



Red de Investigación
de Producción Audiovisual



I Congreso Internacional de Investigadores de Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información

Libro de memorias

2022

Coordinación y Edición:
Paola Ulloa López PhD.

Libro de memorias

**I Congreso Internacional de
Investigadores de Comunicación Audiovisual
y Tecnologías de la Información**

Organiza:



Red de Investigación
de Producción Audiovisual

Comité Científico

Maribel Acosta, PhD.

Universidad de la Habana, Cuba

Luis Alarcón Lontop, PhD.

Universidad Privada del Norte (UPN), Perú

Ana Teresa Badía, PhD.

Universidad de la Habana, Cuba

Manuel Chiroque Farlán, MSc.

Universidad Nacional del Santa (UNS), Perú

Pamela Cruz, PhD(c).

Observatorio Interuniversitario de Medios Ecuatorianos (OIME), Ecuador

Gissela Dávila, MSc.

Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina CIESPAL, Ecuador

Guillermo Del Campo, PhD.

Universidad Estatal de Milagro UNEMI, Ecuador

Rafael González Pardo, PhD.

Universidad del Norte, Colombia

Alejandro Jimenez Arrazquito, PhD(c).

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), México

Teresa Knezevich, PhD.

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil UCSG, Ecuador

Perla León, PhD.

Universidad Internacional del Ecuador UIDE, Ecuador

Jerónimo León Rivera, PhD.

Universidad de la Sabana, Colombia

Pablo Esteban Lomas, MSc.

Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador

Estefanie Maquillón, MSc.

Universidad Espiritu Santo (UEES), Ecuador

Tania Orbe Martínez, MSc.

Universidad San Francisco de Quito (USFQ), Ecuador

Denis Porto Renó, PhD.

Universidade Estadual Paulista (UNESPE), Brasil

Jonatan Portugal, MSc.

Instituto Tecnológico Universitario de Formación (UF), Ecuador

Juan Sotomayor, PhD(c).

Universidad Internacional de la Florida, Estados Unidos

Martha Suntaxi, PhD(c).

Universidad Estatal de la Península de Santa Elena UPSE, Ecuador

Irene Trelles, PhD.

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil UCSG, Ecuador

Alonso Veloz, PhD.

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil UCSG, Ecuador

Wellington Villota, PhD.

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil UCSG, Ecuador

FICHA TÉCNICA

Coordinadora/Editora: Paola Ulloa López, PhD.
Diagramación: Lcda. Yennifer Delgado.
1ª. Edición, diciembre, 2022.

ISBN 978-9942-42-933-9

Título: Libro de memorias del I Congreso Internacional de Investigadores de Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información.

Organizadores: Red de Investigación de Producción Audiovisual REDPRO.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0. Usted es libre de copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato siempre que se dé crédito de manera adecuada a los autores.

No usarlo con fines comerciales y no modificar el trabajo de ninguna manera.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Guayaquil, Ecuador.
Redpro.ec@gmail.com
<http://www.redpro.espol.edu.ec>

ESTA OBRA HA SIDO EVALUADA INTERNA Y EXTERNAMENTE POR PARES CIEGOS

El libro de memorias del I Congreso Internacional de investigadores de Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información reúne los resúmenes de las investigaciones presentadas en el marco de dicho evento, que tuvo lugar en la ciudad de Guayaquil, Ecuador el día 17 de octubre de 2022. Todos los textos fueron evaluados por pares ciegos y fueron enviados a los autores, quienes recibieron un tiempo prudencial para suscribir las posibles correcciones. Posteriormente, las investigaciones fueron incluidas en la publicación de las memorias de la convención.

AUTORES

Abel Suing Ruiz

Alba Anaya Domínguez

Alba Nidia Sánchez Baltazar

Alexander Cruz

Alicia Rey Arriagada

Ana Cecilia Vaca-Tapia

Anabel Garrido Ortolá

Armando Navarro Suárez

Byron Cortez Hidalgo

Cristhian Lino Jordán

Enrique Alexander Velasco De Lucca

Francisco de Jesús Cabanilla Hurtado

Gabriela Quesada Vergara

Gianella Bermeo Quezada

Javier Martínez Ortiz

Jonatan Portugal Gorozabel

Jonathan Williams Benites López

Juan Pablo Arrobo Agila

Kerly Villavicencio Alvarado

Leticia Aurora Becilla García

María Auxiliadora León Molina

María Emilia García Velásquez

María Patricia Romero Estrada

Mariella Velasteguí Peñafiel

Mariuxi Alexandra Romero Altamirano

Martha Suntaxi Andrade

Mayrovick Isabela Tovar Bustamante

Nataly Rosado Segura

Nathaly Geraldine Álvarez Vélez

Nathaly Jamilex Vélez González

Nicolás Alejandro Pablo Otero

Néstor Asencio Solís

Noelia Sánchez León

Pamela Johana Cruz-Páez

Sonnia Mendoza Gómez

Victor Hugo Estrada Jara

Yamil Lambert Sarango

Contenido

Prólogo

Tecnologías emergentes, interactivas y redes sociales

-
- | | |
|----|---|
| 11 | La importancia de la investigación audiovisual en la era de las plataformas digitales.
Marcelo Baéz Meza, PhD. |
| 15 | El audiovisual como herramienta de aprendizaje.
Nathaly Jamilex Vélez González, MSc. |
| 17 | Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas y un acercamiento a sus particularidades.
Yamil Lambert Sarango, PhD(c). |
| 21 | Impacto de la implementación de contenido multimedia como estrategia para la creación de cursos digitales inclusivos.
Armando Navarro Suárez, MSc. |
| 23 | Propuesta de diseño de flujo de trabajo para realización audiovisual de una clase modalidad <i>e-learning</i> para FADCOM.
Byron Cortez Hidalgo, MSc. |
| 25 | La realidad aumentada como herramienta didáctica en el aprendizaje de la lengua de señas ecuatoriana.
Mariella Velasteguí, MSc. Jonatan Portugal, MSc. Néstor Asencio, MSc. |
| 27 | La animación y el <i>e-learning</i>, herramientas para promover la cultura de servicio en negocios de comida rápida en Guayaquil.
Jonathan Williams Benites, MSc. |
| 30 | La inclusión de nuevas herramientas digitales en la comunicación comunitaria de las comunas de Olón y Cadeate de la provincia de Santa Elena.
Martha Suintaxi Andrade, PhD(c). |
| 32 | Interactividad como herramienta de aprendizaje en las carreras de artes digitales del Instituto Superior Universitario de Formación de la ciudad de Guayaquil.
Mariella Velasteguí, MSc. Kerly Villavicencio, MSc. Cristhian Lino, MSc. |

Realidad Audiovisual

- 35 **Realismo contemporáneo en el cine de la frontera norte de México.**
Alba Nidia Sánchez, MSc.
- 38 **Estudio de caso de series basadas en blockbusters que trasgreden el canon original vs adaptaciones tradicionales.**
María Emilia García, MSc. Francisco de Jesús Cabanilla, MSc.
- 40 **Los reality shows y su incursión transmedia. Caso la academia de televisión azteca.**
María Patricia Romero, MSc. Juan Pablo Arrobo, PhD.
- 42 **Hip Hop: De las calles a la TV.**
Alexander Cruz, MSc.
- 45 **El documental cinematográfico en el Ecuador. Una mirada crítica de su implementación en la cultura montubia.**
Mayrovick Isabela Tovar, MSc. Leticia Aurora Becilla, MSc.
- 48 **Repensar la pintura a través de la fotografía en la película de *Stilleben* (1997) de Harun Farocki..**
Alba Anaya Domínguez, PhD(c).
- 50 **Televisión abierta en Ecuador: un análisis comparativo de cuentas de las emisoras privadas en el lustro 2017-2021.**
Ana Cecilia Vaca-Tapia, PhD. Pamela Johana Cruz-Páez, MSc.
- 52 **Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI.**
Nicolás Alejandro Pablo, MSc.

Comunicación Persuasiva

- 57 **Diseño de emojis, una forma de branding emocional que conecta en plataformas digitales.**
Jonatan Portugal, MSc. Gianella Bermeo, MSc. Nataly Rosado, MSc.
- 59 **Las redes sociales como manipulación publicitaria de negocios y empresas.**
Nathaly Geraldine Álvarez, MSc.

Comunicación

- 63 **Rediseño y actualización de manual de estilo de la carrera de Periodismo UCSC para docencia online en el contexto de pandemia COVID-19.**
Javier Martínez, MSc. Sonnia Mendoza, MSc. Alicia Rey, MSc.
- 65 **Análisis del discurso de dos piezas audiovisuales urbanas sobre el COVID-19 del periodista Lenin Artieda.**
Gabriela Quesada Vergara, MSc. María Auxiliadora León, PhD.
- 70 **La fotografía como soporte visual de la representación de la cultura montubia en el Ecuador.**
Noelia Sánchez León, MSc. Leticia Becilla García, MSc.
- 74 **La radio como ventana de exposición de la cultura montubia en la provincia de Los Ríos.**
Enrique Alexander Velasco, MSc. Leticia Aurora Becilla, MSc.

Misceláneos

- 79 **Propuesta de flujo de trabajo para la postproducción de proyectos audiovisuales por *stop motion*.**
Mariuxi Alexandra Romero, MSc. Victor Hugo Estrada, MSc.
- 81 **El ciberfeminismo: obstáculos y oportunidades del espacio digital.**
Anabel Garrido Ortolá, PhD.
- 84 **Narrativas y estéticas audiovisuales ciudadanas en la tv del Ecuador.**
Abel Suing Ruiz, PhD.

La importancia de la investigación audiovisual en la era de las plataformas digitales

Marcelo Báez Meza¹

¿Qué sentido tiene hacer investigación en comunicación audiovisual en la era de NETFLIX? Es la primera pregunta que me asalta cuando empiezo a bucear en el libro de memorias del I congreso de comunicación audiovisual y tecnologías de la información. El *spam* audiovisual es cada vez más creciente y nos llega en forma de series y películas de las plataformas de *streaming*. El *spam* cultural también se manifiesta en el área investigativa con artículos no siempre trascendentes, más enfocados en mostrar y demostrar, en citar y no aportar, haciendo de lado el pensamiento crítico. Nunca ha estado más vigente aquello que declaró Umberto Eco en su discurso de investidura del doctorado honoris causa en Turín:²

Las redes sociales le dan el derecho de hablar a legiones de idiotas que primero hablaban sólo en el bar después de un vaso de vino, sin dañar a la comunidad. Ellos rápidamente eran silenciados, pero ahora tienen el mismo derecho a hablar que un premio Nobel. Es la invasión de los imbéciles. Si la televisión había promovido al tonto del pueblo, ante el cual el espectador se sentía superior, el drama de Internet es que ha promovido al tonto del pueblo como el portador de la verdad. (Nicoletti 2015)

Estas palabras de Eco resultan más vigentes que nunca en la era de las plataformas digitales y de los llamados *armchairs critics* (críticos de sofá) que no sólo pontifican sobre sobre las series de moda, también están los productores de conocimiento que no siempre encuentran la manera correcta de divulgar hallazgos.

No es el caso de los autores de este libro de memorias de REDPRO, red de investigación de producción audiovisual ecuatoriana. No hay intención de pontificar o de caer en las estadísticas vacuas o los datos duros. Prima, ante todo, la reflexión acompañada de un compromiso intelectual por la realidad imperante. En la época del autismo digital en el que la gente se comunica en forma de hashtags, stickers, memes, aparecen estos investigadores de diversas universidades, tanto nacionales como internacionales, que usan las herramientas del pensamiento crítico y escarban en lo más recóndito de problemáticas diversas.

¹Marcelo Báez Meza es doctor en literatura latinoamericana por la Universidad Andina Simón Bolívar y ex decano de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (2017-2022).

²Fue en una conferencia de prensa llevada a cabo en el Gran Palacio de la Real Escuela de Equitación en Turín, lugar en donde le fue otorgado a Eco el honoris causa en Comunicación y Cultura de los Medios de Comunicación por el rector de la Universidad de Turín, Gianmaria Ajani. En esta misma institución Eco empezó sus estudios de filosofía en 1954.

Los autores de estas memorias tienen que luchar contra aquello que Andrew Keen llamaba el culto del amateur: “el público y el autor se han convertido en uno solo, transformando la cultura en una cacofonía”. (Keen 2002, 14) Esas cacofonías vienen en forma de *fake news*, falsos debates, hipérbolos como “librazo”, “gran artista”, “escritorzazo” o “fabulosa obra”, sin contar las nuevas egologías que lastiman los ojos con un vomitorio de autorretratos. Los investigadores de REDPRO no gustan de las cacofonías y se van en contra de ese *selfie* investigativo que es la autocitación o el citar por citar a un amigo o colega. La endogamia editorial, como se le conoce a este mal, está completamente desterrada en este primer congreso en el que ha primado el rigor, la ética y las correctas prácticas investigativas.

Cuatro secciones ordenan el material variopinto de estas memorias: “Tecnologías emergentes, interactivas y redes sociales”, “Realidad audiovisual”, “Comunicación persuasiva”, “Comunicación” y “Misceláneos”.

El primer bloque incluye indagaciones sobre los videojuegos, los cursos digitales inclusivos, la modalidad pedagógica e-learning, la inclusión de herramientas digitales en comunas y la realidad aumentada.

El segundo bloque contiene acerca- mientos a la migración y la cultura montuvia enmarcadas en el género documental, las series basadas en blockbusters, los reality shows y un análisis sobre la programación de la televisión abierta en Ecuador.

El tercer bloque enriquece la perspectiva investigativa incursionando en el análisis del discurso audiovisual político y el diseño de emojis como manipulación persuasiva, el periodismo radial y el televisivo...

El último bloque toca temas varios como el stop motion, el ciberfeminismo, al que se le conoce como feminismo de hashtag y la estética audiovisual ciudadana en la televisión ecuatoriana.

Todos estos ensayos tienen una premisa: dejar de ser superficiales como productores y consumidores de las diversas expresiones audiovisuales que nos rodean. Los autores han leído con atención lo que pregona Nicholas Carr en su clásico libro *The shallows: What is the Internet doing with our Brains*. Han muerto las formas tradicionales de pensamiento: “La mente imaginativa del Renacimiento, la mente racional de la Ilustración, la mente inventora de la Revolución Industrial, incluso la mente subversiva de la modernidad. Puede pronto que sea la muerte del ayer” (Carr 2011, 23) Las formas de leer también han cambiado: se privilegia el *scrolling* por encima del *close reading* provocando cortocircuitos neuronales que crean la ilusión de estar leyendo o, lo que es peor, de estar absorbiendo información importante. Las importantes contribuciones investigativas de estas memorias exigen una lectura con lupa ya que los hallazgos son múltiples y multiplicadores.

Bienvenidas sean las mentes brillantes que forman parte de este primer congreso de comunicación audiovisual y tecnologías de la información. Que estas memorias sean un aviso a los navegantes de las esferas virtuales y físicas. Que estos ensayos sean la brújula que se necesita para estos tiempos de la post-pandemia en la que los oficios relacionados al arte y al pensamiento se han revalorado. Nos vemos el próximo año en el segundo congreso de REDPRO.

Guayaquil, viernes 14 de octubre de 2022.

Bibliografía

Keen, Andrew. 2002. *The cult of the amateur*. Nueva York: The Doubleday Publishing Group.

Carr, Nicholas. 2011. *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.

Nicoletti, Gianluca. 2015. «Con i social parola alegioni di imbecilli.» *La Stampa*, 11 de Junio: 35.



**TECNOLOGÍAS EMERGENTES,
INTERACTIVAS Y REDES SOCIALES**

El audiovisual como herramienta de aprendizaje

Nathaly Jamilex Vélez González
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
njvelez@espol.edu.ec

Resumen

En los últimos años los avances en el área de telecomunicaciones, conectividad, interactividad, digitalización, entre otros, obligó a todos a renovar sus equipos y flujos de trabajo, se han tomado el protagonismo y se han llevado el premio en elementos necesarios en esta era digital, pues estos nos sirven como instrumentos para el mundo laboral tan competitivo en el que vivimos.

La tecnología que ha integrado en el flujo de trabajo audiovisual a varios softwares orientados a diferentes procesos como la edición de vídeo, de audio, el montaje, efectos especiales, animación 2D, corrección de color, entre otros. Todos estos cambios han llegado a dar lugar al surgimiento de nuevos problemas, nuevas necesidades y a su vez nuevas herramientas de gestión de los cambios sociales para solucionarlos.

Actualmente las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta necesaria para la formación continua, y debido a la gran acogida del aprendizaje virtual en el último año por parte de los usuarios, la oferta y demanda de cursos en todas las áreas ha aumentado exponencialmente. Es por tal motivo que se necesita crear contenidos audiovisuales con nuevos métodos de aprendizaje multimedia.

Se atribuye el aprendizaje basado en videos a una mejora de emitir la información a las personas. La industria audiovisual se ha ganado a la sociedad y tanto en el cine, tv y contenido digital para empresas han incorporado mejoras tecnológicas en sus procesos, los mismos que te permiten competir por ser líder en esas inversiones y ver los resultados en ganancias.

Si bien es cierto los audiovisuales nacieron en el cine para entretener al público, pasando por la tv para promocionar algún producto o marca, llegando a convivir con estos contenidos digitales día a día; como, por ejemplo: mirar una película desde su celular mediante una aplicación (Netflix), informarse de lo que ocurre en el país (ver noticias online), pagar la cuenta de la luz o el agua mediante una app, etc.

El punto es que los medios audiovisuales se pueden usar como material no solo de apoyo; sino para brindar una cátedra o formación completa, en conjunto con el e-learning y las TICS son un método más efectivo de enseñanza a diferencia de los cursos/clases tradicionales presenciales que aún se imparten, es decir, un producto audiovisual transformado en cápsulas informativas es más poderoso porque combina el conocimiento de los expertos con la materia, con expertos del aprendizaje para que puedan

crear o diseñar un curso afectivo.

Para comenzar a desarrollar un producto audiovisual (*e-learning*) se necesita un equipo de expertos en el tema tales como, diseñadores instruccionales, diseñadores visuales/multi-media, productores audiovisuales, editores y desarrolladores de cursos; se debe comprender cómo funciona el proceso de aprendizaje para crear cursos que mejore el desempeño de los usuarios, y estos deben tener un equilibrio a la hora de crearlos, es decir que al menos el 70% del curso debe ser audiovisual e interactivo (cápsulas audiovisuales), el 30% restante se puede complementar con alguna actividad extra o alguna evaluación para reforzar lo aprendido.

El diseño del curso también depende de algunos factores, deben diseñarse a partir de los principios del aprendizaje de los adultos, de cómo funciona el proceso, y de los diferentes estilos de aprendizaje de los usuarios. Se debe usar el material audiovisual para facilitar la lectura y comprensión de cada concepto, dinamizar el contenido textual hace que la interfaz sea más animada e interesante.

Palabras Claves:

Medios audiovisuales; formación; aprendizaje; *e-learning*; plataformas.

Bibliografía:

Vélez, N. (2022). El Audiovisual como herramienta de aprendizaje. En N. Vélez, El Audiovisual como herramienta de aprendizaje. Guayaquil, Guayas, Ecuador.

Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas y un acercamiento a sus particularidades

Yamil Lambert Sarango
Universidad de las Artes
yamil.lambert@uartes.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3538-0966>

Resumen

Los videojuegos han sido investigados y analizados desde diferentes aristas como su dificultad, la experiencia estética, medio narrativo, espacios escénicos virtuales, la inmersión, prácticas discursivas, medio de comunicación entre los más destacados, además desde su concepción teórica, están dentro de la clasificación de las narrativas, son una propuesta que se centra dentro de determinados aspectos del campo comunicacional, a saber, las relaciones entre sus elementos, tanto en el plano conceptual como en su praxis. Cuando se diseñan videojuegos se evidencian particularidades y fortalezas como una propuesta de narrativas audiovisual diferente que se ajusta mejor a las necesidades del desarrollo contemporáneo. Esta investigación pone en contexto a las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, partiendo de los géneros narrativos, su estructura y los elementos de la narración hasta cómo se cuentan las historias y los recursos narrativos implementados, considerando que los géneros narrativos son una expresión literaria en prosa en la que se relata una historia, el propósito es hacer una mirada teórica y su evolución; sistematizando principios teórico-conceptuales que sustenten el análisis de la relación entre

narrativas audiovisuales, videojuegos, sociedad de la información y los nuevos medios, ya que desde sus inicios han existido muchas maneras de contar una historia a través de estos. La metodología usada es de tipo cualitativa, se aplicó el método inducción-deducción y el análisis-síntesis partiendo de la descomposición del objeto "Videojuego" en diferentes partes como un medio, la narrativa audiovisual y la aplicabilidad en forma individual para estudiarlas de manera holística e integral, Las técnicas de investigación incluyeron la revisión bibliográfico-documental, la observación científica y el análisis de contenido cualitativo, los resultados muestran que los videojuegos como dispositivo cultural aportan transformaciones al nuevo lenguaje cinematográfico interactivo, que su narrativa audiovisual tiene un vínculo con la historia de las computadoras como un reflejo de su época ya que cada vez que se ha tenido un avance en computación, un avance tecnológico, un avance en estas máquinas que nos permiten procesar la información hemos creado una forma de jugar con ellas; el videojuego, como cualquier medio de comunicación, es un producto cultural que se corresponde con un contexto, una sociedad y unos fines; tiene la capacidad de transmitir

mensajes, expresar las ideas, las críticas y la consternación social o política de un autor o autores las cuales se puede aprovechar para expandir la narrativa en nuevas experiencias de comunicación, nuestro estudio recomienda dar continuidad en estos temas teniendo en cuenta otras categorías de análisis sobre videojuegos y narrativas que propicie la expansión de la discusión y genere nuevas propuestas y teorías.

Palabras Clave:

Videojuegos; narrativas; historias; diseño; comunicación.

Bibliografía:

- Allen, R. (1985). *Demolition man: the making of an interactive action movie and the futures of games*. VARIOS. *L'ère Cyber*, Bry-sur-Mane: INA, 185-193.
- Araya Marnez, C. A. (2015). *Jugando a ser Héroe: Un estudio sobre el rol de los videojuegos en la construcción de identidades mediatizadas* [Tesis]. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Auría Luna, T. (2020). *Análisis de la experiencia narrativa y la agencia de los jugadores en el videojuego Dark Souls* [Tesis]. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The expressive power of videogames*. Massachusetts: MIT Press.
- Campos Méndez, A. F. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador* [Tesis]. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Casal Balbuena, M. G. (2019). *Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual* [Tesis Doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Contursi, M. E., & Ferro, F. (2000). *La narración: usos y teorías*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Cuenca Orozco, D. (2013). *Uso de videojuegos para el replanteamiento de las normas sociales y culturales fuera de pantalla*. Cuba debate. Obtenido de <https://urlzs.com/3w4cj>.
- Curiel Gálvez, Á. (2015). *El videojuego como medio narrativo* [Tesis]. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Dayo, T. (2017). *La narrativa del videojuego* [Opinión] -Post Script [Archivo de Vídeo]. DayoScript. Obtenido de <https://youtu.be/9JQgLwoRM-M>.
- De Angelis, A. d. (2007). *Juegos Evolutivos y conducta moral*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y Recurso didáctico para la enseñanza y Aprendizaje de las matemáticas escolares* [Tesis Doctoral]. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS9696110336B>.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave MacMillan.
- Glaser, B. G. (1992). *Basics of grounded theory analysis*. California: Sociology Press.
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración*. Santander: Shangrila Ediciones.
- Gros, B. (2007). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Harpold, T. (2010). *Hypertext in Julian Wolfreys* (ed.) *Glossalalia*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la*

- cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós.
- Karbaum Padilla, G. (2021). La evolución de la narrativa audiovisual Analógica, transmedia y social media. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Kent, S. (2016). La gran historia de los videojuegos. Barcelona: Nova.
- Latorre, Ó. (2012). Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. Comunicar, 9. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/5995>.
- Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.
- López Raventós, C. (2013). El videojuegos como práctica discursiva contemporánea: Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal [Tesis Doctoral]. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Manzanas, L. (1 de mayo de 2022). Género narrativo. Obtenido de ldefinicion.com/genero-narrativo/.
- Marco, C., & Chóliz, M. (Enero de 2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de Anal. Psicol. vol.30 no.1 Murcia ene. 2014: <http://dx.doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>.
- Martínez Robles, D. (2004). De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Martínez, R. C. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis.
- Moraldo, H. (2009). Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos. Comunicación, 10.
- Ordóñez, G. J. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual Apuntes para la distinción de forma y contenido. Revista De Comunicación Y Cultura, 102-121. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/26312514.2018.1.6>.
- Ortiz, M. (2018). Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad. RUA Universidad de Alicante.
- Padilla Zea, N. (2011). Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo [Tesis Doctoral]. Granada: Universidad de Granada.
- Peinado, F., & Solla, B. (7 de Diciembre de 2021). Wikiversity.org. Obtenido de Diseño de videojuegos/El videojuego y la narrativa: <https://urlz.com/suDKZ>.
- Peláez, B. (2006). La importancia del videojuego como medio de comunicación. Comunicología@. Obtenido de http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718.
- Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (Vol 15 No 30 (2017)). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación. doi:<https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>.
- Pérez Latorre, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso [Tesis Doctoral]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- Planells de la Maza, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). Zer Vol. 15 - Núm. 29, 115-136.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). Los videojuegos como mundos ludoficcionales : una aproximación semántico-prágmatica a su estructura y significación. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- Porto Renó, D. (2008). El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios. Revista Latina de Comunicación Social, 63, 83-90. Obtenido de:

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2538468>.
- Provenzo, E. (1991). *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Raposo, M. (2008). Estructura y evolución reciente de la industria del videojuego. *Palermo Business Review*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10226/269>.
- Reis, C., & Lopes, A. C. (1996). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Ediciones Colegio de España.
- Rodríguez Ocaña, P. (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: Dos estudios de caso [Tesis]*. Madrid,: Universidad Complutense de Madrid.
- Roy, A. (2021). *Revista de la Red de Universidades ANAHUAC No138: Ludopatía*. México D.F. Obtenido de <https://issuu.com/generacionanahuac/docs/revista138/33>.
- Ruiz García, A. (2014). *Videojuegos, una narrativa en evolución: Knight Lore, Half-Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ruiz, X. (2 de Diciembre de 2021). *La narrativa en los videojuegos*. Obtenido de *Doblandotentaculos*: <https://www.doblandotentaculos.com/2018/07/18/narrativa-videojuegos/>.
- Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea [Tesis Doctoral]*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez Navarro, J., & Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?* Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya (UOC).
- Santorum González, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias [tesis Doctoral]*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital*. Barcelona: Gedisa.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, ISSN 1134-3478, N° 34, 183-189. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167056>.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press.
- Soto Sanfiel, M. T., Aymerich Franch, L., & Ribes Guàrdia, X. (2009). *Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones interactivas*. *Revista Latina de Comunicación*, 14. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3037353>.
- Terrasa Torres, M. (2021). *El alma oscura del juego: Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional {Tesis Doctoral}*. Illes Balears: Universitat de les Illes Balears.
- Tost, G., & Boira, O. (2015). *Vida extra: Los videojuegos como no los has visto nunca*. Barcelona: Grijalbo.
- Valles Calatrava, J., & Álamo Felices, F. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Alhulia.
- Vilches, L. (2019). *Evolución de los medios narrativos audiovisual: Publisher: Arte e narrativas emergentes*. Aveiro: Ria Editorial.
- Villalobos, J. M. (2016). *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal*. Sevilla : Héroes de Papel; 2nd edición.

Impacto de la implementación de contenido multimedia como estrategia para la creación de cursos digitales inclusivos

Armando Navarro Suárez
Universidad Autónoma de Baja California
armando.navarro.suarez@uabc.edu.mx

Resumen

La presente investigación reflexiona en torno a los procesos comunicativos y los medios tecnológicos dentro del ámbito educativo, toma como punto de partida las generalidades que vive la sociedad y sus nuevas formas de interacción tecnológica así como su impacto dentro de los procesos de enseñanza y a su vez el impacto en la generación de cursos incluyentes. Puntualizando aspectos particulares de las nuevas prácticas docentes así como el papel del estudiante, para posteriormente analizar el impacto que tienen los procesos de enseñanza basados en las TIC dentro de nuestra sociedad.

Los principales objetivos de la investigación se encaminan a: Diseñar un método para la elaboración de una producción multimedia que permita generar un contenido pensado en los alumnos y propiciando la inclusión de los actores más vulnerables. Por otro lado está investigación busca de igual forma analizar el impacto del contenido educativo multimedia específicamente en la parte de la inclusión.

Este replanteamiento conceptual entorno a la comunicación ha significado un avance en la metodología educativa y al mismo tiempo ha planteado nuevos paradigmas en la ense-

ñanza, podríamos decir que el proceso mismo de la comunicación ha impactado de manera significativo el método tradicional de aprendizaje en donde solo se escuchaba al docente para posteriormente atender a sus indicaciones, lo cual actualmente se prioriza crear un proceso de comunicación donde el estudiante sea partícipe y genere una retroalimentación entre pares.

La investigación representa un trabajo de corte cualitativo, exploratorio en cuanto a la dinámica de grupo y el impacto positivo o negativo que tiene la inserción de estrategias digitales para el desarrollo inclusivo del espacio educativo dentro de grupos de nuevo ingreso a una licenciatura. A su vez representa un primer acercamiento a la creación de estrategias digitales para el trabajo en aula.

A manera de conclusión podemos resaltar la pertinencia de este tipo de trabajos ya que en este tipo de entornos digitales los alumnos pueden generar interacciones sólidas más allá de las redes sociales y que a su vez va a permitir generar escenarios de inclusión por medio de la empatía que se crea al conocer más unos de otros.

Palabras clave:

Multimedia; inclusión; educación; estrategias; digital.

Bibliografía:

- Meijer, C.J.W. (Editor) (2003) Special education across Europe in 2003: Trends in provision in 18 European countries. Middelfart: European Agency for Development in Special Needs Education.
- Herrera, M. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(4), 1-20.
- Edwards, S. (2002), "Openness, Productivity and Growth: What Do We Really Know?", *The Economic Journal*, vol. 108-447, pp 383-398.
- Fernández, M. (2000). Perfeccionamiento de la enseñanza-aprendizaje del tema límite de funciones con el uso de un asistente matemático. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa* 3(2), 171-187.
- Danell, J. M. (2010). Gestión del Conocimiento: Un medio para integrar TIC en las Instituciones de Educación Superior. Tesis en opción al Grado de Maestría. Universidad Autónoma de México. México.
- Cabero, J., Córdoba, M. & Fernández, J.M. (coords.) (2007). *Las TIC para la igualdad: nuevas tecnologías y atención a la diversidad*. Sevilla: Eduforma.
- Cabrera, A. y Pelayo, N. (2002). *Lenguaje y comunicación*. Caracas: CEC.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Ed. Areté. Barcelona, España. ISBN: 84-01-34157-4.
- Berretta, H. (2011). *Habitando en una nueva civilización*. Universidad Católica de Córdoba: Editorial de la Universidad Católica de Córdoba.
- Bárceñas, J. (2015). *Prácticas docentes basadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación superior*. Tesis en opción al Grado de Doctora. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. México.
- Pedraza, H., & Acle, G. (2009). Formas de interacción y diálogo maestro-alumno con discapacidad intelectual en clases de español. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 14(41), 431-449. [Links].
- Ré, M., Arena, L. y Giubergia, M. (2012). Incorporación de TICs a la enseñanza de la Física: Laboratorios virtuales basados en simulación. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*, 8, 16-22.
- Siemens, G. (2006). *Knowing knowledge*. Disponible en: <http://goo.gl/dZpSaI>.
- Soto Builes, Norelly (2007). *¿DIVERSIDAD-INCLUSIÓN vs TRANSFORMACIÓN?. EL ÁGORA USB*, 7(2), 322-332. [fecha de Consulta 27 de Septiembre de 2020]. ISSN: 1657-8031. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4077/407748997011.pdf>.

Propuesta de diseño de flujo de trabajo para realización audiovisual de una clase modalidad *e-learning* para FADCOM

Byron Cortez Hidalgo
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
bycortez@espol.edu.ec

Resumen

Este proyecto propone un flujo de trabajo para la realización audiovisual óptima de una clase online de tipo *e-learning* como una plataforma alternativa de aprendizaje en la modalidad presencial en la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual. Busca esquematizar las bases y procedimientos más adecuados para la realización audiovisual de una clase en esta modalidad digital, dejar una referencia para el futuro en el campo de la educación bajo demanda, debido a que la pandemia mostró a necesidad de este modelo de enseñanza. Asimismo, se realizan consultas a expertos en *e-learning*, para con base en ellas definir y mejorar las prácticas de realización. Estas se llevan a cabo realizando entrevistas, teniendo en cuenta especialmente la parte visual pero también la importancia de la estructuración de lo que se enseña en una clase *e-learning*; además de cómo se lo muestra con un formato audiovisual atractivo. Una de las principales motivaciones de este proyecto es el diseño de una propuesta interesante y llamativa para el estudiante; que permita mejorar la manera en cómo se presenta un audiovisual de una clase en esta modalidad. En esta propuesta se quiere establecer un grado de nivel de calidad en el contexto visual de esta y de futuras clases *e-learning* grabadas en la facultad.

El consumo de material audiovisual ha requerido una evolución tecnológica en cada uno de los procesos de creación debido a las exigencias en los actuales estándares de calidad. Esto ha sido adoptado por empresas de servicio de televisión vía *streaming*. Las mismas exigencias han sido adoptadas por las plataformas EdTech de cursos especializados, por ello, el material educativo en modalidad *e-learning* realizado por universidades deben estar al mismo nivel o superior. Las nuevas tendencias de consumo requieren de nuevos flujos de trabajo, los mismos que cambian la dinámica de producción, así como de la distribución y con ello el consumo de contenidos audiovisuales.

Generalmente, las universidades utilizan la tecnología para la enseñanza de asignaturas teóricas y prácticas. Además de la tecnología, cuando se habla de la enseñanza presencial es evidente que también es importante el recurso humano, es decir, los docentes. A partir de la pandemia de 2020, se tuvo que recurrir a la virtualidad de manera obligatoria por el evidente peligro que la presencialidad representaba. Además de la calidad y lo interesante que puede llegar a ser una clase en modalidad *e-learning*, esta lleva consigo un par de valores agregados que se deben tomar muy en cuenta; no se necesita un horario en concreto para poder visuali-

zarla y no tiene una cantidad limitada de reproducciones. Es por esto que esta modalidad -que no es nueva pero tampoco ha sido muy explotada- es una muy buena opción como recurso complementario en la educación tradicional.

Palabras clave:

Audiovisual; *e-learning*; enseñanza; aprendizaje; *online*; *workflow*.

Bibliografía:

- Almenara, C. (01 de 04 de 2006). Bases Pedagógicas del e-Learning. Barcelona, España.
- Álvarez, J. (2003). Uso de Estándares e-Learning en Espacios Educativos. Caracas, Venezuela.
- Baelo, R. (2009). El e-Learning, una Respuesta Educativa a las Demandas de las Sociedades del Siglo XXI. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 88.
- Blázquez, F., & Alonso, L. (28 de 06 de 2009). Funciones del Profesor de e-Learning. España.
- Bravo, L. (06 de 03 de 1996). Qué es el Video Educativo. Huelva, España.
- Cardona, G. (2002). Tendencias Educativas para el Siglo XXI Educación Virtual, Online y @learning Elementos para la Discusión. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 11.
- Cabero, J., Duarte, A., & Barroso, J. (1997). La Piedra Angular para la Incorporación de los Medios Audiovisuales, Informáticos y Nuevas Tecnologías en los Contextos Educativos: la Formación y el Perfeccionamiento del Profesorado. Sevilla, España.
- Chiappe, A., & Herrera, M. (30 de 10 de 2015). Producción Abierta de un Contenido Educativo Digital: Un Estudio de Caso. Obtenido de <https://www.redalyc.org>.
- Garduño, R. (28 de 10 de 2008). Contenido Educativo en el Aprendizaje Virtual. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.mx>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). Metodología de la Investigación. Mexico D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Manso, J., Ezquerro, Á., Burgos, E., & Mafokozi, J. (2018). Análisis del Tratamiento de Contenidos en la Creación de Audiovisuales Educativos. Madrid, España.
- Martínez, G. (30 de 11 de 2020). Recursos y Herramientas Comunicacionales Ante los Retos de la Educación Virtual. Perú.
- Tinto, J. (06 de 02 de 2013). El Análisis de Contenido como Herramienta de Utilidad para la Realización de una Investigación Descriptiva. Obtenido de Redalyc.org: <https://www.redalyc.org>.
- Vera, F. (2021). Cuando la Tecnología Irrumpe en la Educación. Obtenido de I Congreso Internacional de Tecnología e Innovación Educativa: <https://www.researchgate.net>.
- Zambrano, D. (09 de 05 de 2022). Propuesta de Diseño de Flujo de Trabajo para Realización Audiovisual de Una Clase Modalidad e-Learning para FADCOM. (B. Cortez, Entrevistador).
- Zerega, T. (10 de 05 de 2022). Propuesta de Diseño de Flujo de Trabajo para Realización Audiovisual de Una Clase Modalidad e-Learning para FADCOM. (B. Cortez, Entrevistador).

La realidad aumentada como herramienta didáctica en el aprendizaje de la lengua de señas ecuatoriana

Mariella Velastegui Peñafiel

Instituto Superior Universitario de Formación Profesional Administrativa y Comercial
mariella.velastegui@formacion.edu.ec

Jonatan Portugal Gorozabel

Instituto Superior Universitario de Formación Profesional Administrativa y Comercial
jonatan.portugal@formacion.edu.ec

Néstor Asencio Solís

Instituto Superior Universitario de Formación Profesional Administrativa y Comercial
noasencio@formacion.edu.ec

Resumen

En uso de las TIC's en entornos educativos inclusivos, aportan de manera significativa a la didáctica del aprendizaje, la presente investigación, expone la importancia del aprendizaje de la lengua de señas en entornos educativos, con la finalidad de realizar una propuesta desarrollo de guía didáctica interactiva acerca de la lengua de señas ecuatoriana, esta guía se realizará aplicando realidad aumentada como tecnología innovadora, mostrará los gestos en 3D gracias a una aplicación, de esa forma aporta al conocimiento de los estudiantes, docentes y administrativos de Tecnológico Universitario de Formación, que estén interesados en aprender esta Lengua, servirá de guía para ellos, resolviendo sus dudas, al practicar los gestos, aportando así de manera significativa al plan de inclusión institucional.

En la actualidad la mayoría de las guías existentes acerca de la Lengua de Señas se presentan como libros anillados que no contienen

una buena presentación, las imágenes de los gestos usualmente no son muy claras, y suelen mostrarse con errores, en muchas ocasiones se visualizan pixeladas y con manchas debido al deterioro de la tinta de las impresoras, provocando que sea un material que llama muy poco la atención y por lo tanto es muy poco utilizado.

El objetivo de la presente investigación es diseñar una guía didáctica para el aprendizaje de la lengua de señas ecuatoriana con tecnología de realidad aumentada. Utiliza al diseño gráfico, diseño tridimensional y realidad aumentada como ejes de estudio, abordar los dos primeros aportarán en la construcción visual y estética de la guía didáctica impresa mientras que, con el estado del arte de la realidad aumentada, se puede desarrollar elementos que aporten de forma didáctica al aprendizaje del tema propuesto. La investigación es de tipo descriptiva con enfoque cualitativo-cuantitativo, debido a que se requirió de la recolección

de datos numéricos de los objetos y de las personas participantes, asimismo, se realizó un análisis interpretativo y naturalista de los datos obtenidos, para la obtención de los datos se utilizó como técnicas de recolección a la entrevista, encuesta y observación no participativa.

El proyecto es relevante y de trascendencia ya que será una nueva experiencia que permitirá un aprendizaje cognitivo significativo para quienes la utilicen, ya que incluirá la aplicación de nuevas tecnologías como lo son la realidad aumentada y el 3D, de tal manera que la guía será una herramienta que permitirá manejar la comunicación o aprender a comunicarse de una manera más fácil y sencilla con aquellas personas que padezcan de alguna deficiencia auditiva o sean sordos o sordas, siendo fundamental hoy en día que el Instituto Universitario de Formación sea parte de y motive la construcción de una sociedad más inclusiva.

Palabras clave:

Inclusión; lengua de señas; realidad aumentada; 3D; herramientas didácticas.

Bibliografía:

- Campana Carrera, X. S. (2015). Normalización y sordera en Ecuador: Historia de una lucha contra la naturaleza. En X. S. Campana Carrera, Normalización y sordera en Ecuador: Historia de una lucha contra la naturaleza (pág. 13). Quito.
- Hernández, R. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta. México: Mc Graw Hill Education.
- Labaki, L. (23 de Septiembre de 2018). Human Rights

Watch. Obtenido de <https://www.hrw.org/es/news/2018/09/23/el-lenguaje-de-senas-un-componente-clave-para-los-derechos-de-las-personas-sordas>.

Pino Torrens, R. E., & Urías Arbolaez, G. de la C. (2020). Guías didácticas en el proceso en enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Cientific*, 5(18), 371–392. <https://doi.org/10.29394/Scientific>.

issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392.

Telefónica, F. (2011). Realidad Aumentada: una nueva lente para ver el mundo. Fundación Telefónica.

La animación y el *e-learning*, herramientas para promover la cultura de servicio en negocios de comida rápida en Guayaquil

Jonathan Williams Benites López
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
jwbenite@espol.edu.ec

Resumen

La investigación incluyó en un proyecto piloto de una cápsula audiovisual como parte de un curso *e-learning* que se realizó para personal dependiente de negocios de comida rápida en Guayaquil. El objetivo fue compartir fácil y dinámicamente la información utilizando varios canales, como son las redes sociales y la intranet de las compañías. A medida que se desarrolló la pandemia, se presentó varios problemas, unos de los cuales, las largas inducciones presenciales que cedieron lugar a la capacitación online. La adaptación del contenido de las capacitaciones se debió ser adaptados para poder desarrollarse por dicho medio, lo que llevó a la transformación de una capacitación presencial a online.

En esa medida, este proyecto propuso un capítulo piloto de una cápsula audiovisual realizado para dependientes de restaurantes y se categoriza la cultura de servicio en el rubro de negocios de comida rápida. El propósito fue analizar la calidad y seguridad de la comida como nivel prioritario. En el proyecto audiovisual se incluyó técnicas de postproducción animación 2D-3D e *e-learning*. El proyecto se realizó posterior a una investigación que incluyó con un enfoque metodológico cualitativo,

además de entrevistas a directivos de recursos humanos, entrevistas a clientes dentro de los locales y análisis del entorno de locales que presentaron características similares en la ciudad de Guayaquil. Con los datos obtenidos en nuestra investigación se realizó una animación y capacitación *e-learning*, fusionamos técnicas de postproducción, para presentar un mensaje más claro y didáctico. De acuerdo con lo investigado, se ha escogido el rubro de negocios de comida rápida, ya que ellos promueven la cultura de servicio, a lo que requieren una capacitación constante, dirigida a los dependientes y los futuros dependientes de los restaurantes de comida rápida.

Además, en los restaurantes de comida rápida, promueven entre sus colaboradores la cultura de servicios dentro de sus negocios, enfocándose en el correcto comportamiento e interacción de sus dependientes con sus clientes. La cultura de servicio enfatiza la importancia al buen trato y brindar una verdadera experiencia a los clientes dentro del local, que no solo consiste, en dar importancia únicamente en la calidad del producto que se ofrece, para esto se requiere una capacitación constante.

La propuesta se desarrollará, para instalarse en plataformas internas de cada institu-

ción, constó con elementos de postproducción de animación en 2d y 3d, presentando un lenguaje claro, resaltando las reglas de la cultura de servicio, es importante resaltar que no radica en ninguna norma o política de institución, elementos que, ayudado a evaluar y capacitar a colaboradores nuevos, con proyección a poder evaluar a los mismos colaboradores en diferentes áreas. Se dividió en partes, desarrollándolo en aspectos importantes, presentándolo como una rutina diaria.

El proyecto fue culminado y presentado a representantes de empresa asociada a comidas rápidas, el mismo que fue aceptado, pero se requiere cambiar ciertas partes de su contenido para adaptarlo por completo a la cultura de servicios que establecen. Además, se analizó realizar actualizaciones con las observaciones y análisis realizados después de la presentación.

Palabras claves:

Audiovisual; servicio al cliente; cultura de servicio; *e-learning*; comida rápida.

Bibliografía:

Adobe. (Ed.) (2022). Premier Pro. Obtenido de: <https://www.adobe.com/la/products/premiere>. (10 de mayo de 2022).

Álvarez, M. ; González, V. ; Morfín, M. ; Cabral, J.. (2005). Aprendizaje en línea. Página 24. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cucosta-udeg/20170512031051/pdf_1164.pdf.

Bazzocchi, J. (12 junio, 2009). definición de editor de video (video editing software). Herramientas para editar videos e imágenes. <https://jorgelina.wordpress.com/2009/06/12/definicion-de-editor-de-video-video-editing-software/> (12 de Mayo de 2022).

Bleger, M. (20 septiembre, 2021). Averigua para qué sirve Adobe After Effects, ¡edita tus videos like a pro!. Crehana. <https://www.crehana.com/ec/blog/animacion-modelado/sabes-para-que-se-utiliza-adobe-after-effects/>.

Cambal, F. (2022). Gerente de Recursos Humanos de McDonal's / Entrevistado por Jonathan Benites L.

Chirivella, A. (Ed.) (2020). 3ds Max, qué es y para qué se utiliza. Obtenido de <https://www.profesionalreview.com/2022/02/20/3ds-max-que-es-y-para-que-se-utiliza/> (5 de mayo, 2022).

Da Silva, D. (8 julio, 2021). Cultura de servicio al cliente: 5 tips para mejorar hoy. Blog de Zendesk. Obtenido de <https://www.zendesk.com.mx/blog/cultura-servicio-al-cliente/> (2 de mayo de 2022).

Editorial Etecé. (Ed.) (2022). Software. Obtenido de <https://concepto.de/software/> (14 de Mayo de 2022).

Ganduxé, M. (Ed.) (2018). ¿Qué es el e-learning? Obtenido de: <https://elearningactual.com/e-learning-significado/> (25 de abril de 2022).

García, A. (2016). Cultura de servicio en la optimización del servicio al cliente. TeloS. vol. 18, núm. 3, página 393. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99346931003.pdf>.

García, A. (2016). Cultura de servicio en la optimización del servicio al cliente. TeloS. vol. 18, núm. 3, página 395. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99346931003.pdf>.

García-Bullé, S. (Ed.) (2021). La educación a través de la producción audiovisual <https://observatorio.tec.mx/edu-news/videos-aprendizaje>.

ITMadrid, D. (Ed.) (2019). Qué es y para que el e learning. Obtenido de <https://www.itmadrid.com/que-es-y-por-que-el-e-learning/> (5 de mayo de 2022).

Masie, E. (Ed) (2005). ¿Qué es el e-learning? Obteni

- do de <https://elearningactual.com/e-learning-significado/> (27 de abril de 2022).
- Personal de Renderforest. (04 Julio, 2019). Animación 2D: todo lo que debe saber al respecto. Renderforest. <https://www.renderforest.com/es/blog/2d-animation>.
- Personal de Renderforest. (25 septiembre, 2021). ¿Qué es la animación 3D? Tips y herramientas. Renderforest. <https://www.renderforest.com/es/blog/3d-animation>.
- Rubio, A. (2006). La postproducción cinematográfica en la era digital: efecto y narrativos, página 26. <https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Torres, A. (Ed.) (2020). Animación 2D: todo lo que debes de saber sobre esta técnica tradicional. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional>.
- Torres, A. (Ed.) (2020). ¿Qué es la animación 3D y qué tipos existen? Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional> (14 de mayo de 2022).

La inclusión de nuevas herramientas digitales en la comunicación comunitaria de las comunas de Olón y Cadeate de la provincia de Santa Elena

Martha Suntaxi Andrade
Docente Investigadora
msuntaxi@upse.edu.ec

Resumen

Luego que el país entrara en confinamiento por la Pandemia, muchas comunas de las provincias de Santa Elena, cambiaron su forma de comunicación y tuvieron que modificar su interacción con los pobladores. Este es el caso de la Comuna de Olón y Cadeate en las que su comunicación incluye en menor presencia las nuevas tecnologías como un medio de difusión de información a la ciudadanía.

En la actualidad interactúan entre: circulares, whatsapp y la “voz de los techos” parlantes para dar comunicados a los pobladores. Cada Comuna tiene un líder que es el encargado de la convocatoria de las reuniones, pero debido a sus pocos conocimientos en tecnología y sobretodo la ausencia de comunicadores que asuman el rol, impide que la comunicación comunitaria de estas zonas pueda abarcar más pobladores e incluso aquellos que ya no están dentro de la Provincia.

Poco a poco las comunas van incorporando nuevas herramientas digitales, los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías para la comunicación comunitaria son necesarios para una transformación que ayude no solo en lo económico, sino en lo cultural, educación y

social. El uso de las redes sociales es una asignatura pendiente que debe ser desarrollada y enfocada a que uno de sus objetivos principales sea comunicar lo que hace cada Comuna. Trasladar toda la información a los formatos digitales no solo traerá más visitantes que quieran consumir sus productos y saber un poco más de su historia, sino que las nuevas generaciones serán los protagonistas de lo que se puede lograr.

Ésta debería tener contenidos digitales que los propios comuneros sean quienes produzcan y que con sus interacciones conseguirán un mayor alcance, el cambio que se produce hace que se cambie la forma de comunicar tanto en Cadeate como en Olón; aunque el acceso a internet en muchos de los casos no acompaña. La gran mayoría tiene acceso a redes sociales, lo que influiría en el análisis de este trabajo.

En este trabajo se realiza un análisis histórico de la comunicación comunitaria en estas comunas y su impacto así como la descripción de las distintas herramientas que utilizan las comunas para la acción colectiva: coordinación, organización, difusión de información, ayudas humanitarias para vecinos. Además, irá acom-

pañada de investigación bibliográfica, entrevistas a dirigentes comunales y población sobre si los medios de comunicación que usan satisfacen las necesidades locales. Finalmente se exponen los resultados mostrando que la inclusión de herramientas digitales en la comunicación comunitaria es una forma de desarrollar y crear nuevos espacios de difusión e investigación.

Palabras clave:

Comunicación comunitaria; comunas; herramientas digitales; transformación; redes sociales.

Bibliografía:

- ARCOTEL. (2022). Listado completo de estaciones de radiodifusión sonora y televisión abierta a nivel nacional. Obtenido de <https://www.arcotel.gob.ec/72527-2/>.
- ARCOTEL. (Mayo de 2022). Reporte Estadístico Mensual. Obtenido de <https://www.arcotel.gob.ec/boletines-estadisticos/>.
- Barbero, J. M. (1987). La comunicación desde la cultura. Crisis de lo nacional y emergencia de lo popular. Obtenido de http://bvirtual.ucol.mx/descargables/470_la_comunicacion_desde_la_cultura.pdf.
- Berrigan, F. (1981). La Comunicación comunitaria: cometido de los medios de comunicación comunitaria en el desarrollo. Paris: Editorial de la Unesco.
- Comunicación alternativa y cambio social. I. América Latina. (1981). En S. G. Máximo. Panamá: UNAM. Obtenido de <https://ccdoc.iteso.mx/acervo/cat.aspx?cmn=browse&id=2020>.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Obtenido de [\[mesicic4_ecu_const.pdf\]\(#\).](https://www.oas.org/juridico/pdfs-</p></div><div data-bbox=)

- Dávila Cobo, G., & Molina, C. (2019). La comunicación comunitaria: el sustrato político-cultural de . Obtenido de Revista Chasqui: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7319378>.
- Dijck, J. V. (2016). La cultura de la conectividad. Buenos Aires: Editores Siglo XXI.
- Dioses, K. R. (2019). Ecología de los medios, de Carlos A. Scolari (Ed.). Obtenido de Revista de Comunicación: <https://revistadecomunicacion.com/article/view/1251>.
- Galán Montesdeoca, J. (2015). Los medios comunitarios, un reto para la comunicación en el Ecuador. Congreso de Comunicación, Valores y Desarrollo Social. retos para la universidad del siglo XXI, (pág. 27). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/>.
- Juliano, P., & Leguizamó, P. (2015). Cuando los techos hablan. Obtenido de <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/la-comunicacion/14273.pdf>.
- Ramírez Campos, M. J. (2019). La comunicación comunitaria en el Ecuador. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/51695/1/T40968>.
- Ramírez, K. M. (2020). COMUNICACIÓN COMUNITARIA. Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/272/475>.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas Transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. Obtenido de Anuario AC/E de Cultura Digital: <https://lamatrix.com.ar/nuevas-formas-de-comunicar-en-la-era-digital/>.
- Scolari, C. A. (s.f.). Ecología de Medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. Obtenido de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/45919/Scolari_Ecologia_medios.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Todo sobre comunicación. (2020). La comunicación comunitaria. Obtenido de <https://todosobrecomunicacion.com/>.

Interactividad como herramienta de aprendizaje en las carreras de artes digitales del Instituto Superior Universitario de Formación de la ciudad de Guayaquil

Mariella Velasteguí Peñafiel

Instituto Superior Universitario de Formación
mariella.velastegui@formacion.edu.ec

Kerly Villavicencio Alvarado

Instituto Superior Universitario de Formación
kerly.villavicencio@formacion.edu.ec

Cristhian Lino Jordán

Instituto Superior Universitario de Formación
cllino@formacion.edu.ec

Resumen

El presente proyecto de investigación se basa en la creación y diseño de una revista didáctica e interactiva sobre los principios de la animación la cual contará con animaciones explicativas de cada principio, estas animaciones serán visualizadas a través de tecnología Qr, gracias a una aplicación móvil gratuita, cada animación explicativa tendrá un link de descarga la cual contendrá toda la animación frame por frame a manera de boceto, esto ayudará a los estudiantes de la unidad de arte del Instituto Superior Universitario de Formación de la Ciudad De Guayaquil, a comprender de mejor manera el proceso y desarrollo de las animaciones, lo cual además de practicar sobre cada boceto implementando su propia creación de un personaje animado, que será de gran aporte en su vida profesional. El objetivo es desarrollar las habilidades creativas y ofrecer material didáctico de utilidad para los estudian-

tes y profesores, puesto que la revista tendrá una serie de animaciones que los estudiantes podrán recrear, pero con estilo propio gracias a la ayuda que le ofrecerá este proyecto, el mismo que reforzará los conocimientos en las carreras de Diseño Gráfico y Animación

El proyecto es relevante ya que permitirá que los estudiantes que tengan esta revista puedan reforzar sus bases de estudio y se dediquen a practicar y realizar buenos proyectos en base a la animación y en especial a los que gustan y tienen el interés por seguir en esta carrera, lo que permitirá que el estudiante desarrolle más sus habilidades artísticas. Esta herramienta de aprendizaje intuitiva también será apoyo importante para que la persona desarrolle la habilidad de poder crear animaciones de forma eficaz basándose en cada uno de los principios de Animación que sustenta el enfoque que será dado en cada animación que contiene la revista.

Para sustentar el marco Teórico, tenemos el Diseño Gráfico, Animación Tradicional y Digital, Creación de personajes.

Para este estudio se utilizó una metodología mixta ya que se fundamentó en herramientas como entrevista, observación participativa y encuestas. Mediante el uso de las herramientas se pudo obtener información de experiencias y percepciones de los participantes en el presente estudio, así como obtener datos cuantitativos o medibles para poder obtener la sustentación de la importancia del proyecto.

Se ha llegado a la conclusión que el desarrollo de material didáctico interactivo y el uso de nuevas tecnologías pueden ayudar al desarrollo de nuevos proyectos, facilitar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de quien haga uso del material.

Palabras claves:

Animación 2d y 3d; códigos Qr; diseño gráfico; revista interactiva; aplicación móvil.

Bibliografía:

- Cahuex, A. I. (2014). La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas. Desarrollo de imagen visual, material. Guatemala de la Asunción.
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual. EL nuevo paradigma (pág. 107). Gráfica.
- García Hernández, I., & De la Cruz Blanco, G. D. L. M. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. Edume centro, 6(3), 162-175.
- Hernández Sampieri (2018). Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y

mixta. México: Mc Graw Hill Education.

Oleas Orozco, José. (2018). Animación ecuatoriana: orígenes y futuro ecuatorian animation: origins and the future.

REALIDAD AUDIOVISUAL



Realismo contemporáneo en el cine de la frontera norte de México

Alba Nidia Sánchez Baltazar
Universidad Autónoma de Baja California
Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa
albanidias08@gmail.com

Resumen

Aunque se le reconoce al cine el potencial que tiene como medio para el registro de la realidad, la discusión y el cuestionamiento sobre su compromiso con las representaciones y con la verdad, aún genera puntos de vista muy diversos. Con las tendencias modernas y posmodernas en la producción cinematográfica, las fronteras entre los géneros y las narrativas, así como las influencias de vanguardias mundiales, han propiciado que las reglas establecidas por el cine clásico apegado a ciertos estándares y a cierta linealidad, a la delimitación clara entre géneros y estilos se rompan en diversos niveles o impactos.

El documental poco a poco ha perdido su exclusividad con lo real y verdadero, mientras que la ficción lo ha hecho respecto a lo falso o lo imaginativo. Hoy en día es mucho más común encontrarse con propuestas que se desvían de esta tradición y apuestan por el entrecruzamiento entre géneros, por los saltos y quiebres temporales, la yuxtaposición de estilos, la invención de tiempos, la autoreferencia, lo metacinematográfico, la hibridación, etc. Lo real y lo ficcional, el presente y el pasado, se relacionan de formas distintas como parte de un mismo plano, ya no como oposiciones ni

como contradicciones sino como constitutivos uno del otro.

En este sentido, podría parecer arriesgado aventurarse en el análisis de lo social a partir de productos cinematográficos, adentrarnos a lo real a partir de la ficción o tratar de entender nuestro presente a partir de la invención de la historia, pero tal como Auge lo describe: los relatos son siempre “el fruto de la memoria y del olvido, de un trabajo de composición y de recomposición que refleja la tensión ejercida por la espera del futuro sobre la interpretación del pasado”.

Lo que interesa para este documento, es explorar en la manera en que el cine permite indagar no solo en la memoria como testimonio de un pasado lejano, ni en su contribución al análisis de representaciones o registros históricos, sino que, en algunas propuestas del cine más actual “lo real del presente y la imaginación se van imbricando de modo permanente”, se trata de un cine que se sitúa en los hallazgos del presente “una suerte de realidad simultánea a la nuestra, que nos permite figurar e interpretar el mundo en el que vivimos, acercarnos a él desde otras miradas, adoptar una nueva perspectiva, reconfigurar el testimonio y la memoria que dejan sobre el presente”.

Palabras clave:

Realismo; cine fronterizo; neoliberalismo; modernidad.

Bibliografía:

- Augé, Marc. Las formas del olvido. Editado por Gedisa. 1a ed. Barcelona, 1998.
- Baer, Alejandro, y Bernt Schnettler. “Hacia una metodología cualitativa audiovisual: el video como instrumento de investigación social”. En Investigación cualitativa en ciencias sociales: Temas, problemas y aplicaciones, 1a ed. Argentina: Cengage Learning, 2009.
- Bogue, Ronald. Deleuze on Cinema. New York: Routledge, 2003.
- Caballero, Jorge. “Se estrena ‘La paloma y el lobo’, ópera prima de Carlos Lenin”. La Jornada. el 28 de abril de 2021. <https://www.jornada.com.mx/notas/2021/04/28/cultura/se-estrena-la-paloma-y-el-lobo-opera-prima-de-carlos-lenin/>.
- Deleuze, Gilles. Cinema 2: The Time-Image. Editado por The Athlone Press. Traducido por Hugh Tomlinson y Robert Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.
- FICUNAM. “La paloma y el lobo: ficha técnica”, 2021. <https://ficunam.unam.mx/pelicula/la-paloma-y-el-lobo/>.
- González Molina, Óscar Javier. “Una poética de la memoria y el olvido en Traiciones de la memoria y El olvido que seremos de Héctor Abad Faciolince”. Badebec 3, núm. 5 (2014): 1–21.
- Iglesias-Prieto, Norma, Itzel Martínez del Cañizo, y Adriana Trujillo. “Conversación Trayectorias del cine documental”. En Serie Registros del Tiempo Presente. Texturas sobre la historia y prácticas del arte en Tijuana. Tijuana: Museo de Historia de Tijuana, 2021. <https://www.facebook.com/watch/?v=399423988244551&ref=sharing>.
- Konigsberg, Ira. Diccionario Técnico Akal de Cine. Editado por 2da. Traducido por Enrique Herrando Pérez y Francisco Martín López. Español. Madrid: Dutton Plume, 2004.
- Martin-Jones, David. Deleuze, Cinema and National Identity: Narrative Time in National Contexts. 1a ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- Mora Ordóñez, Edith. “Estética de los lugares de paso en la literatura de la frontera norte de México.” Chasqui (01458973) 45, núm. 2 (noviembre de 2016): 122–38. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=119070788&lang=es&sitelive=eds-live>.
- Moral Martin, Javier. “Vals con Bashir: Documental, animación y memoria”. L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos 29 (2020): 205-16. <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=730>.
- Park, Jungwon. “La frontera en ruinas: el cuerpo en fermo y la biopolítica global en Maquilapolis y Sleep Dealer”. Revista Iberoamericana, el 1 de octubre de 2018. <https://urlzs.com/5vHoR>.
- Quintana, Ángel. Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades. Editado por Quaderns Crema. 1a ed. Barcelona: Acantilado, 2003.
- Sanchez Prado, Ignacio. “El arte de la violencia sistémica. La explotación neoliberal como estética y mercancía en el cine Mexicano contemporáneo”. Hispanofila, núm. 178 (el 1 de diciembre de 2016): 11. <https://urlzs.com/D8zKo>.
- SENSACINE México. “Camino al FICM19: Carlos Lenin, La Paloma y el Lobo”. México, 2019. <https://urlzs.com/nYs24>.
- Seydel, Ute. “La constitución de la memoria cultural”. Acta Poética 35, núm. 2 (214d. C.): 187–214.
- Urrutia, Carolina Andrea. “Variaciones del realismo en el cine chileno contemporáneo. Las películas

- las de Alejandro Fernández Almendras.” *Comunicación y medios* 28 (2019): 98–108. <https://urlzs.com/a8owW>.
- Urrutia, Carolina Andrea, y Ana Fernández. *Bordes de lo real en la ficción: Cine chileno contemporáneo*. Editado por Metales Pesados. 1a ed. Santiago de Chile, 2020.
- Urrutia Neno, Carolina Andrea. *Un cine centrífugo: Ficciones chilenas 2005-2010*. Editado por Cuarto Propio. 1a ed. Santiago de Chile, 2013.
- Valencia, Sayak. *Capitalismo Gore*. Editado por Melusina. 1a ed. España, 2010.
- Zavala, Lauro. “Cine clásico, moderno y posmoderno”. *Razón y palabra* 10, núm. 46 (2005).
- Žižek, Slavoj. *Lo ridículo sublime: el cine de David Lynch*. Editado por Paradiso Editores. 1a ed. México, 2015.

Estudio de caso de series basadas en blockbusters que trasgreden el canon original vs adaptaciones tradicionales

Maria Emilia García Velásquez

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
maria.garcia01@cu.ucsg.edu.ec

Francisco de Jesús Cabanilla Hurtado

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
francisco.cabanilla01@cu.ucsg.edu.ec

Resumen

La presente investigación busca valorar los distintos tipos de adaptaciones que se realizan a nivel cinematográfico para determinar si las derivaciones que trasgreden el canon de las producciones originales obtienen mejores resultados a nivel de taquilla y crítica vs. aquellas que repiten la fórmula original en una línea tradicional.

Las adaptaciones en el ámbito cinematográfico han evolucionado con el pasar de los años partiendo de productos originados en la radio y la literatura a incorporar nuevas encarnaciones de películas originales o series que han alcanzado un alto éxito de taquilla o rating (en términos de la crítica), donde las adaptaciones se han convertido en una herramienta para desarrollar y revitalizar franquicias.

Esto se debe a que los estudios cinematográficos ven las adaptaciones y sus derivados como una apuesta más segura que la exploración de material nuevo.

Sin embargo, tanto las adaptaciones, así como también de los remakes, secuelas, entre otras derivaciones que puedan partir de una historia muchas veces no obtienen los resulta-

dos en taquilla o la aceptación por parte de la crítica y del público esperada.

En este escenario adverso para los remakes, secuelas y otras adaptaciones siempre surgen excepciones. Producciones que logran conectarse nuevamente con el público, la aceptación de la crítica y agregar nuevas audiencias. Estas producciones normalmente son reconocidas por su creatividad en el abordaje de la historia vs. la repetición o sobreexplotación de elementos de la obra original que suele ser criticado en muchos remakes, secuelas, etc.

Por ello, la presente investigación propone explorar cómo la toma de decisiones en términos de seguir una línea tradicional vs. emprender un abordaje diferente (en este caso, lo hemos llamado trasgresor) al momento de expandir el universo de una historia o readaptarla a un nuevo medio funciona mejor para la recepción del producto.

Por esta razón, se tomó como estudio de caso tres producciones: Karate Kid, The Mighty Ducks y El Silencio de los Inocentes, debido al alto número de derivaciones con las cuentan, así como también recientes adaptaciones en

formato seriado emitidas en plataformas digitales. En la investigación se utilizaron técnicas como la observación y el análisis cinematográfico comparativo enfocado en el manejo de los elementos que integran la narrativa de cada producción. El resultado de la investigación evidenció correctamente cómo las últimas entregas de las tres producciones estudiadas lograron reavivar el interés del público en la saga mediante la trasgresión del canon de las películas originales.

Palabras clave:

Adaptaciones; *remakes*; secuelas; precuelas; series; *reboots*; canon.

Bibliografía:

- Follows, S. (2018, 30 abril). The prevalence of sequels, remakes and original movies. Stephen Follows. <https://urlzs.com/S3Jkw>.
- Klein, A., & Palmer, R. (2016). CYCLES, SEQUELS, SPIN-OFFS, REMAKES, AND REBOOTS [Libro electrónico]. University of Texas Press. <https://doi.org/10.7560/309001>.
- Kubincanek, E., & Kubincanek, E. (2020, 20 marzo). Retracing Hollywood's Fascination with the Remake. Film School Rejects. <https://urlzs.com/MQG9N>.
- Tracing 100 Years of Movie Remakes. (2019, 21 febrero). Mental Floss. <https://urlzs.com/qxn3L>.

Los reality shows y su incursión transmedia. Caso *La Academia* de televisión azteca

María Patricia Romero Estrada
Universidad Técnica Particular de Loja
mpromero1@utpl.edu.ec

Juan Pablo Arrobo Agila
Universidad Técnica Particular de Loja
Jparrobo1@utpl.edu.ec

Resumen

Los reality shows siempre han sido formatos televisivos que causan conmoción en las audiencias; ya sea por la curiosidad del ser humano, el gusto por ciertas habilidades, la capacidad de conexión con el público, entre otros. Los hay de varios tipos, por ejemplo: los programas de convivencia directa, deportes, habilidades, el arte y también la música. ¿Quién no recuerda en Ecuador, hace casi dos décadas a *El Gran Hermano* o *PopStars*, programas de convivencia y de canto? La presente investigación radica en que ahora estos formatos han hecho de las audiencias verdaderos prosumidores, volviéndolos partícipes imprescindibles a través de un alto contenido transmedia, gracias al uso de variadas plataformas que se tienen a disposición para la interacción y el engagement.

Tal es el caso del reality de canto *La Academia*, producido por Televisión Azteca de México, el cual se transmite entre otros países a Ecuador mediante el canal Ecuavisa y que cuenta actualmente con la participación de una artista ecuatoriana. Se pretende entonces conocer cómo se presenta en la actualidad este tipo de reality show, si tiene o no acogida, las

interacciones que puede generar y la recepción de parte de los públicos. La metodología aplicada tiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Para ello se aplicará una ficha de análisis de contenido del programa final de *La Academia* edición 2022, se analizarán las publicaciones del último día del programa en las cuentas oficiales de sus principales redes sociales, y se complementará con encuestas a seguidores de este tipo de programas para conocer su percepción; además se aplicará una entrevista semiestructurada a expertos en la temática de nuevas tendencias. *La Academia* estaría llenando los espacios de los televidentes de forma exponencial para entretenerlos y mantenerlos cautivos, no únicamente cuando el programa se transmite en directo los días sábados y domingos, sino diariamente ya que muestra a los participantes en su preparación, lo cual se proyecta en las plataformas como YouTube, Facebook, Instagram, TikTok. Además, los contenidos invitan a votar por el o los participantes favoritos. De esa forma se expulsa semanalmente al menos votado. El presente estudio abre las posibilidades de investigar

más sobre estos formatos y cómo las historias cuando son bien contadas generan un engagement positivo con el público, aprovechando los recursos transmedia disponibles.

Palabras clave:

Reality shows; La Academia; televisión; redes sociales; incursión transmedia.

Bibliografía:

- Cervantes, J. (2018). ¡Quiero ser una estrella! So breesposición de la fama infantil y sus consecuencias. La problemática de los grupos vulnerables, visiones de la realidad. Tomo XIV. Universidad Autónoma de Coahuila. pp. 219 – 234. <http://www.investigacionyposgrado.uadec.mx/libros/2018/2018GruposVulnerables14ninosyninas.pdf#page=220>.
- Cevallos del Castillo, P. (2013). Análisis del Reality Show Pequeños Gigantes Ecuador: el discurso televisivo y la producción de “el niño estrella”. Tesis de Grado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Comunicación, Lingüística y Literatura, Escuela de Comunicación.
- Cid, A. (2005). El formato, el contraformato y la competencia intersemiótica: el caso de La Academia en la televisión mexicana. Editorial Gedisa. pp. 89 – 100. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/11668>.
- Maestre-Delgado, D. (2005). “Reality shows”: el verdadero cerdo mediático. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación Comunicar “Televisión de calidad” Volumen XIII Nro. 25. ISSN: 1134-3478. <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar25.pdf>.
- Pita, M. (2019). Los reality show en la televisión ecuatoriana y sus índices de audiencia. Examen complejo a texto completo. Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6328>.
- Pozo, M. (2018). Los reality shows: amor y odio en redes sociales. Tesis de Maestría. Universidad Casa Grande. <https://urlzs.com/SxUZS>.
- Ruíz, S. (2002). Reality, ficción o show. Revista Palabra Clave Nro. 7. ISSN: 0122-8285. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64900703>.
- Salgueiro, R. (2003). Televisión Latinoamericana: Tácticas en tiempos difíciles. Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui Nro. 82. pp. 60 - 65. ISSN 13901079.
- Scolari, C. y Piñón, J. (2016). Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias. Comunicación y Sociedad. Nueva época, núm. 27, septiembre-diciembre, 2016, pp. 13-52. issn 0188-252x. <https://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n27/0188-252X-comso-27-00013.pdf>.

Hip Hop: De las calles a la TV

Alexander Cruz
Investigador Independiente
alexandercruz10@hotmail.com

Resumen

Cruz, O. (2022). La televisión en general ha jugado un papel fundamental a lo largo de su historia, influyendo de manera significativa en la sociedad, sin embargo, en la actualidad este dispositivo ha perdido sintonía debido a la evolución y crecimiento de la red. En los últimos años el Internet creó una nueva forma de interactuar, donde facilita la comunicación, el acceso a la información y la transmisión de mensajes de las personas en cualquier momento y lugar del mundo.

Bajo este contexto digital, los medios tradicionales se han visto en la necesidad de actualizarse y reinventarse, con el fin de adaptar sus productos audiovisuales a los nuevos tiempos para el consumo de la audiencia. Por tal motivo, la mayoría de televisoras nacionales e internacionales cuentan con su página web, pero aún no logran enganchar al televidente en su totalidad, por la falta de innovación y variedad en sus contenidos.

Durante la pandemia, producida por el virus SARS-CoV-2, la programación que ofrecía la televisión lineal, fue destronada por el servicio diverso, entretenido y de bajo costo en suscripción de streaming, que oferta Netflix, HBO Max, Disney +, Amazon Prime Video, entre otros.

Gracias a toda esta evolución que sufre y sigue sufriendo la comunicación audiovisual,

se propone la producción de un programa piloto, para plataformas digitales, que visibilice las prácticas discursivas e identifique los comportamientos de la juventud que milita dentro de la cultura del Hip Hop en Quito, Ecuador. Para lograr un producto original, entretenido, educacional e informativo, se realizó una investigación que aborda la visión desde testimonios de la sociedad en general, con el fin de construir la narrativa audiovisual que tiene como protagonistas a los militantes del movimiento hip hopero.

Además, esta investigación nace porque hoy en día, aún existe una visión criminalizadora por parte de la gran mayoría de la sociedad, causada por el desconocimiento de las prácticas, expresiones sociales y formas de comportamiento del movimiento hopero; esto ha impedido un escenario comunicacional que permita la visibilización de estos jóvenes como sujetos de crítica y debate en territorio ecuatoriano.

Objetivos. Producir un programa en formato televisivo, enfocado a plataformas digitales, que visibilice las prácticas discursivas e identifique los comportamientos de la cultura del Hip hop en la ciudad de Quito, Ecuador. Método. En la presente investigación se aplicará el método de la fenomenología como aplicación de la investigación cualitativa,

porque nos guía a comprender las experiencias que viven los jóvenes hip hoperos y así poder encontrar un sentido lógico para lograr la inserción mediática. Técnicas. Se acudirá a fuentes bibliográficas y se localizará a los protagonistas en su contexto e interacción social, con el fin de realizar el registro adecuado mediante entrevistas e historias de vida que vayan mostrando la identidad e ideología que defiende cada actor dentro de su cultura.

Conclusiones. La finalidad de este trabajo académico, es diseñar nuevas formas de narrar de manera audiovisual, y se convierta en un espacio para que la sociedad se informe, eduque, entretenga y no margine a la juventud que se identifica con la cultura del Hip Hop, ya que las plataformas que brindan los medios masivos de comunicación se limitan a la idea artística o etiquetan a estos jóvenes como pandilleros. Estos aspectos no reflejan para nada su filosofía, modo de vida, sentir, pensar o interactuar desde sus espacios con la sociedad.

Palabras clave:

Comunicación audiovisual; cultura hip hop; producción de programas; narrativa audiovisual; tecnologías de la información.

Bibliografía:

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. <https://bit.ly/2k9m6R1>.
- Carrasco, L., Herrero, L. (2015). Demostrar más para ser una más: Hip Hop en el Estado Español. Madrid: Asociación Garaje de Magni.
- Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid:

Alianza.

- Deckers, E., & Lacy, K. (2013). Branding personal: cómo usar las redes sociales para promoción. Madrid: Anaya Multimedia.
- Expansión economía digital. (2021). La pandemia dispara el uso de las redes sociales, un 27% más que hace un año. <https://bit.ly/2VDDsvn>.
- Feixa, C. (2006). De jóvenes, bandas y tribus. Barcelona: Editorial Ariel S.A.
- Fernández, L., & Bravo, P. (2020). Expertos y redes sociales: ¿Cómo comunicarnos en tiempos de pandemia? Revista médica de Chile, 148(4), 560-561.
- Fumero, A. (2016). Jóvenes. Revista de Estudios de Juventud. Monográfico: Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z? <https://goo.gl/1mJY38>.
- La República. (2020). Así ha cambiado el consumo de los medios de comunicación con la pandemia del Covid-19. <https://bit.ly/3aVGqQX>.
- Martins, R. (2015). Hip-hop, cultura y participación: la visibilidad de la juventud de las periferias urbanas. Barcelona: Editorial UOC.
- Mentinho (2021). Ecuador: + 14,25 millones promedio de usuarios en internet. <https://bit.ly/3B3uCYb>.
- Nicolás Ojeda, M. Á., & Grandío, M. del M. (2012). Estrategias de comunicación en redes sociales: usuarios, aplicaciones y contenidos. Barcelona: Gedisa.
- Parker, K. (2013). The gospel of hip hop: The first instrument. Powerhouse Books.
- Ramonet, I. (1998). La tiranía de la Comunicación, Madrid, Editorial Debate.
- Reguillo, R. (2007). Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Rincón, O. (2006). Narrativas mediáticas, o, Cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa.
- Rincón, O. (2002). Televisión, video y subjetividad,

- Bogotá, Grupo editorial Norma.
- Rodríguez, F. (2002). *Comunicación y Cultura Juvenil*, Barcelona, Editorial Ariel S.A.
- Roszak, T. (1970). *El nacimiento de una contracultura*, Barcelona, Editorial Kairós S.A.
- Sartori, G. (1998). *Homovidens*, Madrid, Santillana S.A.
- Toner, A. (1998). *Hip Hop*. Madrid, Editorial Celeste.
- Zarzuri, R. y Ganter R. (2002). *Culturas Juveniles, Narrativas Minoritarias y Estéticas del Descontento*. Santiago, UCSH Ediciones.

El documental cinematográfico en el Ecuador. Una mirada crítica de su implementación en la cultura montubia

Mayrovick Isabela Tovar Bustamante,
Universidad Técnica de Babahoyo,
mtovar878@fcjse.utb.edu.ec

Leticia Aurora Becilla García,
Universidad Técnica de Babahoyo,
lbecilla@utb.edu.ec

Resumen

La cultura montubia es una de esas etnias que integran las ya conocidas en el Ecuador, porque de a poco surgen gracias al reconocimiento de sus poblaciones que se identifican con el modo y características de vida. Aun con la diversidad que muestra la cultura montubia, existen escasos proyectos de difusión y socialización de la misma en todo su esplendor, como lo son las producciones documentales cinematográficas que abarcan una parte de sus costumbres, juegos, bailes, música o gastronomía, pero dejan a un lado, mitos y verdades, costumbres y sus fortalecidos conocimientos en la medicina natural, método de conseguir alimentos y de sobrevivir en el campo, poco conocido incluso dentro de sus regiones, lo que resta atractivo a dichas documentaciones cinematográficas en el País.

El presente trabajo investigativo se caracteriza por ser de enfoque cualitativo, por lo tanto, se buscó analizar la difusión de la Cultura montubia en los documentales cinematográficos en el Ecuador, estableciendo a través de las herramientas de investigación, como lo son las fichas de observación y entrevistas, se

obtuvo como resultado que la implementación del documental puede ayudar a la cultura montubia al registrar y conservar la memoria audiovisual, de lo que existió y estamos viviendo en estos momentos. Se concluyó que, a pesar de existir abundante información dentro de su pueblo, esta ha estado invisibilizada, no existen documentales cinematográficos y las nuevas generaciones aprovechan la tecnología y construyen videos cortos que exponen sus vivencias y las difunden por las redes sociales.

Además, de forma general, al referirse a la cultura montubia se encuentra con un esquema muy colorido, de mucha información en cuanto a sus actividades, creencias, mitos, verdades y relatos que se han transmitido de generación en generación de forma empírica entre sus miembros, siendo poco difundida de forma profesional con materiales de orden cinematográfico. Con la llegada de la tecnología y de los jóvenes que las utilizan a diario surge una nueva forma de construir documentales cortos que brindan abundante información que hasta hace poco era desconocida y que gracias a las redes sociales ya se las conoce de manera local, nacional e internacional.

Por medio de las herramientas metodológicas aplicadas, como son la observación se ha realizado un análisis de información relacionada a documentales cinematográficos de varios autores en capsulas cortas y también por medio de la entrevista se pude obtener resultados fidedignos que aportan a los estudios realizados.

Palabras clave:

Documental cinematográfico; documental; cinematográfico; cultura; montubia.

Bibliografía:

- Almeida-Plúas, V. (2017). *Cinematografía ecuatoriana: análisis audiovisual de las temáticas*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.
- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. México: Trillas.
- Asamblea Nacional. (25 de 01 de 2021). www.turismo.gob.ec Obtenido de www.turismo.gob.ec: <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Constitucion-de-la-Republica.pdf>.
- Baena, C. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Colombia: Universidad Surcolombiana.
- Bravo-Vélez, D. (08 de 2018). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15892>.
- Bravo-Vélez, D. (08 de 2018). [dspace.ups.edu.ec](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15892/1/UPS-QT13041.pdf). Obtenido de [dspace.ups.edu.ec](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15892/1/UPS-QT13041.pdf): <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15892/1/UPS-QT13041.pdf>.
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, E., & Sangerman, D. (2017). *Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales*. México: Mexicana de Ciencias Agrícolas.
- Cochancela, K. E., & Abad, J. A. (2022). dspace.uazuay.edu.ec. Obtenido de dspace.uazuay.edu.ec: https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11941/1/17468_esp.pdf.
- Grierson, J. (09 de 2018). [dspace.utb.edu.ec](https://urlzs.com/BBNWo). Obtenido de [dspace.utb.edu.ec](https://urlzs.com/BBNWo): <https://urlzs.com/BBNWo>.
- Guijarro-Intriago, R. V., Izurieta-Puente, E. M., & Filian-Rodríguez, J. E. (26 de 03 de 2022). sinergiaacademica.com. Obtenido de sinergiaacademica.com: <http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/81/634>.
- Jaramillo, A. (2022). *Redacción y estilo de la comunicación interna del Gobierno Descentralizado de Santa Elena*. Santa Elena: GADSE.
- Malo-Gonzalez, C. (2018). *Ecuador intercultural*. Revista de la Universidad del Azuay, 13.
- Medina-Vera, J. (2018). *Documental sobre la identidad montubia en el cantón Rocafuerte Manabí*. Rocafuerte Manabí: uTM.
- Méndez, C. (2019). *Metodología. Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias económicas, contables y administrativas*. México: McGraw-Hill.
- Mite-Basurto, A. (01 de 04 de 2022). scielo.sld.cu. Obtenido de scielo.sld.cu: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000100011.
- Monje, C. (2017). *Metodología de la investigación*. Mexico : Trillas.
- Muñoz-Palaquibay, M. (08 de 2018). www.dspace.uce.edu.ec. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17088/1/T-UCE-0009CSO-073.pdf>.
- Parraga-Ilorente, M. L. (08 de 2019). [dspace.utb.edu.ec](https://urlzs.com/oGvkr). Obtenido de [dspace.utb.edu.ec](https://urlzs.com/oGvkr): <https://urlzs.com/oGvkr>.
- Peñafiel-Nivela, G. A., Briones-Caicedo, W. R., Auria-Burgos, B. A., & Daza-Suarez, S. K. (30 de

- 06 de 2021). Dialnet. Obtenido de Dialnet: file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaCulturaMontubiaComoRecursoYAtractivo-8169268.pdf.
- Plantinga, C. (2011). Documental. Revista Cine Documental , 01.
- Portilla-Menacho, G., & Honorio-Valverde, C.(2022). Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la IEP. Guatemala: Buena Esperanza .
- Quiroz-Calderón, A. F. (02 de 2020). dspace.utb.edu.ec. Obtenido de dspace.utb.edu.ec: <https://urlzs.com/AtGqu>.
- Rabiger, M. (2005). Dirección de Documentales . Madrid: Colección Manuales Profesionales.
- Rojas-Beza, J. (09 de 2017). www.scielo.cl. Obtenido de www.scielo.cl: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-71812015000200014&script=sci_arttext.
- Torbay, A. J. (07 de 2017). www.eumed.net. Obtenido de www.eumed.net: <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2017/turismo/58-la-cultura-montubia-y-sus-tradiciones.pdf> .
- V.Camas-Baena. (2017). Documental etnográfico en el Ecuador del buen vivir: pasado, presente y perspectivas futuras. Methaodos. Revista de ciencias sociales,, 4.

Repensar la pintura a través de la fotografía en la película de *Stilleben* (1997) de Harun Farocki

Alba Anaya Domínguez

Université Rennes 2 (Francia) y Universidad Autónoma de Barcelona (España)
dulcine85@hotmail.com

Resumen

Como afirma Bruno Latour (2020), la relación entre los objetos y los seres humanos es a veces difusa, precisamente a través de ella se le atribuyen a los objetos sentimientos, pensamientos, recuerdos, leyendas, etc., en otras palabras, se les otorgan elementos imaginados y emotivos. Se produce una relación tan fuerte, que según explica Carvalho (2014) las características humanas se pueden observar en los objetos y viceversa.

En la película *Stilleben* (1997) de Harun Farocki, las pinturas de bodegones o naturalezas muertas clásicas de los siglos XVI y XVII, como dice Walter Benjamin, con su aura única e irrepetible, se comparan con una obra reproducible como lo es la fotografía, concretamente, con la fotografía publicitaria contemporánea. La construcción de la imagen publicitaria se crea delante del espectador, se observa al fotógrafo que hace y rehace la imagen a través de la cámara, el escenario, las luces, etc.

En este caso, lo imaginado por el observador de una fotografía publicitaria se convierte en irreal, en una puesta en escena, teatralizada e imaginada por el fotógrafo. Son las imágenes,

ya sean a través de la pintura o de la fotografía, las que hacen imaginable el mundo, a través de una ventana hacia él. Pero esta ventana es selectiva, subjetiva, llena de significados y significaciones.

En el documental de Farocki, el tema central y de nexo entre la fotografía y la pintura, son los objetos. Las pinturas como productos acabados, en el que se analiza su significado simbólico, con una carga religiosa, sagrada, se confrontan con escenas contemporáneas en las que se ve la construcción de imágenes comerciales, destinadas al consumo.

Toda esta representación de dispositivos en la escena y la complicidad con el espectador en la creación de una imagen, nos hacen repensar y resignificar los objetos del presente y del pasado en una mezcla de tiempo y espacio. En este punto cabe preguntarse, por un lado, cómo influye en la lectura de los cuadros su comparación con la fotografía publicitaria y su puesta en escena ante el espectador. ¿Es a través de mostrar la técnica fotográfica en el documental cómo se generan nuevas formas de pensamiento? Por otro lado, cómo la observación del acto

de fotografiar, de componer una imagen, conduce a la codificación y decodificación de los objetos y conceptos contenidos en las imágenes y cómo influye en su interpretación. Y, por último, si la decodificación de las imágenes contemporáneas conduce también a la decodificación y resignificación de los cuadros presentados.

Palabras clave:

Pintura; fotografía publicitaria; documental; bodegón.

Bibliografía:

- Arias, A. (2018). De la ausencia al exceso de realidad, de la visibilidad a la transparencia, y de la entronización del objeto a la estetización de la vida cotidiana: una mirada a la desilusión estética de Jean Baudrillard. *Revista Ergoletrías*, (5), pp.7-15.
- Benjamin, W. (2019). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ediciones Godot.
- Belting, H. (2004) *Pour une anthropologie des images*. Gallimard.
- Carvalho Amaro, G. D. (2014). Conciliando el tangible con el intangible: una reflexión integral sobre el patrimonio. *E-rph*, n° 15, pp. 5-22. Recuperado de : <http://hdl.handle.net/10481/36020>.
- Català, J. M. (2010). Panoramas desde el puente: Nuevas vías del documental.. *Documentalismo en el siglo XXI*, pp.33-52.
- Català, J. M. (2021) *Posdocumental. La condición imaginaria del cine documental*. Shangrila.
- Cornago, Ó. (2016). El concepto de dispositivo en la obra de Harum Farocki e Hito Steyerl. Una perspectiva desde las artes escénicas. *Revista de la Asociación Argentina de Cine y Audiovisual*, 14, pp.1-24.
- Deleuze, G. (2010). “¿Qué es un dispositivo?” [1989], trad. Alberto Luis Bixio, en Michel.
- Foucault, filósofo, Barcelona: Gedisa, pp. 155-163.
- Farocki, H. (Dirección). (1997). *Stilleben* [Película]. Recuperado de: <https://youtu.be/HTFxFoLs4OI>.
- Farocki, H. (2014). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Fernández, D.(editor). (2014). *Sobre Harum Farocki. La continuidad de la guerra a través de las imágenes*. Ediciones Metales Pesados.
- Flusser, V (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México:Trillas / Sigma.
- Fonturbel, R. U. (2015). Tiempo, persuasión y retórica de las emociones en el discurso publicitario. En *Semiótica e historia: sentidos del tiempo* (pp.343-354). Servicio de Publicaciones e Imágen Institucional.
- Latour, B. (2000). The Berlin key or how to do words with things.En P. Graves-Brown, Matter, Materiality and modern Culture (pp.10-21). Routledge .
- Rivera, N. . (2022). Hacia una puesta en escena de la estética de lo cotidiano. *HArtes*, 3(5), pp.78-87. Recuperado de <https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes/article/view/661>.
- Pérez, A., & Acebal, M. (2014). Repensando las promesas de la imagen.
- Murcia, A. D. (2018). *Mirar el dispositivo. Variaciones sobre el ojo y la máquina* (pp. 91-106).Roma: Aracne.

Televisión abierta en Ecuador: un análisis comparativo de cuentas de las emisoras privadas en el lustro 2017-2021

Ana Cecilia Vaca-Tapia
Universidad UTE
anac.vaca@ute.edu.ec

Pamela Johana Cruz-Páez
Universidad San Francisco de Quito
pjacruz@asig.com.ec

Resumen

Esta propuesta plantea un análisis porcentual de cuentas del balance general y el estado de resultados a 16 emisoras privadas de televisión abierta en Ecuador, con cobertura nacional, en un periodo marcado por dos hechos con trascendencia histórico-social: Las reformas a la Ley Orgánica de Comunicación (LOC), en 2019, y la pandemia por Covid-19, en 2020 y 2021.

Antes de las modificaciones legales recientes, la televisión privada y abierta del país sufrió impactos con la vigencia de la LOC, que se aprobó en 2013. Específicamente, trabajos previos muestran que hubo cambios en las parrillas de programación (Ortiz, Maldonado y Suing, 2016), disminución de la situación financiera de las emisoras privadas entre 2012 y 2015 mientras 16 sociedades mercantiles de la televisión abierta privada del país evidenciaron reducida liquidez, solvencia y rentabilidad entre 2010 y 2017 (Vaca, 2020). Desde ese último año hasta ahora no se han actualizado esos estudios económicos, a pesar de que en 2020 la televisión alcanzó récords de rating y de tiempos de visionado (Kantaribopemedia.com.ec, 2020).

En los primeros meses de la pandemia en 2020, por ejemplo, el índice de audiencia subió un 18% mientras el tiempo de mirar televisión aumentó un 25% en los primeros meses del confinamiento por la pandemia. Esas variaciones numéricas, no obstante, no se limitaron al proceso de consumo.

De ahí que para este estudio, se ha realizado un levantamiento de los estados financieros de los 16 canales de televisión entre 2017 y 2021, con datos de activos corrientes, activos totales, pasivos corrientes, pasivos totales, patrimonio, ingresos, gastos, ventas y utilidad o pérdida del ejercicio. A esos documentos que constan en la Superintendencia de Compañías, Valores y Seguros, se les ha aplicado un análisis horizontal que permite observar, de forma comparativa, el estado financiero de la televisión abierta nacional antes de las reformas legales y durante la crisis sanitaria por Covid-19.

Los resultados son importantes no solo por la identificación de tendencias y de transformaciones en este último lustro sino, de manera especial, por la evidencia de proyecciones en un escenario nacional donde están como pendientes: el cambio de la televisión analógica

a la televisión digital terrestre y la renovación o la concesión de frecuencias televisivas en el espectro radioeléctrico, que son requerimientos de orden tecnológico y normativo vinculados con el derecho a la comunicación.

Palabras claves:

Ecuador; televisión abierta; análisis contable; covid-19; leyes.

Bibliografía:

- Cruz-Páez, P.J. (2021). La industria televisiva ecuatoriana en el Siglo XXI: Un análisis de continuidades, transformaciones y proyecciones desde lo ficcional. [Unpublished doctoral dissertation]. Universidad de Málaga.
- Kantar Ibope Media Ecuador (Ed.) (2020). Consumo de medios en tiempos de Covid-19. <https://urlzs.com/EGV1T>.
- Ortiz-León, C. y Suing, A. (2016). La televisión ecuatoriana: pasado y presente. En Razón y Palabra, volumen (20), número 93, 135 – 152. <https://urlzs.com/CdJQh>.
- Ortiz-León, C., Maldonado-Vivanco, J.C. y Suing, A.R. (2016). La Ley Orgánica de Comunicación del Ecuador y su incidencia en la televisión nacional [Conference] Libro de actas del II Simposio de la Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación, Quito, Ecuador, 2016. <https://xescom2016.files.wordpress.com/2017/01/documento-xescom.pdf>.
- Vaca, -Tapia A. C. (2020). Estudio económico de la televisión privada de Ecuador a partir de la Ley de Comunicación. Aplicación de un Sistema Experto de análisis financiero (2010-2017). [Disertación doctoral, Universidad Santiago de Compostela]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=261653>.
- Vaca, A.C. y López-Golán, Mónica (2016). Análisis comparativo de los resultados económicos de las empresas privadas televisivas del Ecuador en el periodo comprendido entre 2012 y 2015. [Conference] Libro de actas del II Simposio de la Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación, Quito, Ecuador, 2016. <https://xescom2016.files.wordpress.com/2017/01/documento-xescom.pdf>.

Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI

Nicolás Alejandro Pablo Otero,
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Guayaquil, Ecuador
npablo@espol.edu.ec

Resumen

Este proyecto intenta explicar el desarrollo migratorio de la ciudad de Bahía de Caráquez, desde los inicios del siglo XIX, hasta la actualidad, a través de un documental histórico, elaborado con técnicas de posproducción digital, que son fundamentales para exponer de manera visual, los eventos socio-culturales que resultaron de este flujo de personas. La investigación de este tema busca presentar algunos indicadores clave, como el auge y declive migratorio, su desarrollo comercial y cultural, y los hitos más importantes que marcaron la ciudad. Todos estos indicadores fueron obtenidos a través de entrevistas realizadas a los historiadores y a los descendientes de las familias extranjeras que llegaron a la ciudad y quienes pudieron dar fiel testimonio sobre sus antepasados; y también otros datos recogidos de fuentes bibliográficas y fotografías antiguas referentes a su historia. Entre los objetivos específicos del proyecto, consta narrar los hechos más destacados que originaron el auge migratorio, como las oportunidades comerciales, los conflictos extranjeros y el alto nivel de educación; así como los eventos que causaron su declive, como la

caída de algunos productos, ciertas decisiones políticas y los constantes movimientos telúricos de la zona norte de Manabí. También busca indicar quienes fueron las primeras familias extranjeras que llegaron a Bahía de Caráquez, cuáles fueron los motivos de asentarse en la ciudad y cuáles fueron sus aportes para el desarrollo social, cultural y económico de la pequeña urbe. El producto final del proyecto es un documental histórico, el cual, previo a la etapa de posproducción, se recopiló todo el material de investigación, como fotografías, entrevistas e información bibliográfica, para clasificarlo y llevarlo a la fase de la edición y montaje. Posteriormente, se aplicaron tareas específicas de la posproducción, como el tratamiento del color, la corrección de audio, la inclusión de títulos y otros elementos visuales, la sonorización y la elaboración de animaciones digitales, esta última tarea indispensable para graficar los recorridos migratorios de las familias extranjeras y de los productos nacionales e internacionales que estuvieron presentes debido a las constantes importaciones y exportaciones durante el auge comercial de la zona norte de Manabí. El

objetivo principal del documental es presentar toda esta información al público general y a las personas que estén interesadas en el tema, para que pueda ser accesible tanto en proyecciones, como en las redes sociales, y que, con el uso de las técnicas de posproducción, en especial con las tareas de edición audiovisual y animación digital, logre mostrar todos estos hechos migratorios de manera cronológica, visual, atractiva y amigable para que, las personas de todas las edades puedan comprender mucho mejor esta migración que influyó en el desarrollo de la ciudad, y también para revivir el sentido de pertenencia de quienes han sido parte de la comunidad de Bahía de Caráquez.

Palabras claves:

Historia; cultura; Bahía; Manabí; migración.

Bibliografía:

- Bellettini, H. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI /Entrevistado por Nicolás Pablo O.
- Bermúdez, N. (2010). El Documental Histórico: Una Propuesta para la Reconstrucción Audiovisual de la Historia Petrolera del Zulia. Revista Omnia. Volumen 16, No. 2.
- Bestard, M. (2011). Realización Audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.
- Busch, D. (2008). Instantánea de la Fotografía Digital Réflex (SLR): Una Guía Rápida y Concisa para los Usuarios de Cámaras Réflex Digitales. Madrid: Editorial Paraninfo.
- Chávez, R. (1947). Guía del Cantón Sucre en correlación con Manabí. Quito: Talleres Gráficos Nacionales.
- Espinoza, M. & Miranda, R. (2009). Mutaciones Escénicas: Mediamorfosis, Transmedialidad y Postproducción en el Teatro Chileno Contemporáneo. Santiago de Chile: Ril Editores.
- García-Uceda, M. (2011). Las Claves de la Publicidad. Madrid: Editorial ESIC.
- Gómez, M. (2008). Quiero Hacer un Documental. Madrid: Ediciones RIALP.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P (2010). Metodología de la Investigación. Ciudad de México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hidalgo, G. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI / Entrevistado por Nicolás Pablo O.
- Kemp, P. (2021). Cine: Toda la Historia. Barcelona: Editorial Blume.
- Martínez, J. & Fernández, F. (2010). Manual del Productor Audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.
- Moreno, G. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI / Entrevistada por Nicolás Pablo O.
- Otero, P. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI / Entrevistado por Nicolás Pablo O.
- Pinel, V. (2009). Los Géneros Cinematográficos. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Pinto, M. (2011). Cine Documental. Recuperado el 2022, de Alfamedia. Obtenido de <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/documental.htm>.
- Saker, G. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la

- narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI / Entrevistada por Nicolás Pablo O.
- Sellés, M. (2008). El Documental. Barcelona: Editorial UOC.
- Uscocovich, N. (2022). Documental audiovisual y técnicas de posproducción como herramientas de la narrativa que muestre el flujo migratorio de Bahía de Caráquez, desde los siglos XIX al XXI / Entrevistada por Nicolás Pablo O.

I Congreso Internacional de Investigadores de
Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información

COMUNICACIÓN PERSUASIVA



Diseño de emojis, una forma de branding emocional que conecta en plataformas digitales

Jonatan Portugal Gorozabel

Instituto Superior Universitario de Formación
jonatan.portugal@formacion.edu.ec

Gianella Bermeo Quezada

Instituto Superior Universitario de Formación
gianella.bermeo@formacion.edu.ec

Nataly Rosado Segura

Instituto Superior Universitario de Formación
narosado@formacion.edu.ec

Resumen

En la actualidad las mujeres juegan un papel importante en la economía rural; esto también se debe al posicionamiento de las organizaciones sociales que abarcan un factor de relevancia en el mundo de las ayudas humanitarias y de los derechos de las personas; su desarrollo como emprendedoras, no solo se debe a una necesidad, sino a su empoderamiento de la sociedad.

El presente trabajo de investigación, toma como punto de partida las falencias de identidad visual y de posicionamiento gráfico que posee la Asociación de Mujeres Emprendedoras Rurales de Lascano (AMER-LAS), en la provincia de Manabí, ante esto, es necesario diseñar una marca gráfica diferencial y lenguaje gráfico, que aporte a que la Institución se posicione como una organización firmemente establecida en diversos medios impresos y digitales.

El objetivo general de este trabajo de investigación es diseñar la marca gráfica y lenguaje visual que aporte al reconocimiento de

la organización sin fin de lucro en la sociedad, para lograr este objetivo se toma como base la identidad visual, el branding emocional y la comunicación digital, estas disciplinas nos aportarán cimientos teóricos para la construcción de una marca gráfica fuerte y pertinente en relación con su grupo objetivo, de la misma forma, permitirán desarrollar un plan de gestión de marca que logre conectar con la comunidad, en especial con las mujeres que son beneficiarias de las actividades que realiza la Institución.

El tipo de investigación descriptiva fue empleado para descubrir los detalles que se necesitarán para la creación de preguntas y análisis de datos que se llevarán a cabo sobre el tema, asimismo, se ha seleccionado la investigación explicativa porque se busca respuestas a distintos fenómenos relacionados con el tema de estudio y especialidad como es el diseño y la imagen corporativa dentro de las organizaciones sociales, posee un enfoque de investigación mixto, los datos se recolectan a partir de la observación directa y a través

de la entrevista no estructurada, recopilando información específica que facilita la ejecución de la propuesta, asimismo, implementa grupos focales en donde se genera una discusión sobre el tema, permitiendo así localizar e indagar sobre las diferentes opiniones de la población que es objeto de estudio.

La presente propuesta es pertinente porque analiza las estrategias a implementar y los procesos correspondientes para lograr una proyección de lenguaje visual adecuada, finalizando con la presentación de los formatos de aplicación e implementación hacia los soportes necesarios para reflejar este nuevo lenguaje visual y material publicitario como producto final de este trabajo investigativo.

Palabras claves:

Emojis; branding emocional; lenguaje visual; identidad corporativa; mujeres emprendedoras.

Biobliografía:

- Asociación Americana de Marketing. (2021). Asociación Americana de Marketing. Obtenido de definición de Marca: <https://urlzs.com/bWuKN>.
- Capriotti, P. (2004). Gestión de la comunicación en las organizaciones: comunicación interna, corporativa y de marketing.
- Epitech. (2021). Comunicación digital: ¿Qué es? Concepto y características. Obtenido de epitech: <https://urlzs.com/X87Sq>.
- Hernández Sampieri, R. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta. México: Mc Graw Hill Education.
- Mark Batey. (2014). El significado de la marca: cómo y porqué ponemos sentido a productos y servi-

cios. Buenos Aires: Ediciones Granica S.A.

Roberts, K. (2005). Lovemarks: The future beyond brands. PowerHouse Books.

Las redes sociales como manipulación publicitaria de negocios y empresas

Nathaly Geraldine Álvarez Vélez
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
natgealv@espol.edu.ec

Resumen

Las redes sociales son el nuevo mundo donde se movilizan gran parte de los adolescentes y adultos. Esto obliga a los negocios y empresas a emigrar de un entorno físico a uno digital. Por eso se puede encontrar variedad de plataformas con abundante material audiovisual de negocios locales y extranjeros.

Según Rosales (2010), las redes sociales con ayuda de la comunicación pasiva se han ido convirtiendo en un instrumento para atrapar a las masas, especialmente por su mercado con menos restricciones. Esto ayuda a convertirlo en un medio publicitario de alcance mundial.

Desde la creación del perfil personal, el compartir contenidos y el interrelacionarse entre contactos, generan datos que se pueden definir como parte de la vida personal y privada de los usuarios que es fácilmente usado o vendido a empresas, negocios y anunciantes. Pues entre más usuarios acceden a sus contenidos aumentan más la posibilidad de generar ventas.

Según la investigación de Michel Foucault (2005), las redes sociales se han convertido en un medio con mecanismos de control en la sociedad. Donde los propios usuarios ceden el poder virtual a las plataformas, generando un sistema de control panóptico, pues indirectamente los sujetos son observados, pero

desconocen al vigilante. Esto ayuda a las redes sociales a conocer a sus usuarios y sus comportamientos, para poder ayudar a modificar sus decisiones diarias.

Sin olvidar que son los usuarios, quienes brindan su información de manera voluntaria en las redes sociales. Aquellos datos son las bases del algoritmo de los anuncios publicitarios que aparecen en sus inicios o cuentas. Por eso al momento de tener una duda o una necesidad nos conectan con un anunciante que ayude a resolver nuestro requerimiento.

Una actividad que se ve con normalidad, pero con un trasfondo que el usuario desconoce, el uso y la extracción de datos. Una realidad que se aprecia indiscriminadamente en redes sociales, especialmente Facebook e Instagram. Pero es una actividad que no podría clasificarse como ilegal o inmoral, pues son los propios usuarios que dan su consentimiento para el uso de esa información adjuntadas en sus perfiles personales. Montells, L. (2017).

A pesar de que en Ecuador los derechos digitales son un tema generado hace pocos años, una cultura digital es necesaria para mantener la seguridad de nuestros datos personales. Pues basado en tres investigaciones de países internacionales como en la Unión Europea, In-

glaterra y Estados Unidos, los métodos en que Facebook utiliza la información de sus usuarios pueden llegar a tocar temas ilegales. Rodríguez (2013).

Abandonar el uso de redes sociales no es una opción disponible para sus usuarios, pues se ha convertido en parte del diario vivir, como medio de comunicación para mantenerse informados, pero se puede cambiar la forma de uso de las plataformas tanto por los usuarios como sus propietarios, especialmente para evitar que controlen, manipulen o vendan los datos a terceros.

Palabras clave:

Redes Sociales; *Social Media*; Publicidad digital; Derechos digitales; Información digital.

Bibliografía:

- Dunlop R. (2014) Production pipeline fundamentals for film and game. Massachusetts, EEUU: Focal Press.
- Maureen R. (2010) Producer to Producer_ A Step-By-Step Guide to Low-Budgets Independent Film Producing-Michael Wiese Productions. California, EEUU: Michael Wiese Productions.
- Chomsky, N. (9 de agosto de 2010). Noam Chomsky: ¿Qué es la globalización? Noam Chomsky: ¿Qué es la globalización? (Perspectiva Online, Entrevistador) YouTube. Perspectiva Online. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=2ERICx6CxqU>.
- Company), U. (. , & BMI - Broadcast Music Inc., I. S.-S. (27 de octubre de 2012). Riesgos de Facebook e internet-campaña concientizadora Obtenido de ConectSeguros: https://www.youtube.com/watch?v=v_yneX4Axus.
- El uso de las redes sociales como estrategia de negocio – Evaluando CRM. (2014). Retrieved 15 August 2022, from <https://www.evaluan.docrm.com/el-uso-de-las-redes-sociales-como-estrategia-de-negocio>.
- Foucault, M. (1979). El ojo del poder en el panóptico. Madrid: Ediciones La piqueta.
- Foucault, M. (2000). Los anormales. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica de Argentina.
- Foucault, M. (2002). Historia de la sexualidad. Voluntad del saber. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2004). El nacimiento de la clínica: Una arqueología de la mirada clínica. Buenos Aires: Siglo XXI, Editores.
- Foucault, M. (2005a). Poder psiquiátrico, Curso en el Collège de France (1973-1974). Argentina: Fondo de cultura económica de Argentina.
- Foucault, M. (2005b). Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión. México: Siglo XXI Editores.
- Gente, O. A.-L. (28 de septiembre de 2017). “Stalkeo” en redes sociales: 8 de cada 10 latinos asegura ser espiado por conocido. Obtenido de <https://urlzs.com/eGp8v>.
- Judy Korin, P. K. (Productor), Pedro Kos, E. B. (Escritor), & Karim Amer, J. N. (Dirección). (2019). The Great Hack [Película]. Estados Unidos: Netflix. Recuperado el 2020 de 11 de 20, de <https://pelisplus.me/peliculael-gran-hackeo/rotoski>, D. A. (13 de agosto de 2011). Revolución virtual 2. Revolución virtual 2 - Enemigo del Estado. BBC PRODUCTIONS.
- Manipulación de las redes sociales | Mundo | El Viejo Topo. (2022). Retrieved 15 August 2022, from <https://urlzs.com/yfR5F>.
- Montells, L. (2017). Qué es EdgeRank o cómo funciona el algoritmo de Facebook. Metricool.
- Metricool. Recuperado de <https://bit.ly/2Lgdi70>.
- Redes sociales digitales, un gran negocio y una gran manipulación | Baladre. (2019). Retrieved 15 August 2022, from <https://urlzs.com/FfPED>.

- Redes Sociales, ¿Qué tanta influencia tiene? (2013)
Obtenido de rvillanuevarios.com: <https://urlzs.com/nkkHE>.
- Rosales, P. (2010). Estrategia digital. Cómo usar las nuevas tecnologías mejor que la competencia. Barcelona: Deusto.
- Rodríguez, T. (Productor), Canteros, J. (Escritor), & Punset, E. (Dirección). (2013). Video: Documental El poder de las redes sociales y desde cuando existen. [Película]. Estados Unidos, Magdalena Vargas. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=gtJiCqAshkw>.
- Las redes sociales son el nuevo mundo, donde se movilizan gran parte de los adolescentes y adultos. Esto obliga a los negocios a emigrar de un entorno físico a uno digital. Por eso se puede encontrar variedad de plataformas con abundante material audiovisual de muchos negocios o empresas.
- Sociales, E. 8. (7 de octubre de 2014). El Comercio. Obtenido de <https://urlzs.com/Bh9gu>.

COMUNICACIÓN



Rediseño y actualización de manual de estilo de la carrera de Periodismo UCSC para docencia online en el contexto de pandemia COVID-19

Javier Martínez Ortiz,

Universidad Católica de la Santísima Concepción,
jamartin@ucsc.cl

Sonnia Mendoza Gómez,

Universidad Católica de la Santísima Concepción,
sfmendoza@ucsc.cl

Alicia Rey Arriagada,

Universidad Católica de la Santísima Concepción,
arey@ucsc.cl

Resumen

La situación de pandemia vivida entre 2020 y 2021 obligó a replantear los escenarios formativos de las carreras universitarias, pasando de un modelo presencial a uno online. Inicialmente, se habló del concepto de “docencia online de emergencia” (García-Peñalvo, 2020; Del Río, Cornejo & Rodríguez, 2021) a partir de la cual, básicamente, se reemplazó el trabajo en sala por reuniones vía videoconferencia con la misma duración de una cátedra tradicional, lo que implicó un proceso progresivo de desgaste y estrés, tanto para los estudiantes como para los profesores.

Dado este escenario, poco a poco se comenzó a implementar un diseño orientado más a la formación a distancia, reduciendo la duración de las clases sincrónicas, dando relevancia a las actividades asincrónicas y reorientando el espacio sincrónico a la realización de talleres y espacios de retroalimentación con los estudiantes. En el caso del espacio asincrónico, también

fue necesario repensar los recursos educativos, pasando de los documentos escritos a actividades interactivas.

En este contexto, uno de los elementos más utilizados en el proceso formativo de la carrera de Periodismo es el Manual de Estilo y Redacción de la Escuela de Periodismo (Tapia, 2004), que uniforma las normas y los usos lingüísticos para los estudiantes en las actividades curriculares asociadas a su formación profesional. Este está disponible a través de un archivo PDF en la plataforma b-learning de la universidad, pero resulta complejo de consultar, además de estar desactualizado.

Es así como cuatro docentes de la carrera propusieron dos proyectos al Fondo de Apoyo a la Docencia de la universidad: uno para actualizar el texto del manual de estilo y otro para preparar un objeto de aprendizaje interactivo, que facilitara a los estudiantes la navegación a través de los contenidos.

La investigación preliminar implicó revisar las evaluaciones docentes del primer año de pandemia, en una modalidad de estudio de caso (Neiman & Quaranta, 2014), tomando como fuente de información las respuestas al instrumento por parte de los estudiantes del curso “Lenguaje y Estilo Periodístico” del año 2020. Se escogió este curso como piloto por tratarse de una actividad curricular de carácter introductorio, de alto creditaje y una gran cantidad de horas presenciales, que al ser abordado desde la “docencia online de emergencia”, implicó una gran carga tanto para el estudiante como para el profesorado. En los resultados de la evaluación, los estudiantes comentaban sobre la necesidad de contar con objetos interactivos que quedaran a disposición permanente como referencia.

Para el desarrollo de la propuesta, se utilizó una metodología de diseño centrado en el usuario (Garrett, 2011) y un modelo de diseño de cursos ADDIE -análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación- (Morales-González, Edel-Navarro & Aguirre-Aguilar, 2014), tomando como referencia inicial el syllabus de la actividad curricular “Lenguaje y Estilo Periodístico” para el segundo semestre de 2020 -primer año de pandemia-, buscando espacios donde incorporar los objetos interactivos.

Lo anterior permitió preparar una experiencia piloto de cuatro módulos, a fin de medir aspectos de usabilidad y accesibilidad de los objetos de aprendizaje, y así corregir aspectos técnicos y de contenido en futuras versiones de la actividad curricular y otras asociadas a la formación en redacción periodística.

Palabras clave:

Diseño instruccional; formación online; lenguaje y estilo periodístico; modelo ADDIE; objetos de aprendizaje

Bibliografía:

- Del Río, M. Á. M., Cornejo, V. R., & Rodríguez, M. R. (2021). Cambios en el rendimiento del alumno universitario de la docencia tradicional a la docencia remota de emergencia. *Innovaciones docentes en tiempos de pandemia. Actas del VI congreso internacional sobre aprendizaje, innovación y cooperación, CI NAIC 2021* (pp. 653-658). <https://zaguan.unizar.es/record/107824/files/126.pdf>.
- García-Peñalvo, F. J. (2020). Evaluación online: la tormenta perfecta. *Enseñar A Distancia*. <https://bit.ly/2yO3K39>.
- Garrett, J.J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders; 2nd edition.
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 33-46.
- Neiman, G. y Quaranta, G. (2014). Los estudios de casos en la investigación sociológica. En Vasilachis de Gialdino, I. (coord.), *Estrategias de Investigación Cualitativa* (pp. 213-237). Gedisa, Barcelona.
- Tapia, C. (comp.) (2004). *Manual de Estilo y Redacción*. UCSC, Escuela de Periodismo.

Análisis del discurso de dos piezas audiovisuales urbanas sobre el COVID-19 del periodista Lenin Artieda

Gabriela Quesada Vergara,
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
aquesadaveragra@gmail.com

María Auxiliadora León Molina,
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
marlemolina@espol.edu.ec

Resumen

El contexto de la pandemia generada por el COVID-19 supuso un paraguas informativo del que surgieron varios productos comunicacionales acompañados del cambio de dinámicas dentro de los medios. En esas circunstancias, durante el primer confinamiento, el discurso estuvo marcado por el drama de enfrentar al virus y sus consecuencias, lo cual se trasladó comunicacionalmente en los productos que se puso a disposición de la audiencia local. Es por eso que en este estudio se examinó la construcción de dos piezas comunicacionales del periodista Lenin Artieda emitidas inicialmente por televisión en la primera época de COVID-19 a fin de poner en evidencia las bases teóricas en las que se soportan ambas piezas y determinar la estructura de las mismas. El estilo del autor puso énfasis en una narrativa que si bien atiende a las bases del Nuevo Periodismo, el nuevo-Nuevo Periodismo y el Slow Journalism, hace también un apelo a nuevas dinámicas como la expansión –característica transmedia– que se deja en manos de la audiencia. Esto ocurre debido a que se incluyeron también recursos retóricos propios de la literatura, con

el fin de generar un ambiente de inmersión en la pieza comunicacional.

El análisis del discurso empleado como herramienta primordial, aunque no exclusiva, en la metodología de esta investigación cualitativa permitió conocer que aunque el periodista pensó en un soporte tradicional como la televisión, su producto pudo trasladarse y ganar propiedades transmedia una vez que interactuó con su público objetivo. Es decir, el producto se amplió y reconfiguró una vez que salió al aire potenciando así la capacidad prosumidora de quienes en principio solo se concebía como meros espectadores. A la par, la capacidad discursiva de las muestras seleccionadas logra que se cumpla con la inmersión y la subjetividad propuestas por Henry Jenkins como base de las narrativas transmedia. Asimismo, gracias a dos entrevistas semiestructuradas con el periodista Artieda y a un proceso de triangulación con voces expertas en comunicación, se reconoció que las piezas abordadas no pertenecen a un solo género periodístico, sino que son una combinación de tipos informativos donde el lenguaje presenta una alta carga estética.

Cabe destacar que el contexto en que se produjeron y emitieron los productos, que fue el encierro o confinamiento inicial, jugó un papel fundamental en su consumo, recepción e incluso en su traslado y reconfiguración por parte de la audiencia, ya que el discurso verbal y no verbal, influyó en cómo la audiencia captó el mensaje a transmitir.

Palabras clave:

Análisis del discurso; comunicación literaria; Lenin Artieda narrativas transmedia; periodismo.

Bibliografía:

- Agustina, C. (2020, mayo). Otras maneras de mirar, nuevas formas de contar: Crónica narrativa transmedia, ¿Un híbrido del siglo XXI? [Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba] Disponible en Repositorio Digital Universitario <https://urlzs.com/gu3xS>.
- Arias, N. (2013, 21 mayo). El Nuevo Periodismo. Nattarias. <https://nattarias.wordpress.com/escritos/el-nuevo-periodismo/>.
- BBC News Mundo. (2020, 1 abril). Coronavirus en Ecuador: el drama de Guayaquil, que tiene más muertos por covid-19 que países enteros y lucha a contrarreloj para darles un entierro digno. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52116100>.
- Benaissa, S. (2017). El Slow Journalism en la era de la “infoxicación”. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, 25(2017), 128-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6197715>.
- Bonano, M. (2014, septiembre). Tendencias del periodismo narrativo actual. Las nuevas formas de contar historias en revistas y cronistas latinoamericanos de hoy. Repositorio Institucional CONICET Digital. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/7255>.
- Camacho, A. (2009, 31 julio). Crónica en televisión. [Trabajo de grado. Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5334>.
- Carrera, G. L. (2016, 3 junio). Para una línea evolutiva de la crónica en Latinoamérica. *Open Editions Journals*. <https://journals.openedition.org/america/1445>.
- Carro, M. J. C. (2001, 1 enero). La narrativa periodística o la retórica de la realidad construida. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 7((2001)). <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP010110195A>.
- Chóez Vergara, A. B. (2020, 19 mayo). Ana Belén Chóez Vergara en twitter: Este reportaje de @LeninArtieda me parte el corazón, es demasiado real esto. [Tweet]. Twitter <https://twitter.com/anitachove/status/1262798355920490498?s=20>.
- Cuartero, A. (2017). El concepto de Nuevo Periodismo y su encaje en las prácticas periodísticas narrativas en España. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6197711>.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291–301. https://doi.org/10.1162/pres_a_00005.
- Diaz, R. (2013, 20 diciembre). Modalidades de reportaje multimedia y pautas para su elaboración -E-Prints Complutense. E-prints Universidad

- Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/24025/>.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162–167. [https://doi.org/10.1016/s2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/s2007-5057(13)72706-6).
- Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación. (2020). Cifras de defunciones del 16 al 30 de abril 2020 (corte 02 de mayo hasta las 21:00). Registro Civil. <https://registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/05/Matriz-defunciones-del-16-al-30-de-abril-2020.pdf>.
- Dirección Nacional del Registro Civil, Identificación y Cedulación. (2020). Reporte especial cifras defunciones-provincias Registro Civil (de 01 de abril al 07 de mayo). Registro Civil. <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/05/DEFUNCIONES-POR-PROVINCIAS-1-ABRIL-AL-7-MAYO-21H00.pdf>.
- Ecuavisa. (2020a, abril 9). #Coronavirus | la crisis no deja por fuera a los cementerios de #Guayaquil Decenas de personas pugnan por dar sepultura [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/ecuavisa/status/1248405778014199815?s=20>.
- Ecuavisa. (2020b, mayo 19). Crónica urbana de Guayaquil hecha por Lenin Artieda [Video] Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=UdDMJoe2K64&t=24s>.
- García, M., Martínez, C., Martín, N., & Sánchez, L. (s. f.). La entrevista. UCA. https://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevis_tapdfcopy.pdf.
- García-Rodríguez, M. C. (2013, diciembre). Redefiniciones de la crónica en el mundo online: Estudio de la crónica hipermedia en directo en los cibermedios. 20 minutos, El Comercio y RTVE. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852013000300010
- Gómez, X. (2018, 10 diciembre). Crónica 2.0. Análisis sobre el estado del género en IBEROAMÉRICA. #PerDebate, 2(Noviembre). <https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/perdebate/article/view/1337>.
- González, J. (2004). Repensar el periodismo: Transformaciones y emergencias del periodismo actual (Primera ed.) [Libro electrónico]. Programa Editorial Universidad del Valle. <https://doi.org/10.25100/peu.243>.
- Gonzalo, S. (2009). Reseña de «El nuevo nuevo periodismo» de Robert S. Boynton. *Cuadernos de información*, 25(julio-diciembre), 118–119. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97112696012>.
- Gutiérrez, S. (2010). Discurso periodístico: Una propuesta analítica. *Comunicación y Sociedad*, 14(julio-diciembre), 168–198. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34615372007>.
- Gutiérrez Vidrio, S. (2015). Discurso periodístico: una propuesta analítica. *Comunicación y Sociedad* 14, 169–198. <https://doi.org/10.32870/cys.voi14.1285>.
- Herrscher, R. (2012). Periodismo narrativo: cómo contar la realidad con las armas de la literatura (Periodismo activo ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. Universidad de Barcelona.
- Herrscher, R. (2015, 17 junio). ¡Ha llegado el nuevo Nuevo Periodismo! Periodista narrativo <https://periodistanarrativo.wordpress.com/2015/06/17/ha-llegado-el-nuevo-periodismo/>.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC. (2020). Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo Telefónica. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/EMPLEO/2020/ENEMDU_telefonica/Principales_Resultados_Mercado_Laboral.pdf.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC. (2021). Estadísticas Vitales: Registro Estadístico de Nacidos Vivos y Defunciones Fetales

- 2020.<https://urlzs.com/Vf6n8>.
- Jenkins, H. (2009a, diciembre 12). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. Henry Jenkins http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.
- Jenkins, H. (2009b, diciembre 12). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually Five More on Friday). Henry Jenkins. <https://urlzs.com/hpvhd>.
- Karam, T. (2005). Una introducción al estudio del discurso y al análisis del discurso. *Global Media Journal*, 2(3). <https://redalyc.org/articulo.oa?id=68720305>.
- López-Martín, L., & Gómez-Calderón, B. (2021). Crónica de internacional y su adaptación al entorno periodístico digital: los casos de El País y El Confidencial (España). *Palabra Clave - Revista de Comunicación*, 21(1), 191–218. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.1.9>.
- Marrero Santana, L. (2008). El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. *Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido. Revista latina de comunicación social*, 63, 348–367. <https://doi.org/10.4185/rlds-63-2008-773-348-367>.
- Martínez, T. E. (2001, 21 noviembre). El periodismo vuelve a contar historias. *LA NACIÓN*. <https://www.lanacion.com.ar/cultura/el-periodismo-vuelve-a-contar-historias-nid215253/>.
- Martínez, T. E. (2014, 8 marzo). Periodismo y narración: Desafíos para el siglo XXI. *Cuadernos de Literatura*, 8(15). <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/7993>.
- Moreno, P. (2000). Los géneros periodísticos informativos en la actualidad internacional. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 5(2), 169–190. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=961081>.
- Narea, W. (2020, 28 abril). Coronavirus en Ecuador: Gobierno cita que cifras bajan y pacientes buscan otras opciones. *Comunidad | Guayaquil El Universo*. <https://urlzs.com/gMSP7>.
- Paez, Á. (2020, 9 mayo). En abril hubo 17 162 muertes en Ecuador, más del 60% se dieron en Guayas. *El Universo*. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/05/08/nota/7836573/abril-hubo-17162-muertes-ecuador-mas-60-se-dieron-guayas/>.
- Palau Sampio, D. (2017). Las identidades de la crónica. *Hibridez, polisemia y ecos históricos en un género entre la literatura y el periodismo. Palabra Clave - Revista de Comunicación*, 21(1), 191–218. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.1.9>.
- Parrat, S. (2008). Géneros periodísticos en prensa (Ciespal ed., Vol. 49). Editorial Quipus. https://biblio.flacsoandes.edu.ec/shared/biblio_view.php?bibid=135973&tab=opac.
- Pérez, Á. (2013). Manuel Chaves Nogales y el nuevo periodismo. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*. https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=Rxr_BhgAAAAJ&citation_for_view=Rxr_BhgAAAAJ:5nxAovEk-isC.
- Puerta, A. (2011). El periodismo narrativo o una manera de dejar huella de una sociedad en una época | *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación. Anagramas*. <https://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/474>.
- Puerta, A. (2019, 23 abril). Crónica latinoamericana: Las revistas, hábitat natural del periodismo bien hecho. *Revista Chilena de Literatura*, 99(2019). <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/53028>.
- Restrepo, E. (2015, 25 diciembre). Entrevista Como Técnica de Investigación - Eduardo Restrepo. *fddocuments.ec*. <https://fddocuments.ec/document/entrevista-como-tecnica-de-investigacion-eduardo-restrepo.html>.

- Reyes, X. (2020, 15 junio). Virus desnudó red de negociados en hospitales públicos. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/06/15/nota/7872876/virus-desnudo-red-negociados-hospitales-publicos/>.
- Rodríguez, M. L. (1988). Historia del Nuevo Periodismo. *Chasqui*, 26(Abril-junio), 15–19.
- Rosique-Cedillo, G., & Barranquero-Carretero, A. (2015). Periodismo lento (slow journalism) en la era de la inmediatez. Experiencias en Iberoamérica. *El Profesional de la Información*, 24(4), 451. <https://doi.org/10.3145/epi.2015/jul.12>.
- Rotker, S. (1992). La invención de la crónica. Ediciones Letra Buena.
- Salaverría, R. (2005). Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos. En R. Cores (Ed.), *El impacto de internet en los medios de comunicación en España* (Comunicación Social ed., pp. 145–185). Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://dadun.unav.edu/handle/10171/34332>.
- Sánchez, G. (2014). Reseña de “La banda que escribía “torcido” de Weingarten, Marc. *Comunicación y Hombre*, 10(Noviembre), 225–227. <https://www.redalyc.org/pdf/1294/129432541022.pdf>.
- Sayago, S. (2014). El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta de moebio*, 49, 1–10. <https://doi.org/10.4067/s0717-554x2014000100001>.
- Scolari, C. (2013, 16 diciembre). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. *Austral Comunicación*, 2(diciembre 2013). <https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/70>.
- La sepultura de familiares, otro doloroso proceso que los guayaquileños enfrentan debido al COVID-19. (2020, 10 abril). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IXsfUM5K6oE>.
- Slow-media.net. (s. f.). Manifiesto de los “slow media” – slow media. Slow Media. Recuperado 27 de agosto de 2021, de <https://www.slow-media.net/manifiesto-de-los-slow-media>.
- Trindade, V. (2016). Entrevistando en investigación cualitativa y los imprevistos en el trabajo de campo: de la entrevista semiestructurada a la entrevista no estructurada. En *Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa* (pp. 18–32). Editorial de la Universidad de la Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/53686>.
- Wolfe, T. (1973). *El Nuevo Periodismo* (séptima ed.). Anagrama.

La fotografía como soporte visual de la representación de la cultura montubia en el Ecuador

Noelia Sánchez León,
Universidad Técnica de Babahoyo
nsanchez046@fcjse.utb.edu.ec

Leticia Becilla García,
Universidad Técnica de Babahoyo
lbecilla@utb.edu.ec

Resumen

El soporte visual de la fotografía en representación de la cultura montubia en el Ecuador ha sido considerado como un aspecto importante para investigar, ya que, a través de las fotografías que se utilizan y publican en diferentes plataformas comunicacionales, fomenta a la formación cultural de un país, a su vez ha sido una herramienta distintiva al momento de destacar la identidad cultural, por lo cual, se debería seguir ejecutando para ser salvada de desaparecer, de esta manera se evidenciará la importancia del medio visual dentro de la vestimenta, gastronomía y costumbres correspondientes a este pueblo.

Las fotografías que se utilizan para promover o informar acerca de la cultura, son fotografías que aportan y describen a la misma, sin embargo, a pesar de la riqueza existente de la cultura montubia, no existe un sitio que sirva para la exposición de información necesaria acerca de esta cultura, que permita la difusión del desarrollo cultural para las continuas generaciones apreciando nuestra identidad y poder preservar las tradiciones y costumbres del pueblo montubio.

Analizar la cultura montubia en el Ecuador a través de la fotografía como soporte visual con el fin de dar a conocer si la fotografía es un medio visual representativo dentro de la cultura, para poder seguir siendo pieza clave dentro de su distinción y buscar nuevas rutas para poder exponer dicha cultura.

Varios autores establecen que, el espacio digital engulle todas las fotografías, abandonando así su real existencia tradicional y pasando al otro lado, y a su vez encontrar formas de mantener la preservación y difusión en medios, proyectos académicos y desarrollo tecnológico. Así comenzó el descubrimiento de las primeras posibilidades de la fotografía en medios digitales, aplicando las nuevas tecnologías a los archivos fotográficos históricos y de nueva creación, dando como resultado la realización de grandes fototecas digitales.

La metodología utilizada ha sido descriptiva el cual permite observar, recoger y analizar la información obtenida a cabo de la investigación previamente planteada y el método analítico, el cual permitió ahondar de manera más profunda para descubrir información dentro

del tema investigativo. Las técnicas y herramientas aplicadas, están conformadas, a través de la ficha de observación que ayudan para la recopilación y almacenamiento de la información, y un cuestionario de preguntas utilizadas para realizar la entrevista a dos expertos en el ámbito fotográfico.

Se pretende que los resultados de esta investigación puedan verse reflejados de manera positiva a través de la fotografía, porque a través de ella genera aspectos atractivos que impulsen el desarrollo de la cultura, y así pueda llegar al resto de la sociedad. Asimismo, se resalta que la fotografía toma un gran protagonismo al momento de capturar la imagen y prevalece a través de los años, además, mediante las fichas de observación realizadas se analizó diferentes fotografías relacionadas con la cultura montubia en el Ecuador, ya que es una mejor herramienta que cuenta sucesos a través de ella, dichos detalles son los que se podrán visualizar e interpretar, a diferencia de un vídeo o de una historia.

Palabras clave:

Soporte visual; fotografía; cultura montubia; fotografía documental; Ecuador.

Bibliografía:

- Abreu, J. L. (2015). Análisis al Método de la Investigación analysis to the research method. *Daena: International journal of good conscience*, 10(1), 205-214. Obtenido de: [http://www.spetamexico.org/v10-n1/A14.10\(1\)205-214.pdf](http://www.spetamexico.org/v10-n1/A14.10(1)205-214.pdf).
- Albarrán Diego, J. (2012). La fotografía ante el arte

de acción. Obtenido de: <https://gredos.usal.es/handle/10366/116227>.

- Barrado, M. P. D. (2012). La imagen en el tiempo: el uso de las fuentes visuales en Historia. *Historia Actual Online*, (29), 141-162. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4203455>.
- Benites, L., & Garcés, A. (2010). *Culturas ecuatorianas*. Guayaquil: Ediciones Abya Yala. Obtenido de: <https://books.google.com.ec/books?id=74gOYccqXLsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.
- BLJ Luis, (2022). Trajes Típicos Ancestrales Femeninos De La Comunidad Indígena Saraguro, Afroesmeraldeña Y Montubia a través De La Ilustración Digital. Obtenido de: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18831/1/T27138_BUSTAMANTE%20LUZON%20JOSE%20LUIS%20%281%29.pdf.
- Bonetto, M. J. (2016). El uso de la Fotografía en la investigación social. *Revista latinoamericana de metodología de la investigación social*, (11), 71-83. Obtenido de: <http://www.relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/81/85>.
- Burgos, B. A. A., Suarez, S. D., Nivelá, G. A. P., & Caicedo, W. R. B. (2021). Importancia de la cultura montubia como recurso y atractivo turístico en la Provincia de Los Ríos. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 6(3), 161-184. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8169268>.
- Calduch Cervera, Rafael. 2012. *Métodos y Técnicas de Investigación en Relaciones Internacionales- Curso de Doctorado*. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de: <https://acortar.link/1S4Pqe>.
- Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?>

- codigo=3979972.
- Cevallos Ruales, F. (2017). La cultura montubia, patrimonio inmaterial del Ecuador una oportunidad para el turismo cultural. Obtenido de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2097/1/Cultura%20Montubia.pdf>.
- De Torbay, M. (2017). La cultura montubia y sus tradiciones: aporte para el turismo rural en la costa ecuatoriana. LA CULTURA. Obtenido de: <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2017/turismo/58-la-cultura-montubia-y-sus-tradiciones.pdf>.
- De Moretín, J. A. M. (2001). La (s) semiótica (s) de la imagen visual. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy, (17), 2. Obtenido de: <http://www.scielo.org.ar/pdf/cfhys/n17/n17a16.pdf>.
- Del Ecuador, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Tribunal Constitucional del Ecuador. Registro oficial Nro, 449, 79-93. Obtenido de: <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Constitucion-de-la-Republica.pdf>.
- Del Río, V. (2008). Fotografía objeto. La superación de la estética del documento. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Obtenido de: <https://cutt.ly/rLSUe6k>.
- Del Valle Gastaminza, F. (1993). El análisis documental de la fotografía. Cuadernos de documentación multimedial, 2, 43-56. Obtenido de: <http://200.2.12.132/SVI/images/stories/fotoperiodismo/pdf/delvalle.pdf>.
- Espinoza Mosquera, J. I. (2020). Identidad cultural montubia como aporte al etnoturismo del cantón Vinces (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2020). Obtenido de: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/8073>.
- Fabbri, M. (1998). Las técnicas de investigación: la observación. Disponible en: humyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabril.htm. (Fecha consulta: Julio de 2013). Obtenido de: <http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t.C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>.
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). La entrevista. Obtenido de: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>.
- Fontcuberta, J. (2011). El beso de Judas: fotografía y verdad. Gustavo Gili. Obtenido de: <http://intranet.iesmoda.edu.mx/docs/peces%20de%20enoshima%20.pdf>.
- González-Valerio, B. G. (2018). La fotografía documental y la utopía. Miguel Hernández Communication Journal, (9), 293-307. Obtenido de: <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/251/482>.
- Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa. Obtenido de: <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3645/3/document.pdf>.
- Herrera, J. (2017). La investigación cualitativa. Obtenido de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1167/1/La%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>.
- Infante Rivero, M. G. (2014). Propuesta para la creación de una galería fotográfica que muestra la historia y manifestaciones de danzas folclóricas de la provincia del Guayas para la difusión cultural como atractivo turístico en la ciudad de Guayaquil. Obtenido de: <http://201.159.223.180/bitstream/3317/1122/1/T-UCSG-PRE-ESP-AETH-91.pdf>.
- José, A. (2020): Técnicas e instrumentos de investigación científica | Repositorio CONCYTEC. (n.d.). Obtenido de: <http://repositorio.cocytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>.
- Karam, T. (2011). Introducción a la semiótica de la imagen. Lecciones del portal. Portal de la Comunicación InCom-UAB. Barcelona. Obt

- nido de: <http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/SEMIOTICA-KARAM.pdf>.
- Langford, M. J., & Langford, M. (1990). La fotografía paso a paso. Ediciones AKAL. Obtenido de: <https://acortar.link/CuMJ47>.
- Lopera Echavarría, J. D., Ramírez Gómez, C. A., Zuluaga Aristizábal, M. U., & Ortiz Vanegas, J. (2010). El método analítico como método natural. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/181/18112179017.pdf>.
- Maya, E. (2014). Métodos y técnicas de investigación. Obtenido de: http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- Mesías, O. (2010). La investigación cualitativa. Universidad Central de Venezuela, 38. Obtenido de: <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/La-Investigaci%C3%B3nCualitativa.pdf>.
- Morga Rodríguez, L. E. (2012). Teoría y técnica de la entrevista. Obtenido de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/2712/1/Teor%C3%ada%20y%20tc3%a9cnica%20de%20la%20entrevista.pdf>.
- Pantoja Chaves, A. (2010). La fotografía como recurso para la didáctica de la Historia. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719443>.
- Pastor, E. M. (2008). Fotografía documental y representación de la inmigración. Inmigración, discurso y medios de comunicación, 87. Obtenido de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16236/1/1JGAlibroInmigracion.pdf#page=87>.
- Sánchez, B. U. I. (2013). La idea de Ciudad a través de la fotografía documental Venezolana, 1970–2000. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 23(68), 377-400. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/705/70538671006.pdf>.
- Santana, A. G. V. (2018). La Etnia Montubia como parte de la identidad de los habitantes de las comunidades de las Parroquias urbanas y rurales del cantón Portoviejo, Provincia de Manabí (Doctoral dissertation). Obtenido de: https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3513/1/VOLUMEN%2BI%2BETNIA%2BMONTUBIA%2BANA%2BVE_LEZ.pdf.
- Suquillo Rojas, R. E. (2019). La fotografía como documento histórico: fotoreportaje sobre la identidad y memoria del cantón Pangua (Bachelor'sthesis). Obtenido de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17639/1/UPS-QT14046.pdf>.
- Torrecilla, J. M. (2006). La entrevista. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid, 1-20. Obtenido de: http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf?f.
- Torres, H. T. (2016). ESTUDIO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN MUSEO DE LA CULTURA MONTUVIA ECUATORIANA EN EL CANTÓN SALITRE. Obtenido de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/9085/1/Tesis%20Cultura%20Montubia-Tyron%20Torres%20-%20DEFINITIVO.pdf>.
- Villavicencio Cornejo, L. C. (2013). Tradición de la cultura montubia en Manabí (Bachelor's thesis, Quito: USFQ, 2013). Obtenido de: <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/2756/1/108826.pdf>.

La radio como ventana de exposición de la cultura montubia en la provincia de Los Ríos

Enrique Alexander Velasco De Lucca,
Universidad Técnica de Babahoyo
evelascod@fcjse.utb.edu.ec

Leticia Becilla García,
Universidad Técnica de Babahoyo
lbecilla@utb.edu.ec

Resumen

En el estudio tiene como objetivo primordial analizar la incidencia de la radio como ventana de exposición de la cultura montubia en la provincia de Los Ríos, se enmarca en evidenciar cómo la radio ha desarrollado su labor como fuente principal de generación de información sobre la cultura montubia y cómo esta con sus actividades influye en el conocimiento de la población ecuatoriana sobre sus costumbres y demás características. Para el desarrollo del mismo se consideró el tipo de investigación descriptiva con enfoque cualitativo, basado en la contribución de métodos de análisis y síntesis que ayudan analizar la información de forma particular y luego generalizarla para orientarse a resultados fundamentados en una recopilación documental de información teórica originarios de fuentes fidedignas y confiables, así como, de un trabajo de campo proveniente de la recopilación de contenidos a partir de la aplicación de técnicas como la observación y entrevistas por medio de herramientas como el cuestionario de preguntas estructuradas, abiertas, cerradas y objetivas, las mismas que reflejaron resultados donde se indica que la radio no cumple con dicha función, por cuanto no

existen programas educativos o culturales dedicados en su totalidad a fomentar dicha cultura, sin embargo, los involucrados en la investigación han expresado que sería de mucha ayuda la intervención de la radio en el fortalecimiento de la identidad cultural y de la transmisión de sus conocimientos y costumbres de generación a generación. Con los resultados se concluye que la intervención de la radio aportaría en el fortalecimiento de la identidad cultural y de la transmisión de sus conocimientos y costumbres de generación a generación en la provincia, considerando que se debe impulsar en la parrilla radial de las diferentes emisoras programas dirigidos a la difusión de la cultura montubia con fines educativos y de entretenimiento incorporando a estas programaciones capsulas cortas y programas donde se exponga de forma responsable las características de la población montubia fortaleciendo así las costumbres, la vestimenta y la gastronomía relacionada a esta cultura.

Palabras clave:

Radio; ventana; exposición; cultura; montubia.

Bibliografía:

- Acebes-Borrego, R. (2018). Estudio de audio online. México: Trillas.
- Álvarez-Moreno, M. A., & Vásquez-Carvajal, S. C. (06 de 2017). *www.scielo.org.co*. Obtenido de *www.scielo.org.co*: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852015000200007.
- Álvarez-Moreno, M., & Vásquez-Carvajal, S. (2018). Radio y cultura: una propuesta de radio ciudadana en Internet. . Madrid : Trillas.
- Ardón-Mejía, M. (2020). Guía metodológica para la sistematización participativa de experiencias en agricultura sostenible. San Salvador: Programa para la Agricultura Sostenible en Laderas de América Central.
- Barrios, A. (2018). La radio en la era de la sociedad digital. *adComunica. . Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 54.
- Bonil-Pujol, M. (2017). La aventura de integrar la complejidad en la educación científica de la ciudadanía. *Revista Enseñanza de las Ciencias*, 14.
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., & Salinas, S. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 13.
- Cardona-Bedoya, J. M. (06 de 2019). *www.scielo.org.co*. Obtenido de *www.scielo.org.co*: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-2522019000100177.
- Córdova, M. (2019). Agencias internacionales de prensa: Una mirada sobre el desarrollo humano y calidad de vida en Cuba. Facultad de Comunicación. Tesis de Maestría en Ciencias de la Comunicación. . La Habana: Universidad de La Habana.
- Costa-Riera, j. (2018). *Comunicación corporativa y revolución de los servicios*. Madrid. : Editorial Ciencias Sociales.
- Cubides, H. (2017). *Foucault y el sujeto político*. Ética del cuidado de sí. Bogotá.: Ed. Siglo del Hombre Editores e IESCO de Universidad Central.
- Dávila-Lorenzo, M. (02 de 12 de 2018). *scielo.sld.cu*. Obtenido de *scielo.sld.cu*: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000500416.
- García-González, A. (2019). Radio digital e interactiva. *Formatos y prácticas sociales*. *Revista Icono*, 11.
- Gascón-Baquero, F. (2018). *La radio y la comunicación*. Madrid: Andlaur.
- Gavilanes-Yanes, P. V. (2017). Reconociendo el importante rol que desempeña el pueblo Montubio en el contexto sociocultural del Ecuador . Guayaquil: La técnica.
- Giménez, G. (06 de 2019). *www.scielo.org.mx*. Obtenido de *www.scielo.org.mx*: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001#:~:text=En%20esta%20perspectiva%20podemos%20definirla,hist%C3%B3ricamente%20espec%C3%ADficos%20y%20socialmente%20estructurados%22.
- González, M. (2017). La ciberradio: nueva alternativa de futuro para la radio. *Juventud y nuevos medios de comunicación*, (88. México: JNMC.
- INEC. (2010). *Censo Ecuatoriano de población y vivienda*. Quito: INEC.
- Lima-Cedro, W., & Moura, M. D. (2018). Experimento didáctico: un camino metodológico para la investigación en la educación matemática. . *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 12.
- Méndez, C. (2018). *Metodología. Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias económicas, contables y administrativas*. . México: McGraw-Hill.
- Mosterín, J. (2017). *Filosofía y ciencia: un continuo*. Lima: Fondo Editorial de la UIGV.
- Ortiz-Sobrino, M. (2018). *La radio como medio para la comunicación alternativa y la participación del Tercer Sector en España y Francia*. . Madrid:

Comunicación y Hombre.

- Rodero, E. (06 de 2018). www.scielo.org.co. Obtenido de [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232008000100008): http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232008000100008.
- Rodríguez-Barba, a. (2019). The importance of the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions adopted by UNESCO and its impact on Mexican cultural policies. México: MCP.
- Serrano, M. (2017). Teoría de la comunicación. La comunicación, la vida y la sociedad. . Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Strauss-Corbin, J. (2018). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Tellería, S. (2017). La lenta evolución del diseño del ciberperiodismo. . Zaragoza: Asociación de Periodistas de Aragón.
- Torre-Espinosa, M. d. (12 de 2018). www.scielo.edu.uy. Obtenido de [www.scielo.edu.uy](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912018000200084): http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912018000200084.
- Troya, M., & Hurtado, H. (2012). Plan de desarrollo y ordenamiento territorial. . Provincia De Los Ríos. Ecuador: SENPLADES.

I Congreso Internacional de Investigadores de
Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información

MISCELÁNEOS



Propuesta de flujo de trabajo para la postproducción de proyectos audiovisuales por *stop motion*

Mariuxi Alexandra Romero Altamirano,
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
maalrome@espol.edu.ec

Victor Hugo Estrada Jara,
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
vichuest@espol.edu.ec

Resumen

Este artículo se enfoca en la investigación y desarrollo de una propuesta de flujo de trabajo que sirva como guía básica para los interesados en potenciar un proyecto por stop motion. Esta técnica vuelve a ser popular como medio de entretenimiento gracias a la facilidad que nos brinda los dispositivos electrónicos, y aplicaciones en general, pero no contamos con material didáctico de fácil comprensión y que esté enfocado en todo el proceso de postproducción. La animación 2D y 3D en la actualidad da la oportunidad de componer escenas de manera sorprendente; pero no reemplaza en el productor audiovisual el gusto de trabajar con texturas, muñecos y maquetas reales. La simulación de movimiento en objetos y marionetas se basa en los principios de la animación llamadas “reglas de oro”, este método permite animar de manera convencional un personaje y también se apoya de otras herramientas que van desde los soportes para realizar los desplazamientos hasta el uso del croma como apoyo para los escenarios. Es importante que el futuro animador tenga en claro que este proceso no termina al finalizar el rodaje, continúa en la etapa de postproducción

la cual dará el toque final. Esta investigación es de tipo cualitativa y usa el método estudio de caso, el cual clasifica y estructura experiencias o procesos del objeto de estudio, (BID 2011, p.2). Las técnicas utilizadas en la observación directa fueron: estudio de libros, documentales, análisis del discurso audiovisual y la entrevista de expertos. Uno de los temas de investigación fue las malas prácticas durante el proceso de animación que afectan notablemente el trabajo de quienes realizan la postproducción, La animación es una técnica que requiere de experiencia para lograr conseguir movimientos naturales o característicos, esto no se logra cumplir a cabalidad durante el rodaje y la animación debe ser concluida o mejorada gracias a softwares de edición. Para dar solución a estos problemas se trató con profesionales, con los cuales se coincidió que para mejorar la productividad se debe desarrollar un adecuado flujo de trabajo donde se incluya la figura del post productor desde el inicio del proyecto. Otro parámetro que arrojó esta investigación es que la postproducción debe ser considerada como un proceso de creación y no solo como la

etapa donde se resuelve los errores del rodaje. No se debe olvidar que se está desarrollando un producto que será expuesto para el deleite del espectador, en una fecha establecida por lo que se debe respetar los procesos, aprender de los errores y lograr un sistema que permita llegar a la meta final con la calidad establecida. En última instancia, se procedió a aplicar esta investigación en un plano de un cortometraje de acuerdo con la propuesta del flujo de trabajo establecido, ilustrando cada una de sus etapas.

Palabras claves:

Animación 2D; animación 3D; croma; efectos especiales; *stop motion*; flujo de trabajo.

Bibliografía:

- BID. (2011). Pautas para la elaboración de Estudios de Caso. BID, Banco Interamericano de Desarrollo, sector de conocimiento y aprendizaje, 2.
- Cabrera, I. (2019). Proto stop-motion: Análisis de las Primeras Apariciones del Stop Motion en el Cine de Acción Real. IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANAV, 116.
- Clark, B., & Spohr, S. J. (2002). Guide to Postproduction for TV and Film. Burlington: Focal Press.
- Dinur, E. (2017). The Filmmaker's Guide Visual Effects. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life Disney Animation. New York: Disney Editions.
- William, R. (2012). The Animator's Survival Kit. London - New York: Farrar, Straus and Giroux; Fourth Edition.

El ciberfeminismo: obstáculos y oportunidades del espacio digital

Anabel Garrido Ortola

Departamento Sociología Aplicada. Facultad de CC. Políticas y Sociología
Universidad Complutense de Madrid (UCM)
angarrid@ucm.es

Resumen

La tecnología ocupa, cada vez más, un lugar centra en la vida social, ejemplo de ello lo podemos comprobar con el auge del teletrabajo en el contexto de pandemia. En línea con lo anterior, la limitación espacial también ha modificado el activismo político de las calles: el espacio digital se ha erigido como un lugar central de enunciación y de movilización social. Estos cambios nos interpelan como científicas sociales, por un lado, a focalizar nuestros estudios en torno a las diversas vías que ofrece lo digital y, por otro, para dar respuesta a las dinámicas derivadas de estas. En este sentido, el movimiento feminista ha sido una de las movilizaciones que ha hecho un gran uso de las reivindicaciones a través de la Red, incidiendo en políticas o demandas sociales, consiguiendo una articulación de la protesta de manera transnacional y generando un impacto internacional sin precedentes. No obstante, cabe preguntarse ¿es el ciberfeminismo un lugar central de la protesta feminista?

Para dar contestación a la pregunta, la presente contribución tiene como objeto de estudio el análisis de las reivindicaciones artísticas feministas más significativas del espacio digital en España y América Latina, y su correlación a través de las movilizaciones sociales.

Para ello, se analizan estas creaciones, tanto individuales como colectivas, en varias redes sociales como son Facebook o Instagram, y una plataforma audiovisual como es YouTube, abordando desde viñetas, ilustraciones, como acciones performativas que se han difundido a través de la red. La selección de la muestra se ha realizado a través del impacto en las redes sociales, es decir, a través del número de visionados para los vídeos o interacciones recibidas en las imágenes. El objetivo principal es conocer cuáles son las oportunidades y obstáculos que nos ofrece el ciberfeminismo en el espacio digital, motivo por el cual se ha abordado de manera específica los siguientes objetivos: 1) estudiar el impacto social y la generación o no de una comunidad transnacional en torno a las creaciones artísticas; 2) analizar la articulación narrativa de estas acciones con las movilizaciones feministas; y, 3) abordar los obstáculos, si los hubiera, de la participación en la Red.

Entre los principales resultados podemos observar cómo el espacio digital, como espacio público, es un lugar de comunicación, enunciación y movilización social cada vez más eminente. Motivo por el cual el ciberfeminismo se erige como una reivindicación que hace uso de una herramienta como es la Red, que permite rapidez, interacción e incluso articulación

de comunidades narrativas, ofreciendo un acceso mayor a las reivindicaciones feministas que acontecen al otro lado del atlántico. En este sentido, se pueden señalar dos elementos centrales que se encuentran como oportunidades del ciberfeminismo: 1) crear conciencia feminista. La generación de diversos vídeos, así como imágenes reivindicativas promueve una conciencia que va de lo individual a lo colectivo y viceversa; 2) articulación de acciones y relatos desde la transnacionalización. Aunque es difícil medir el impacto social de las creaciones artísticas, sí podemos observar la capacidad de réplica e interacción entre estas. En esta línea, es principalmente significativo la performance de Las Tesis, que fue replicada y adaptada en diversos países. Por otro lado, y no por ello, menos relevante, es importante tener en cuenta la violencia que se desprende del espacio digital, que, si bien lo observamos en diversos ámbitos sociales, la Red promueve un anonimato que refuerza las dinámicas violentas ante la impunidad de los actos.

Por consiguiente, el ciberfeminismo es una herramienta reivindicativa que empieza a cobrar más fuerza y peso, que si bien no está exenta de violencia, sí parece que ofrece oportunidades como la transnacionalización de la protesta y la articulación de demandas compartidas. Los obstáculos encontrados no están exentos de otros espacios, aunque sí pueden reforzar la violencia, así como la polarización discursiva (el antifeminismo). No obstante, las potencialidades de la era digital y el ciberfeminismo son relevantes para las próximas movilizaciones, permite la generación de una conciencia individual y colectiva, que trasciende

fronteras y que permite una movilización internacional, que pueda seguir luchando contra la estructura patriarcal.

Palabras clave:

Ciberfeminismo; transnacionalización; espacio digital; América Latina; España.

Bibliografía:

- «AJ+» en Sexismo Punk. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=oze4AH_5kJw&ab_channel=AJ%2B (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Atienza, Jara (2017). «“Lola Vendetta” El feminismo no se sufre, se disfruta» en La Vanguardia, 19 de marzo de 2017. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/de-moda/20170319/42954697455/feminismo-libros-comic-lola-vendetta-raquel-riba-rossy.html> (Fecha de consulta: 15/9/22).
- Bard-Wigdor, Gabriela y Paola BONAVITTA (2017). «“No viajes sola”: el doble feminicidio de mujeres argentinas en Ecuador». Anagramas, Rumbos y sentidos de la comunicación, Vol. 15, Nº 30, pp. 165-182. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/4915/491552449008/html/> (Fecha de consulta: 14/9/22).
- BBC (2018). «Elecciones en Brasil: cómo fue “#EleNãO” la manifestación contra Jair Bolsonaro que se convirtió en la mayor movilización de mujeres de la historia de Brasil». BBC News, 1 de octubre de 2018, Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-45702163> (Fecha de consulta: 14/9/22).
- BBC (2016). «#Viajosola: cómo el asesinato de dos turistas argentinas desató un debate sobre el acoso a las mujeres». BBC Mundo, 5 de marzo de 2016. Disponible en: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/03/160304_

- america_latina_turistas_argentinas_montana_ecuador_viajosola_ppb (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Bonet, Paula (2016). La Sed. Madrid: Planeta.
- Braidotti, Rosi (2013). Lo posthumano. Barcelona: Gedisa.
- Camacho, Kemly (2005). «La Brecha digital» en AMBROSI Alain, PEUGEOT, Valérie y Daniel PIMIENTA (coord.) Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información. Francia: C & F.
- Campos, Prado (2016). «Paula Bonet renace de entre las sombras en su trabajo más ambicioso» en El Confidencial, 3/11/2016. Disponible en: https://www.elconfidencial.com/cultura/2016-11-03/paula-bonet-la-sed-ilustracion-libro_1283825/ (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Castañeda, Martha P. (2008). Metodología de la investigación feminista. México: CEIICH-UNAM.
- Castells, Manuel (2006). La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza.
- Flavita Banana. Disponible en: <http://www.flavitabana.com/> (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Forbes (2020). «Colectivo feminista ‘Las Tesis’, las más influyentes de 2020: Time», en Forbes Women, 24 de septiembre de 2020. Disponible en: <https://forbes.co/2020/09/24/forbes-women/colectivo-feminista-las-tesis-entre-las-mas-influyentes-de-2020-time/> (Fecha de consulta: 15/9/22).
- Haraway, Donna J. (1991). Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Khan, Muhammad Zubair; GILANI, Ijaz Shafi y NA WAZ, Allah (2012). «From Habermas Model to New Public Sphere: A Paradigm Shift». Global Journal of Human Social Science. (12) 5. Disponible en: https://globaljournals.org/GJHSS_Volume12/6-From-Habermas-Model-to-New.pdf (Fecha de consulta: 15/9/22).
- Lola Vendetta. Disponible en: <https://lolavendetta.com/> (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Moderna de Pueblo. Disponible en [https://moderna depueblo.com/](https://modernadepueblo.com/) (Fecha de consulta: 15/9/22)
- Papacharisi, Zizi (2009). «The Virtual Sphere 2.0: The Internet, the Public Sphere and beyond» en CHADWIK, Andrew & Philip Howard (eds) (2009) Routledge Handbook of Internet Politics, London: Routledge.
- Sádaba, Igor (2012). «Acción colectiva y movimientos sociales en las redes digitales. Aspectos históricos y metodológicos Arbor», Vol. 188 – 756; pp. 781-794. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1500/1511> (Fecha de consulta: 14/9/22).
- Zafra, Remedios (2014). «Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación» en Quaderns de Psicologia, Vol. 16, No 1, pp. 97-109.

Narrativas y estéticas audiovisuales ciudadanas en la tv del Ecuador

Abel Suing

Universidad Técnica Particular de Loja

arsuing@utpl.edu.ec

Resumen

La cobertura creciente de Internet, los bajos costos de las tecnologías de comunicación y el uso de los teléfonos inteligentes son parte del entorno de nuevas narrativas audiovisuales protagonizadas por ciudadanos.

Antes del inicio de la Covid-19 surgieron movimientos sociales y reivindicaciones a partir de los relatos propuestos en las redes sociales. La búsqueda de mayores derechos y libertades en la democracia del siglo XXI se arroja una cultura digital protagonizada por personas que buscan posibilidades para recibir y expresar sus opiniones sin censuras.

Los tradicionales emisores y las formas de construir los relatos cambian. Cada vez se requieren menos editores y estéticas vinculadas a centros de poderes políticos. Hoy los ciudadanos pueden y cuentan historias desde sus perspectivas.

Se vive el surgimiento de una ciudadanía audiovisual que demanda competencias mediáticas para crear mensajes responsables y críticos, del mismo modo se esperan estándares de calidad que orienten los espacios virtuales donde los límites deberían mantener iguales principios en el mundo off-line: la protección de los débiles, evitar la publicidad engañosa y fomentar la identidad.

Vale recordar que una de las modificaciones que se destacó con la pandemia de la Covid-19 fue la naturalidad de las personas frente a las cámaras. La necesidad de comunicarse derivó en el uso progresivo de aplicaciones de videollamadas, en el desarrollo autodidacta de competencias y en el cambio de estéticas en el audiovisual, entre otras transiciones.

Los grandes decorados, los escenarios con público, los ángulos de fotografía, los elegantes atuendos de los anfitriones que se presentan en las pantallas y, particularmente, los técnicos y encargados de servicios fueron reemplazados por computadoras y conexiones en línea. Los espectadores recibieron imágenes y narraciones integradas por pequeños cuadros, entre interlocutores que hablaban desde sus domicilios, sin mediar distancias y sin los rostros pulidos por maquillajes.

La televisión en pandemia acercó a sus públicos, se humanizó al revelar que aquellos que trabajan en estudios y cabinas de edición viven igual que las mayorías, que en sus hogares también deben ubicar espacios para dialogar, que los ruidos del entorno interfieren, y un etcétera de sucesos. La televisión evidenció que sobre las formas están las personas, que en tanto se atiendan sus demandas se descubrirán

los caminos a seguir para sostener al medio de comunicación, incluso frente a las alternativas e influencers en Internet.

El propósito de la investigación es determinar los espacios y las manifestaciones audiovisuales de los ciudadanos en los informativos de la televisión del Ecuador durante el primer semestre de 2022. La metodología empleada en cuantitativa y cualitativa a través de análisis de contenidos de una muestra de informativos, alojados en redes sociales, de las principales estaciones de televisión con cobertura nacional.

En momentos donde las noticias falsas afectan a la opinión pública es necesario un contrapeso que aporte a los esfuerzos de los Estados para entregar información verificada. Es aquí donde las narrativas audiovisuales de los ciudadanos encuentran pertinencia porque son una vía para que el Derecho a la Comunicación sea tangible en tanto posibilite que cada persona pase del pensamiento a la acción, a agendas informativas que privilegien la diversidad y la pluralidad, pero se requiere de más creación y más ciudadanía audiovisual.

Hoy que gradualmente se retoman actividades presenciales se buscan equilibrios para tomar lo mejor de las prácticas establecidas en los confinamientos, para que los contenidos de la televisión, abierta y digital, involucren a los ciudadanos, les den cabida para mostrarse y verse auténticos. La televisión que emerge se muestra cercana y con acento local.

Palabras clave:

Televisión; narrativas audiovisuales; ciudadanía; derechos; participación.

Bibliografía:

- Cumbe, M. (2010). La Televisión frente a los derechos de los niños y niñas. [Tesis para Diplomado en Interculturalidad, Derechos Humanos y Migración]. Universidad de Cuenca.
- Cajal, A. (2021). Las 9 Características de la televisión más importantes. Lifeder.
- Baba, J. (2013). Characteristics of television as a medium. *Journalism and Communication*.
- Fox, J. (2015). Social Accountability: What Does the Evidence Really Say? *World Development*, 72, 346-361.
- Bertot, J., Jaeger, P. & Grimes, J. (2012). Promoting transparency and accountability through ICTs, social media, and collaborative e-government. *Transforming Government: People, Process and Policy*, 6, 78-91.
- McQuail, D. (1997). Accountability of media to society. Principles and means. *European Journal of Communication*, 12(4), 511-529.
- Díez-Garrido, M., Campos-Domínguez, E., & Calvo, D. (2019). La transparencia de los partidos políticos como estrategia electoral. Una evaluación de sus promesas y sus páginas web. *Trípodos*, 44, 83-104.
- Ramon-Vegas, X., Mauri-Ríos, M., & Alcalá-Angüino, F. (2016). Transparencia informativa, autorregulación y participación del público: *Mural.com*, *Rue89.com* y *TexasTribune.org*. *Comunicación y Sociedad*, 25, 101-125.
- Parreira, M. (2019). La proliferación de las “fake news” y sus algoritmos dañan la cultura democrática. *Ámbitos*, 45, 89-106.
- Harsin, J. (2018). A critical guide to fake news: From comedy to tragedy. *Pouvoirs. Revue française d'études constitutionnelles et politiques*, (164), 99-119.
- Khaldarova, I. & Pantti, M. (2016). Fake news. The narrative battle over the Ukrainian conflict. *Journalism practice*, 10(7), 891-901.
- Tandoc, E., Lim, Z-W, & Ling, R. (2017). Defining

- “fake news”: A typology of scholarly definitions. *Digital journalism*, 6(2), 137-153.
- Mantzarlis, A. Fact-checking 101. (2018). En Ireton, C. & Posetti, J. (Eds.), *Journalism, fake news & disinformation: Handbook for journalism education and training*, 85-100.
- Gueham, F. (2017). *Le fact-checking: une réponse à la crise de l'information et de la démocratie*. Fondation pour l'innovation politique.
- Ufarte-Ruiz, J., Anzera, G. & Murcia-Verdú, J. (2020). Plataformas independientes de fact-checking en España e Italia. Características, organización y método. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 11(2), 23-39.
- Registro Oficial. (2010). Suplemento 303 de 19-oct-2010. Código orgánico de organización territorial, autonomía y descentralización. República del Ecuador.
- Astudillo, V. (2019). *Análisis del discurso periodístico deportivo radial de la ciudad de Loja*. (Tesis Licenciatura) [UTPL].
- Morales, C. (2020). ¿Para qué sirven los discursos? *El Universal*. 1-2.
- Revista Mensaje*. (2022). Vertiginosos cambios. *Revista Mensaje*, 51 (512), 4-5.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista M. (2020). *Metodología de la Investigación*, Quinta edición. McGraw-Hill / Interamericana Editores
- Ecuador Chequea* (2022). <http://www.ecuadorchequea.com/metodologia/>.
- Consejo de Comunicación del Ecuador (2022). <https://www.consejodecomunicacion.gob.ec/servicios/rpm/>.

I Congreso Internacional de Investigadores de
Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información

LIBRO DE MEMORIAS

El I Congreso Internacional de Investigadores de Comunicación Audiovisual y Tecnologías de la Información es una iniciativa creada por la Red de Investigación de Producción Audiovisual, REDPRO, como un espacio en el cual investigadores de las distintas áreas temáticas concernientes al audiovisual puedan compartir acerca de sus estudios, impulsando así la innovación y el intercambio de conocimientos.

Ejes temáticos:

- Tecnologías emergentes, interactivas y redes sociales
- Realidad audiovisual
- Comunicación persuasiva
- Comunicación
- Misceláneos

Con el apoyo de:



ISBN: 978-9942-42-933-9



9 789942 429339