación de personajes

Una vez dibujados se procedió a importarlos al programa Adobe Illustrator en el cual se procedió a vectorizar por capas cada una de sus partes como son las extremidades superiores, inferiores, y rostro de cada uno de los personajes, Cuantifico y Cualifico, como se muestra a continuación:



Figura 5. Vectorización, personajes Cuantifico y Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020

Rigging

Una vez exportados los personajes en capas se procedió a emparejar, colocar los diferentes huesos y controles para poder deformar y animar la geometría de los personajes, todo este trabajo se realizó en el programa Adobe Character Animator.

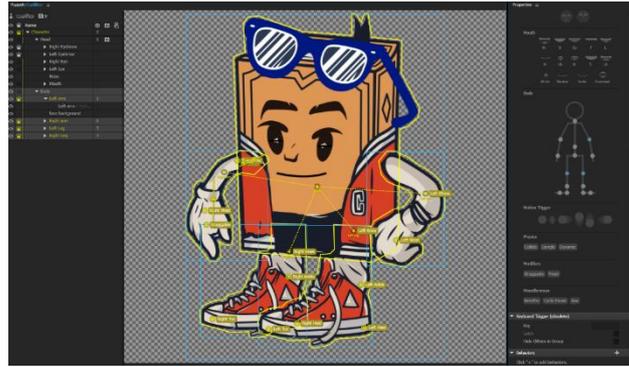


Figura 6. Rigging Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020

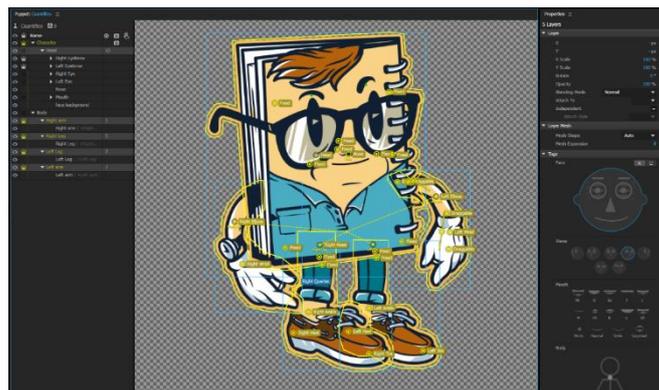


Figura 7. Rigging Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020

Animación

En este apartado se procedió a dar la ilusión del movimiento de los personajes como es el caminar, movimiento de las extremidades, expresiones faciales de acuerdo a la narrativa didáctica animada.

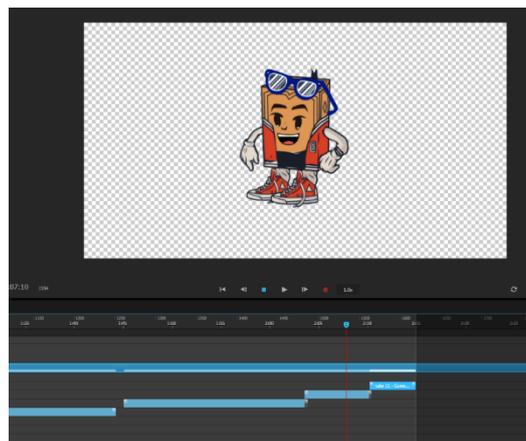


Figura 8. Animación Cualífico, elaborado por Pazmiño 2020



Figura 9. Animación Cuantífico, elaborado por Pazmiño 2020

4.2.3 Postproducción

En esta etapa se concreta todo el trabajo de producción, y se definen detalles como colorización, la sonorización, y finalmente los títulos y créditos.

Colorización

Una vez animados los personajes se importaron al programa After Effects, junto con el fondo y todos los elementos visuales, por medio del Synthetic Aperture Color Finesse, se realizó una corrección de color de alto nivel, controlando el color de manera creativa.

Sonorización

Una vez obtenido el video se procedió a la ambientación sonora y sonidos extradiegéticos, efectos de sonido cuando pasan de página, apertura y cierre del libro.

Doblajes de voz: En este punto se realizó una convocatoria, (casting de voces) el cual enviaron por medio de la plataforma de Wetrasfer los archivos de audio grabados por los postulantes, posteriormente se seleccionó a la persona para el doblaje de Cualífico una voz con timbre anímico, para Cuantífico una persona con timbre de vos más formal, se procedió a la sesión de grabación y sincronía.

Títulos y Créditos

Una vez obtenido el producto audiovisual se procedió a crear los créditos al final del video didáctico animado a través de secuencias continuas de abajo hacia arriba por medio del programa Adobe After Effects.



Figura 10. Fotograma, animación video didáctico, elaborado por Pazmiño 2020

4.2.4 Difusión

El video didáctico animado va dirigido a los directores de trabajo de titulación de la UNIBE, para ello se ha identificado a una serie de elementos en nuestro producto con la capacidad de crear vínculos de comunicación eficaz con nuestro público potencial, teniendo en cuenta que “La difusión es la propagación del conocimiento entre especialistas y constituye un tipo de discurso diferente, contiene un conjunto de elementos o signos propios de un discurso especializado y una estructura que se constituyen en factores clave a la hora de su evaluación” (Santos, 2010, pág. 5)

Periodicidad

El video didáctico animado tendrá una continua reproducción, para una retroalimentación con respecto a los apartados de diseños de investigación cuantitativos y cualitativos.

Tiempo

El video didáctico animado tendrá un tiempo de difusión continua, para una retroalimentación constante de los directores de trabajo de titulación de la UNIBE.

Duración del video didáctico animado

De 5 a 6 minutos

Plataformas

La plataforma por la cual se podrá observar es la de YouTube, la misma será direccionada a los directores de trabajo de titulación.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente capítulo del trabajo de titulación se desarrollan las conclusiones y recomendaciones obtenidas del proceso de investigación, el cual constó de la aplicación de una encuesta a los directores de trabajo de titulación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, y el desarrollo del producto audiovisual, con la finalidad de elaborar un video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos como herramienta de capacitación docente, con base a lo expuesto se plantean las siguientes:

5.1 Conclusiones

A continuación se desarrollan las conclusiones para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos específicos.

- Iniciando por el objetivo número uno, que se refiere al diagnóstico de conocimientos que tienen los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, se concluye que, el nivel de conocimiento con respecto a los diseños de investigación cuantitativos es moderado alto, haciendo hincapié en la necesidad de profundizar en los diseños experimentales, tales como, los preexperimentales, cuasiexperimentales, experimentos puros, y dentro de los no experimentales, como los transversales, con respecto a los diseños cualitativos se observa que el conocimiento es moderado alto, donde se encuentran las mayores inconsistencias son: en los diseños fenomenológicos, investigación – acción, teoría fundamentada y etnográficos, de esta manera es necesaria la elaboración de un video didáctico animado donde se profundicen en los contenidos relacionados con los diseños antes expuestos.
- En cuanto al segundo objetivo, correspondiente a la preproducción del video didáctico animado, se concluye que, se desarrolló la idea de elaborar la historia dentro de un libro (trabajo de titulación), junto al diseño de los personajes principales Cuantifico y Cualifico cuyos nombres se asemejan a los diseños de investigación, que por medio del guion literario

se estructuró la narrativa de cada uno de ellos, después se construyó el StoryBoard el cual se ilustra secuencialmente la historia la cual se basa en la diatriba entre ambos enfoques y su aplicación en la investigación, así mismo se tomó en cuenta un plan de trabajo en las etapas de construcción del video didáctico, donde se detallaron las actividades y tareas a cumplir, de igual forma se estableció un presupuesto que asciende a los \$5900 dólares.

- Por otra parte, en el tercer objetivo, correspondiente a la producción del video didáctico animado, se plantea que, una vez diseñados los personajes Cuantífico y Cualífico, se los vectorizó y se les exporto al software Adobe Character Animator el cual se procedió a realizar el Rigging, ubicación de huesos y controles en cabeza tronco y extremidades dando como resultado el movimiento facial y de las extremidades, en este punto se tuvo mucha precisión en las articulaciones para dar un movimiento real, de igual forma en el rostro, cejas, boca, ojos se trabajó con sincronización a la narrativa del guion.
- Igualmente, en el objetivo cuarto, con respecto a la postproducción del video didáctico animado, esta se inició en el software adobe After Effects a través del pulg in Synthetic Aperture Color Finesse, el cual se moduló la cantidad de brillo y saturación en colores cálidos y en menor porcentaje los fríos, posteriormente se exporto al software Adobe Premiere en el cual se procedió a realizar la sonorización de cada objeto visible tales como, las hojas del libro, pasos, la aparición de Cualifico, posteriormente se exportó los archivos de audio del programa Adobe Auditions para sincronizar con los personajes principales, finalmente se procedió a ubicar los créditos, lo que permitió obtener como producto final un video didáctico animado de 7:11 minutos de duración.
- La propuesta de difusión del video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativa y cualitativa será a través de la plataforma de YouTube, y posterior en la página web de la UNIB.E, esta información tendrá un tiempo y reproducción continua, lo que permitirá que sea visible tanto para los directores de trabajo de titulación como para estudiantes de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

5.2 Recomendaciones

Con base a las conclusiones planteadas del video didáctico animado sobre los diseños de investigación cuantitativo y cualitativo dirigido a los directores de trabajo de titulación de la UNIB.E, y la producción audiovisual que se llevó a cabo por las diferentes etapas se propone las siguientes recomendaciones.

- Se recomienda a la Universidad Iberoamericana del Ecuador que fomente talleres continuos sobre la metodología de la investigación, específicamente sobre los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos dirigidos a los directores de trabajo de titulación para enriquecer el área metodológica y el direccionamiento perfecto a los estudiantes que cursan el último semestre de sus carreras.
- A los directores de trabajo de titulación de todas las carreras se les recomienda ser partícipes y visualizar el producto propuesto para de esta manera aportar con su punto de vista, sugerencias y comentarios acerca de la metodología de la investigación para que la Universidad Iberoamericana del Ecuador pueda atender las necesidades pedagógicas en el diseño de investigación cuantitativo y cualitativo.
- Se recomienda a los estudiantes de la Universidad Iberoamericana del Ecuador profundizar temas relacionados con los diseños de investigación cuantitativos y cualitativos, así mismo a los docentes de la escuela de producción audiovisual seguir desarrollando este tipo de productos audiovisuales con el fin de esclarecer la metodología y diseños de investigación cuantitativos y cualitativos.
- Para futuras investigaciones se recomienda que tomen este trabajo de titulación como referente sobre los diseños de investigación cuantitativo y cualitativo para que en un futuro no muy distante profundicen y analicen los resultados a partir de esta investigación, con el fin de construir Trabajos de Titulación con abordaje metodológico consolidado.

GLOSARIO

Metodología: “consiste en que es el logos que orienta al estudio lógico de los métodos, lo cual implica el análisis de la lógica que los sustenta, el sentido de su efectividad, la cobertura de su eficacia, la fortaleza de sus planteamientos y la coherencia para producir conocimiento relevante” (Aguilera, 2013, p. 89)

Metodología de la investigación: “es la disciplina que se encarga del estudio crítico de los procedimientos, y medios aplicados por los seres humanos, que permiten alcanzar y crear el conocimiento en el campo de la investigación científica” (Gómez S. , 2012, p. 11)

Investigación: “Lo producción de un nuevo conocimiento, el cual puede estar dirigido o incrementar los postulados teóricos de uno determinada ciencia (investigación puro o básico); o puede tener uno aplicación inmediata en la solución de problemas prácticos (investigación aplicada)” (Arias, 2016, p. 22)

Conocimiento: “Se define el conocimiento como un proceso en el cual se relacionan el sujeto que conoce, que percibe mediante sus sentidos, y el objeto conocido o percibido” (Arias, 2016, p. 13)

Competencias investigativas: “el conjunto de los conocimientos, las aptitudes profesionales y los conocimientos técnicos especializados que se aplican y dominan en un contexto específico” (Cuellar, Montenegro, y Pedraza, 2018, p. 89)

Diseño: “Plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información (datos) requerida en una investigación con el fin último de responder satisfactoriamente el planteamiento del problema” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 150)

Cuantitativo: “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014, p. 4)

Cualitativo: “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014, p. 7)

Fenomenología: “Su propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.493).

Hermenéutica: “Proceso que permite revelar los significados de las cosas que se encuentran en la conciencia de la persona e interpretarlas por medio de la palabra” (Fuster, 2019, p. 205)

Video: “El video es el medio audiovisual más completo, toda vez que integre la imagen en movimiento con el sonido e incorpora funciones que ofrecen múltiples posibilidades” (Jiménez, 2019, p. 17)

Video didáctico: “El video educativo es uno de los medios didácticos que, adecuadamente empleado, sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos” (Jiménez, 2019, p. 20)

Animación: “Un sistema técnico creado especialmente para provocar movimientos de objetos inanimados que logra un efecto visual característico” (Marín, 2009, p. 23).

Difusión: “La difusión es la propagación del conocimiento entre especialistas y constituye un tipo de discurso diferente, contiene un conjunto de elementos o signos propios de un discurso especializado y una estructura que se constituyen en factores clave a la hora de su evaluación” (Santos, 2010, p. 5)

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES IMPRESAS:

- Arias, F. (2016). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades*. Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Consejo Universitario. (2014). *Reglamento de Trabajo de Titulación UNIB.E.* Quito.
- García, M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Red de revistas Científicas de America Latina, el Caribe, España y Portugal*, 43-67.
- García, R. (2011). La Importancia del Tutor en el Ejercicio de la Tutoría en Instituciones de Educación Superior. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 72-82.
- Gómez, J. (2008). *Factores críticos del e-learning: diseño y tutorización de procesos de enseñanza-aprendisaje colaborativos*. Madrid: Cuadernos de trabajo Social.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México DF: MCGRAW-HILL.
- Ley Orgánica de Educación Superior . (2018). *Ley Orgánica de Educación Superior*. Quito.
- Macías, A., Cañedo, T., Muñoz, D., & Páez, D. (2018). Formación de tutores en el nivel superior con el modelo para desarrollo y evaluación de competencias académicas. *Tech. Soc.*, 262-274.

- Millán, A. (2013). *Aproximación a la Animación en la Publicidad Televisiva en el Mundo*. Cali: Carvajal Soluciones de Comunicación.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa guía didáctica*. Neiva.
- Morillo, M. (2009). Labor del Tutor y Asesor de trabajo de Investigación experiencias e incentivos. *Artículos Arbitrados*.
- Pérez, A. (2009). *Guía Metodológica para anteproyectos de Investigación*. Caracas: FEDUPEL.
- Pérez, D., Adalberto, M., & Ordoñez, R. (2018). El desarrollo de las competencias investigativas. Una urgencia impostergable para la Educación Superior ecuatoriana.
- Ruiz, C. (2015). Confiabilidad. *Venezuela*, 1-14.
- Salgado, A. (2007). Investigación Cualitativa: Diseños, Evaluación del rigor Metodológico y retos. *Liberabit*.
- Soldelvilla, S. (2017). *Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de ingles intermedio*. Perú : Universidad de San Martín de Porres.

FUENTES DIGITALES

- Abadía, J. (2012). *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/unibe/titulos/33499>
- Aguilera, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, pp. 81-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf>
- Alarcón, L., Trápaga, J., & Navarro, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *apertura*, 42-53. Obtenido

de

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/99>

3

Aranda, D. (2012). *Gi3n audiovisual*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unibe/56355?page=208>

Bestard, L. (2011). *Realizaci3n audiovisual*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unibe/33465?page=5>

Castillo, Y., Taborda, L., & Mejía, A. (2020). Competencias Investigativas de los directores de trabajo de Titulaci3n. *Qualitas*, 095-116. Obtenido de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/45>

Díaz, V., & Calzadilla, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigaci3n y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, 115-121. Obtenido de <https://doi.org/10.12804/revsalud14.01.2016.10>

Fuster, D. (2019). Investigaci3n cualitativa: M3todo fenomenol3gico hermen3utico. *Prp3sitos y representaciones*, 201-229. Obtenido de <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/267>

G3mez, S. (2012). *Metodología de la Investigaci3n*. México: Red Tercer Milenio. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Jim3nez, T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del Inglés*. Quito. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf>

Marín, J. (2009). *Cine de dibujos animados*. Argentina: El Cid Editor apuntes. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unibe/29430?page=3>

M3naco, A. (2015). *El ABC de la producci3n audiovisual: manual instructivo*. Argentina: CICCUS. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/unibe/titulos/78605>

Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. Navarra: EUNSA. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unibe/47158?page=7>

Santos, V. (2010). Difusión y Divulgación de la investigación científica. *Scielo Analytics*, 5-6. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-34292010000300001>

ANEXOS

Anexo 1. Cuadro de operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA /INSTRUMENTO
Diseños de Investigación	Plan de estrategias, de medición objetivas y subjetivas con la finalidad de desarrollar las preguntas de investigación.	Diseños Cuantitativos	Experimental	Pre experimentos Cuasi experimentos Experimentos puros	1,2,7 3,4 5,6	Encuesta / cuestionario
			No experimental	Transversales Longitudinales	8,9 10,1 1	
		Diseños Cualitativos	Fenomenológicos Investigación acción Teoría Fundamental Etnográficos Hermenéutico	12,1 3 14.1 5 16 18,1 9 17,2 0		

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO (ENCUESTA)

#	ITEMS O ENUNCIADO	SI	NO
1	¿Los Preexperimentos tienen un control mínimo de las variables?		
2	¿Los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios?		
3	¿En los diseños cuasiexperimentales los grupos están conformados antes del experimento (grupos intactos)?		
4	¿Dentro de los diseños cuasiexperimentales se encuentran las series cronológicas?		
5	¿Los diseños experimentos puros requieren de un control absoluto de las variables intervinientes?		
6	¿Dentro de los diseños experimentos puros se encuentra el grupo de comparación? (Grupo experimental Grupo de Control)		
7	¿Los diseños experimentales requieren de verificación de hipótesis? (prueba de significancia)		
8	¿Los diseños transversales recopilan datos en un momento único?		
9	¿Los diseños transversales se subdividen en descriptivos y correlacionales?		
10	¿Los diseños longitudinales recaban datos en diferentes puntos del tiempo?		
11	¿Los diseños de tendencia, evolución de grupo y de panel son sub derivaciones de los diseños longitudinales?		
12	¿Los diseños Fenomenológicos exploran, describen y comprenden las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno?		
13	¿Los diseños Fenomenológicos tienen como propósito descubrir los hechos de convergencia dentro de un contexto?		
#	ITEMS O ENUNCIADO	SI	NO
14	¿En los diseños de Investigación – acción se busca transformar la realidad estudiada desde la experiencia de los actores sociales?		

15	¿En los diseños de Investigación – acción, se indaga al mismo tiempo que se interviene?		
16	¿En los diseños de Teoría Fundamentada se busca construir el conocimiento desde la praxis de los actores sociales?		
17	¿La hermenéutica busca comprender el sentido y significado que hay más allá de las palabras?		
18	¿Los diseños etnográficos investigan grupos o comunidades que comparten una cultura?		
19	¿En los diseños etnográficos el investigador debe interactuar directamente con el contexto y la realidad de estudio?		
20	¿En los diseños hermenéuticos se utiliza el método dialéctico para analizar el verbatim de los actores sociales?		

Anexo 3. Validación

FORMATO DE VALIDACIÓN

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



Apreciación cualitativa: MEJORAR LA INSTRUCCIONES DEL INSTRUMENTO

Observaciones: _____

Validado por: PHD JESUS GOMEZ

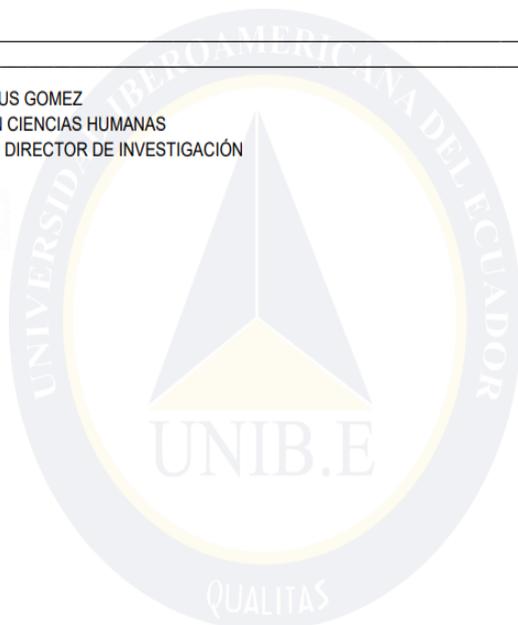
Profesión: DOCTOR EN CIENCIAS HUMANAS

Cargo que desempeña: DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN

Fecha: 06/10/2020

Firma:

J. Gomez



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec