

**Diseño de identidad y estrategia didáctica en
gráficas complementarias para el aprendizaje
de guitarra principiante en un canal de YouTube:
Valeria_MC18**

**Proyecto para optar al título profesional de
Diseñadora Gráfica**

Valeria Carolina Montenegro Castro

**Profesor guía
Leonardo Soto Calquín**

**Diseño de identidad y estrategia didáctica en
gráficas complementarias para el aprendizaje
de guitarra principiante en un canal de YouTube:
Valeria_MC18**

**Proyecto para optar al título profesional de
Diseñadora Gráfica**

Valeria Carolina Montenegro Castro

**Profesor guía
Leonardo Soto Calquín**

Agradecimientos

A mi familia, que me insiste en ser la mejor versión de mí que se pueda.

A mi mamá, por siempre recordarme que en la vida se va con determinación y honestidad.

A mi papá, por enseñarme a trabajar por lo que se quiere y enseñarme las primeras canciones en guitarra. El método funciona.

A mi hermano, por ser una inspiración en todo ámbito, eres un artista nato.

A mis amig@s. Sin ustedes no estaría en esta instancia, gracias por los salvavidas y por ser una inspiración constante.

A l@s de la infancia y adolescencia, por estar en cada aventura del camino.

A mi profesor guía, Leonardo Soto, por adoptarme en este turbulento proceso y ser un guía con mucha calma, conocimiento y temple.

A la comunidad de Sopapos, sin ustedes este proyecto no existiría y no podría decir que soy Youtuber, su apoyo es el motor de Valeria_MC18.

A tod@s los que me acompañan en este recorrido, porque la página queda corta.



Índice

I. Bases del proyecto

Introducción	9
Fundamentos	11
Problemática	11
Motivaciones	12
Preguntas de investigación	15
¿Qué?	15
¿Por qué?	15
¿Para qué?	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
Metodología de Trabajo	17

II. Marco teórico

La Era digital, los nuevos medios y la Web 2.0	19
Nos situamos en la era de la información	19
La web 2.0 y el rol del usuario	20
Educación a distancia y aprendizaje	23
Antecedentes de la educación a distancia	23
Conectivismo y teorías del aprendizaje en la era digital	24
Situación de la enseñanza a distancia en el contexto de pandemia: la brecha educativa	26
El aprendizaje significativo	27
La didáctica	28
YouTube	
¿Qué es YouTube?	31
El concepto de Prosumidor en YouTube y los Youtubers	32

Importancia de la marca personal	33
Tutoriales de youtube como apoyo al aprendizaje	35
"Youtubificación" de la música	37
Desmaterialización de la música	37
Ventajas en el contexto de los tutoriales	38
Producción audiovisual	40
Roles en la producción audiovisual	40
Proceso de producción	41
El rol del diseño para una comunicación efectiva	42
III. Levantamiento de información	
Cualitativo	47
Cuantitativo	48
IV. Conclusiones preliminares	
Conclusiones preliminares	50
V. Definición del proyecto	
El proyecto	52
Identidad del canal	52
Desarrollo de un tutorial de guitarra	53

El público objetivo	55
----------------------------	----

Etapas del proyecto	56
----------------------------	----

VI. Desarrollo del proyecto

Conceptualización	58
--------------------------	----

Identidad del canal	59
----------------------------	----

Planteamiento y planificación	59
-------------------------------	----

Percepción de la audiencia	62
----------------------------	----

Referencias	64
-------------	----

Desarrollo	66
------------	----

Paleta de colores canal	66
-------------------------	----

Diseño de personaje	68
---------------------	----

Bocetos	68
---------	----

Digitalización	70
----------------	----

Corrección de trazo e ilustraciones finales	73
---	----

Selección tipográfica	75
-----------------------	----

Imagen de perfil	77
------------------	----

Imagen de portada	78
-------------------	----

Outro	79
-------	----

Thumbnails o miniaturas	82
-------------------------	----

Tutorial	84
-----------------	----

Planificación	84
---------------	----

Secciones del video	84
---------------------	----

Percepción de la audiencia y rúbrica de comparación	85
---	----

Preproducción	86
---------------	----

Secciones y guión	87
-------------------	----

Escaleta y plan de rodaje	90
---------------------------	----

Equipos	93
---------	----

Locación	93
Storyboard	93
Testeo de planos	95
Rodaje	98
Instalación de equipos y grabación	98
Posproducción	99
Gráficas en pantalla	99
Diagramas acordes	99
Flechas rasqueo	101
Pulsación cuerdas	103
Correcciones de color	104
Audio	106
Montaje	107
Testeo y correcciones finales	108
Comparación con video anterior	109

Parte VI: Conclusiones y comentarios

Conclusiones y comentarios	120
Tutoriales y aprendizaje significativo	120
Rol del diseñador	120
Sobre la propuesta piloto	121
Proyecciones	122
Comentarios finales	122

Parte VII: Referencias y anexos

Bibliografía/Referencias	125
Anexos	134



I. BASES DEL PROYECTO

Introducción

Desde casi finales del siglo nos encontramos en la Era Digital o Era de la Información, donde, desde la creación de la *World Wide Web* la digitalización ha incrementado a gran escala el acceso a la información. Con la llegada de las nuevas tecnologías, asimismo, damos paso a lo conocido como los Nuevos Medios. Según Manovich (2006), corresponden al paso de los medios tradicionales de la época (impresión, por ejemplo) a conjuntos numéricos, donde se valora la inmediatez, individualidad y la posibilidad de ser manipulables a través de un software algorítmico. Actualmente se destaca la rapidez con la que se puede acceder a contenido de diversas categorías como música, obras de arte, series, información de actualidad y más, a partir de los diversos dispositivos que la población pueda tener, como por ejemplo un celular, una computadora, una tablet, entre otros. A su vez, con los continuos avances en la materia, la llegada de la Web 2.0, concepto acuñado por Tim O'Reilly (2005) nos topamos con no solo acceso a información que nos presenta Internet, sino al diseño orientado al usuario, en el que este puede participar de manera fácil y con una disposición automática del contenido desde que se sube a la nube global.

Entre las redes sociales más utilizadas hoy, y ejemplo de Web 2.0, se encuentra YouTube, plataforma de reproducción de videos creada el año 2005 por Steve Chen, Chad Hurley y Jawed Karim, en la que usuarios de todo el mundo suben más de 500 horas de contenido por minuto, de acuerdo a la plataforma YouTube for Press (s.f). La cantidad de videos que se pueden encontrar en el sitio pueden tener distintos enfoques y públicos objetivos, desde videos parodia, videoblogs, estrenos de canciones, series, y mucho más. Dentro de toda esta diversidad de contenido encontramos los tutoriales, videos que buscan entregar bases para aprender de un determinado tema, tal vez no de forma profunda, pero con los criterios básicos para su dominio.

Específicamente en esta categoría hablamos de YouTube no solo como medio de entretenimiento, sino también como una plataforma donde el conocimiento está a disposición del usuario y que sirve como apoyo al desarrollo de una tarea o una disciplina. Bengochea y Medina (2013) destacan el rol de los videotutoriales como método de

autoaprendizaje, siendo accesible desde cualquier plataforma a fin y con el contenido necesario y no discriminatorio para quien acceda a él. Bajo esta arista, comenzar el aprendizaje de un instrumento musical desde nociones básicas es posible con la disponibilidad de videos relacionados al tema, tanto generado por expertos en la materia como realizado por mismos alumnos o conocedores aficionados que buscan compartir lo que saben en la red. Asimismo, Siemens (2004) propone la teoría del conectivismo, modelo que reconoce la importancia de lo digital en la educación y el aprendizaje informal en la red, lo que antes requería de un profesor frente al alumno hoy puede ser complementado, o incentivado por un video.

La presente investigación tiene como fin analizar los tutoriales de guitarra en YouTube como herramienta de aprendizaje en la época de las tecnologías de la información y la comunicación, su rol en la educación y el impacto en un público principiante a través de tutoriales, así como la importancia de la marca personal dentro de la plataforma. De esta manera, desde el diseño, se pretende desarrollar la identidad para un canal existente y generar gráficas complementarias para tutoriales que cumplan con una estructura óptima audiovisual para una audiencia que inicia en el mundo de la guitarra acústica, investigando el rol del diseñador en la creación de piezas que mejoren la experiencia de quienes accedan a ellos.

Fundamentos

Problemática

Iniciar el aprendizaje de un instrumento musical puede ser abrumador cuando no se tiene acceso a clases formales, e incluso en ellas el formato sincrónico puede resultar agobiante para un entusiasta de la música, esto sumado a que el acceso a clases particulares implicaría un costo promedio de hasta \$20.000 la hora en Santiago¹, lo que puede ser un impedimento para quienes no pueden recurrir a ellas una vez a la semana. Palazón-Herrera (2015) considera que se debe aprovechar cada oportunidad entregada por la utilización de internet para la formación de una persona en el espacio musical, así como en el caso de los docentes, la posibilidad de buscar metodologías nuevas para la enseñanza.

Según la investigación de DeWitt et. al (2013) sobre el potencial de Youtube en el aprendizaje especialmente en las artes escénicas indicaría que los tutoriales no son un reemplazo de los métodos convencionales de enseñanza, pero sí se puede considerar que es un ente motivador para un estudiante, además de un refuerzo para lograr metas en el área. Dentro de YouTube es posible encontrar muchos tutoriales de guitarra con distintas duraciones, desarrollo gráfico, profundidad de contenidos e incluso dificultades lo que da la posibilidad al sujeto de navegar entre muchas opciones. A través de la extensión Keywords Everywhere² se encuentra que el término "tutorial guitarra" es buscado aproximadamente 2.900 veces al mes y "cómo tocar guitarra" unas 40.500 veces al mes en promedio, lo que indica un claro interés por parte de los usuarios por el desarrollo de la disciplina.

Un aspecto importante, de acuerdo a Janice Waldron (2011) quien analizó a una comunidad de entusiastas del Banjo *online*, es la importancia no solo del propósito de un tutorial como herramienta de

1 Promedio obtenido de las páginas superprof.cl y tusclasesparticulares.cl

2 Keywords Everywhere es una extensión de navegador que permite obtener promedios de búsqueda de palabras clave en la red.

enseñanza, sino también de generar una comunidad que participa en la búsqueda de un interés común, siendo al mismo tiempo una red de apoyo para el resto de las personas que se topan con este contenido que sirve como aprendizaje directo, pero informal.

Y es que el carácter asincrónico del aprendizaje por tutoriales de YouTube, donde se puede ver un video cuando se quiera/pueda y las veces que se requiera, otorga una posibilidad de adecuarse a los tiempos del receptor de la información.

Por otra parte, se planea la problemática de cómo enfrentar al usuario a la información desde dos aristas. En primer lugar desde lo identitario del canal, es decir, cómo manifestar el carácter y mensaje principal de este, para luego ser implementado en segundo lugar a los tutoriales, sin perder la función complementaria de todo recurso didáctico e informativo de ese contenido en particular.

Motivaciones

Desde el año 2015 no solo he sido una consumidora activa de Youtube, sino también productora de contenido en la red con mi canal Valeria_MC18, en el que he encontrado un lugar para expresar mi pasión por el canto y compartirlo en una comunidad. En un comentario en una interpretación realizada ese mismo año me preguntaron cómo se tocaba la canción, y así decidí agregar a mi canal una nueva área: la realización de tutoriales de guitarra en la plataforma, desarrollando desde entonces un interés en incentivar a las personas, en especial a principiantes en el área, a aprender a tocar el instrumento a través de un impulso inicial: canciones que les gustan y emocionan.

Es desde este mismo punto que a través del tiempo y gracias a las sugerencias y preguntas de la misma audiencia es que he tenido como meta el optimizar el contenido gráfico en pantalla para que sea lo más acotado y sencillo para un usuario primerizo de este instrumento musical. Desde el diseño se busca asegurar que a través de estrategias didácticas como los aspectos audiovisuales, se entregue la información de forma concreta y comprensible para aprender una canción particular. La búsqueda personal en este proceso es lograr que la audiencia pueda aprender de forma fácil sus canciones favoritas, y también generar la motivación para que a futuro emigren a canales más especializados -o directamente tomen clases si pueden- contando ya con bases para profundizar el contenido con un profesor y se queden como consumidores del resto del contenido que se genera.

El canal se caracteriza por contenido con no técnico, jovial, cercano y espontáneo (es decir, con toques de humor e improvisación), que pretende que una canción se logre tocar sin que sea totalmente igual a la original si es que la dificultad de esta es mayor, y de esta manera, la experiencia no sea tan abrumadora. La idea siempre ha sido no pretender ser una profesora conocida en el tema (porque no lo soy) sino que generar esa sensación de que una amiga te está enseñando

los acordes. Por lo mismo, la intención es lograr establecer una estructura permanente en base a lo ya realizado y agregar los elementos necesarios utilizando todas las estrategias audiovisuales que se consideren relevantes para simplificar y compactar el contenido, logrando el aprendizaje básico.

Para lograr este objetivo, es también primordial trabajar la identidad del canal en una primera instancia, cosa que hasta antes de la realización de este proyecto no fue trabajado en demasía y que demuestra tener un rol significativo en la presentación global del contenido que debe ser cohesivo y estar integrado en cada decisión sobre la marca personal. Esto para reflejar en la imagen del canal y las aplicaciones realizadas a los videos el mensaje o rasgos identitarios del mismo, con el fin de captar a la audiencia a partir de la presentación del contenido.

Preguntas de investigación

¿Qué?

Concretar la identidad del canal para posteriormente producir un tutorial de guitarra tomando en consideración elementos del lenguaje audiovisual y utilizando gráficas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes para así estandarizar un formato.

¿Por qué?

Porque YouTube, como herramienta de creación, participación y consumo de material audiovisual de diferentes categorías, plantea un apoyo en el área de la educación como herramienta didáctica. Ante la probabilidad de que la audiencia no tenga a su disposición clases particulares de guitarra, el compartir el conocimiento que uno tenga, aunque sea un carácter básico puede ser de apoyo en una comunidad o red donde no todas las personas pueden acceder a un curso, pero pueden encontrar un acercamiento básico en la plataforma.

Para ello, el material entregado no debe ser solamente atractivo o divertido desde la imagen del canal como tal, sino que también entendible para incentivar el aprender de forma sencilla. Los tutoriales de instrumentos musicales en un nivel principiante disponibles pueden jugar un rol en el interés o predisposición que demuestre la audiencia en continuar el aprendizaje a corto plazo o en el canal en particular.

Por último, este proyecto puede acercar el conocimiento sobre guitarra acústica de forma más amigable, sin ser extremadamente técnico, cosa de que la audiencia se sienta motivada a extender su conocimiento fuera del canal al desarrollar las bases de la pulsación de acordes y rasgueos para canciones de gusto personal.

¿Para qué?

Objetivo General

Desarrollar la identidad del canal de YouTube, para formular un tutorial de guitarra piloto estandarizando una estructura audiovisual y gráficas complementarias que aporten al aprendizaje de guitarra acústica para principiantes.

Objetivos específicos

Generar una identidad para el canal creando una cortina cierre de los videos, y las imágenes requeridas para el perfil.

Determinar el plan de grabación del tutorial, generando un contraste con los videos publicados anteriormente de forma *amateur* y sin los cuidados propuestos aquí, con el fin de presentar la perspectiva del cambio en el producto desde el punto de vista como diseñadora.

Establecer un método/estructura de trabajo y creación de gráficas para aplicar a los nuevos tutoriales.

Comparar el video nuevo con el anterior para comprobar el cumplimiento de una rúbrica a establecer.

Detallar finalmente el proceso de producción del piloto hasta su testeo.

Metodología de trabajo

A nivel teórico, principalmente se busca comprender el rol de la red en el aprendizaje, así como la inserción de Youtube como herramienta didáctica en el ámbito educacional. También se pretende analizar la importancia de la identidad de un canal para la presentación del mensaje y el rol del diseño para la comunicación eficaz.

Se plantea un trabajo de campo en base a una entrevista a una persona relacionada al ámbito de la educación. Por otra parte, se considera la realización de una encuesta a los consumidores de mi contenido, para identificar de forma directa sus necesidades, así como hacer un mapeo de quiénes son las personas que consumen los tutoriales de mi canal, fuera de la visión general que la plataforma entrega por todo el contenido.

En cuanto al proceso creativo, en primer lugar es necesario definir los conceptos que representan al canal, para luego realizar las gráficas pertinentes que demuestren los rasgos identitarios de este. Decretar una estructura/*storytelling* para los videotutoriales de forma permanente. Además demostrar el proceso de desarrollo de graficas en pantalla de los diagramas de acordes y la forma de representar los rasgueos, así como deliberar un plan de grabación teniendo en consideración los planos a trabajar para mostrar acordes, desarrollo (estructura) y rasqueo de la canción. En resumen, detallar el proceso de producción del video hasta su subida a la plataforma.

Por último, evaluar junto a la comunidad el aporte del este proyecto en la facilitación de la comprensión de los tutoriales y próximos pasos para el canal desde esta arista.



II. MARCO TEÓRICO

La era de la información, los nuevos medios y la Web 2.0

Nos situamos en la era de la información

Los medios de comunicación digitales que tienen sus antecedentes en la creación de objetos tecnológicos como el teléfono, la radio, o la tv, han derivado en un comportamiento de la sociedad que tiene como frente las redes de información. Según Brent (1990) esta era:

"(...) se caracteriza por la amplia capacidad de aplicación de las tecnologías electrónicas en un extenso campo de contenidos profesionales y personales. Mientras que algunas de estas tecnologías aparecen como nuevas, otras han sido fruto de la convergencia y transformación de aspectos y usos tecnológicos ya existentes." (p.56)

Es decir, los cambios que ha estado experimentando la tecnología y el acceso que se tiene a ella hoy han aumentado la capacidad de acceso a la información y el intercambio de esta misma en la sociedad.

Considerada como una revolución por autores como Castell (2001), las redes permiten el despliegue de comunidades virtuales en las que la organización social en términos políticos, por ejemplo, ya no tienen un carácter regional o están localizados en un área menor, sino que la capacidad de la información de trasladarse a una velocidad más allá de los límites pensados en eras pasadas, permiten una extensión más vasta de la información, así como también la discusión y organización de la comunidad. Aplicado en otros campos esta era destaca por la velocidad en la que los datos pueden viajar de un lado a otro para consumo y desarrollo de los sujetos en sociedad, por ejemplo, a la hora de desarrollar esta investigación el acceso a documentos relevantes para la misma no podría haber sido desarrollada de la misma forma en los años 50, así como también si no se estuviese en un país con acceso a esta tecnología, en este sentido hay que destacar que esta revolución no necesariamente se da de forma pareja en el mundo, sino que depende de criterios económicos y contextos socia-

les en cada área del planeta independiente de la era en que nos encontramos. Estudios estadísticos como el de *Data Reportal* (2021) indican, por ejemplo, la diferencia entre Norte América y África donde la primera cuenta con un 90% de su población conectada versus un 37% de la segunda lo que evidencia la desventaja frente al acceso a la información a través de estos medios siendo por tanto considerado un privilegio.

Como se mencionó en la introducción, autores como Manovich (2006) hablan de la creación de los nuevos medios a partir de la digitalización de estos en un proceso algorítmico de conjuntos de números. Por ejemplo, la capacidad de digitalizar una fotografía y subirla a la red, se podría considerar un ejemplo de lo que esta era permite, dando posibilidad a editarla, manipularla a una escala que lo análogo no permitiría (lo que permite Photoshop por ejemplo) y distribuirla en las diferentes plataformas hoy disponibles a las personas como Instagram, Pinterest, blogs, entre otros.

La web 2.0, y el rol del usuario

Tim O'Reilly, quien empleó el término Web 2.0 por primera vez, destacaba 7 principios constitutivos que marcaban esta nueva forma de ser parte de la red:

1. **La web como plataforma:** la ventaja del concepto de "autoservicio" que permite acceder a sitios web que no solo responden a "la cabeza" de la organización. Con esto, se refiere a que no se ingresa a páginas estáticas con información entregada únicamente por el dueño del sitio. Un ejemplo de esto es el mismo YouTube.
2. **Aprovechamiento de la inteligencia colectiva:** la posibilidad de generar y valorar el contenido que se ha subido por parte del usuario. Se destaca al usuario como co-desarrollador en las aplicaciones, y su aporte es clave al otorgar su confianza en plataformas, como por ejemplo *Ebay* teniendo efectos en el mercado.

3. **La gestión de datos:** el manejo de los datos que se obtienen de las diferentes plataformas en esta era permite un desarrollo y análisis de masas críticas en una página web. Por ejemplo, una plataforma que recibe valoraciones, comentarios, registros de edad, entre otros entrega datos que la plataforma ocupará para su mejora y mantención de competencia.
 4. **Fin del ciclo de actualizaciones de software:** con esto se refiere al cambio de la venta de software de licencia que se vuelve obsoleto cada cierto tiempo, generando el cambio de producto a servicio gratuito en el usuario se considera un co-desarrollador al ser capaz de agregar información y por tanto datos y comportamientos monitoreables.
 5. **Simplicidad en los modelos de programación:** Se resume en la simplificación de los diseños en web, que tienen que buscar ser simples y efectivos para el usuario. Por ejemplo, en Google no se necesitan más botones de los que ya tiene.
 6. **Software sobre el nivel de un dispositivo único:** Permitir la adaptabilidad de la aplicación. Agregar nuevas funcionalidades y la posibilidad de nuevos dispositivos de uso (el portátil, el teléfono, etc).
 7. **Experiencia de usuario enriquecedora:** Desarrollar la interfaz de usuario para un uso sencillo y aprender del mismo a través de su uso para mejorar la experiencia.
- (O'Reilly,2005)

El concepto se podría resumir en la idea de la comunicación bidireccional entre usuarios, a diferencia de la primera Web en la que la información se entregaba de forma unidireccional.

Gabriel Jaraba (2017) destaca a YouTube como "una de las expresiones más excelentes de la web 2.0: un espacio colaborativo e interactivo que define una plataforma mundial de comunicación, relación y promoción de materiales, ideas y actividades que se expresan de modo audiovisual" (p.26)

En este sentido, las capacidades que otorga la web al usuario hacen posible el no solo consumir, sino también producir y añadir valor

a sitios y aplicaciones. Desde la arista de las redes sociales, podemos hablar del hecho de poder personalizar nuestro perfil en una red, por ejemplo, elegir los colores de una conversación en Instagram, o publicar contenido que nos parezca relevante en el contexto de una comunidad a fin. Llevado al motivo de este proyecto, el poder publicar contenido a YouTube, agrega valor a la plataforma por la diversidad que se puede encontrar en ella, como en la generación de comunidad, conocimiento, y/o entretención para los usuarios.

Se habla de web 2.0 ya que YouTube es una plataforma concebida bajo estos criterios, sin embargo, es un concepto que se considera obsoleto ya que hoy en día ya se habla de web 3.0 y 4.0 que tienen relación con la personalización, nuevos dispositivos y uso de la inteligencia artificial en la experiencia de usuario, como por ejemplo Alexa.

Educación a distancia y aprendizaje

Antecedentes de la educación a distancia

El origen de la educación a distancia dista considerablemente de la idea del uso de una computadora para su propósito. Todo este fenómeno surge, según García (1999) debido a que *“Educar por medios convencionales a todos, atendiendo a satisfacer las múltiples demandas formativas de la sociedad es hoy prácticamente inviable”* (p.12). La demanda en educación no era compatible con los espacios y recursos existentes como para satisfacer la necesidad, así como también, necesidad de democratizar los estudios para quienes ya sea por impedimentos geográficos (vivir lejos de la institución) o situación de vida, (como adultos que por una u otra razón carecen de tiempo para ir a un aula a determinadas horas) no tenían la posibilidad de acceso al aprendizaje.

Si bien hoy es posible acceder a diplomados, cursos, tutoriales o más, desde dispositivos conectados a internet, García (1999) indica que sus inicios se remontan a siglos pasados, afirmando que *“...este tipo de enseñanza nace con la primera carta escrita por una persona en la que se da explicaciones”* (p.21). Considerando que este concepto se aleja de los estudios “formales” o institucionales, es posible coincidir con esta afirmación desde el plano de la generación de un aprendizaje a pesar de la distancia.

Analizando algunos de los hitos de la educación a distancia, podemos encontrar que, a lo largo de la historia, los medios utilizados han ido adaptándose a los recursos tecnológicos presentes. Por ejemplo, el uso de tarjetas enviadas por correspondencia a estudiantes a través de un sistema de taquigrafía, en el año 1904, por Isaac Pitman en Inglaterra o el uso de la radio como complemento al aula por parte de la BBC británica en 1927.

En el caso de Chile, cabe destacar la creación de Teleduc en el año 1977 por la Universidad Católica, transmitido por televisión principalmente, y que buscaba llegar a aquellos profesionales que por distintos motivos no tenían como llegar a la universidad de manera presencial.

Según el CNTV el año 2001, citado por Cora Steinberg (2013), entre 1977 y 1997 el 32% de los cursos que ofreció Teleduc son de perfeccionamiento docente (p.123). Hoy Teleduc sigue existiendo, pero en formato online, donde el requisito principal es haber terminado la enseñanza media.

Conectivismo y teorías del aprendizaje en la era digital

Existen hasta hoy teorías o modelos de aprendizaje como el conductismo, o constructivismo, que destacan en la disciplina pedagógica. Sin embargo, un rasgo importante que debemos mencionar es que el origen de estas teorías no consideraba los medios digitales en su premisa (por su inexistencia), ante esto, Siemens (2004) pone en la mesa el concepto del "conectivismo", una teoría del aprendizaje que tiene como base el uso de las herramientas que entrega la era digital y que complementa las mencionadas anteriormente. Destaca en este sentido el alejamiento del individuo del aprendizaje de manera intrínseca o individual como forma única (en el contexto por ejemplo de ir a una clase y volver a casa a hacer la tarea contando solo con lo que retuvo de la misma), siendo la capacidad de desarrollar redes para mantener un aprendizaje continuo una parte principal de los beneficios que nos da un contexto digital en el enfoque de la educación.

Siemens (2004) explica que *"el conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital."* (p.9). Al explicar su teoría propone principios como el hecho de que el aprendizaje requiere de diversas opiniones, y que este mismo también es un proceso de conexión de redes, implicando la necesidad de relacionarse más allá de lo individual para crear un conocimiento. Esto se puede llevar al campo del aprendizaje a distancia y las redes sociales, por ejemplo, donde la posibilidad de encontrar información, debatirla y estudiarla desde la libertad del sujeto propone una alimentación de las conexiones de este para continuar el aprendizaje, así como la existencia de comunidades

cuyo propósito es debatir estos temas. También, se discute la capacidad de la persona de elegir qué conocimiento adquirir de la red tras la posibilidad de buscar y en el fondo bucear en las profundidades de esta, donde los contenidos se actualizan de forma constante, llevado al caso, por ejemplo, de los tutoriales de guitarra en YouTube donde se suben canciones diferentes, por ejemplo. La diversidad de videos que se puede encontrar sobre un tema y la forma en que se trata permite al usuario elegir qué creador de contenido presenta la información de forma más afín a su necesidad de aprendizaje (que puede ser tanto informal completamente, como también un complemento a las clases de música en el colegio, por ejemplo), además tiene la opción de comentar o leer los comentarios de otros, generar discusión y formar redes, que si bien no son una clase profesional necesariamente y tal vez no reemplacen en un cien por ciento al maestro, permiten que el aprendizaje se mantenga en movimiento.

Para este propósito, es vital el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). La capacidad que tiene el estudiante de gestionar el conocimiento que encuentra en estas, y la posibilidad de procesar y luego comunicar lo adquirido implicaría, según Cueva Delgado et. al (2019), la posibilidad de conseguir mejores resultados académicos, así como la opción de desarrollar habilidades, valores, emociones, etc., y esto requiere que el conectivismo sea tomado en cuenta como parte de un modelo de aprendizaje que implique las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para exponer y proponer al alumno su uso para que acceda a un entorno que cambia constantemente, así como también el acceso a redes y la capacidad de incentivar la autogestión para la formación personal.

Por otra parte, según Gutiérrez (2012), es necesario considerar que la idea del conectivismo en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para el aprendizaje tiene una gran limitación: el acceso. Si bien es una posibilidad que abre puertas al conocimiento para muchas personas, no hay que olvidar que el acceso a las tecnologías no es algo igualitario y que el desarrollo de un país y el acceso por parte de sus habitantes no se va a dar a la par a nivel

global. Asimismo, cualquier tipo de limitación física o mental podría reflejarse en una pared entre esta opción y el desarrollo de la persona a nivel educacional haciendo uso de este medio.

Situación de la enseñanza a distancia en el contexto de pandemia: la brecha educativa

Teniendo en cuenta que los orígenes de la educación a distancia distan bastante de la última década, el contexto actual deja entrever que este método no es accesible para toda la población. Específicamente analizando la situación actual con la pandemia de COVID 19 y la obligación de frenar la expansión de la enfermedad cerrando instituciones educativas al contexto presencial, la población se ha enfrentado al teletrabajo y aprendizaje online de manera desigual. Murillo y Duk (2020) profundizan en la brecha educativa durante la pandemia especialmente en dos grupos: Niños y niñas en situación de discapacidad, y aquellas personas de escasos recursos.

En el primer caso, los autores indican que:

“La alternativa de la educación a distancia se convierte para muchos en un imposible. En muchos casos porque no tienen las destrezas o no están preparados en el uso de los dispositivos digitales, o porque los programas y actividades que los sistemas ofrecen a la mayoría no son accesibles para ellos” (p.2)

Además de lo mencionado, nos encontramos con la imposibilidad de personalización de la atención que podrían requerir en el aula con profesores saturados en el proceso. En el segundo caso mencionado, no es sorpresa mencionar que no todas las personas en el país tienen acceso a internet de forma fija, existiendo solo un 58,8% de los hogares que cuentan hoy con conexión e internet de esta forma,

según estadísticas de SUBTEL (2020). Sumado a esta brecha digital considerable en el contexto de las clases online, y la clara probabilidad de que no todos cuenten con un computador en casa o que este deba ser compartido con el resto de los miembros del hogar, está que, para muchos hogares vulnerables, el colegio presenta también la posibilidad de alimentación para los estudiantes. De esta manera el cierre de las escuelas presenta un desafío tremendo para quienes no tienen cómodo acceso a la educación a distancia vía internet. Por último, mencionar que así como estudiantes se ven afectados, es también necesario recalcar que no todos los docentes tienen el manejo apropiado de aplicaciones como para desarrollar la clase de la manera más expedita en el contexto digital.

Aprendizaje significativo

Aldo Montenegro, en la entrevista realizada, explica que el aprendizaje significativo tiene su base en la idea constructivista de que para que haya un aprendizaje lo que se va a aprender debe tener algún significado para el que aprende.

Cuando aparece un desafío, se presenta necesidad de energía para solucionarlo (por ej: aprender un acorde), posteriormente se define si este desafío es relevante para la persona en cuestión, y tras pasar por ese proceso intrínseco en el que se le da significancia al estímulo es que se procede a (como en el ejemplo propuesto) digitar el acorde y aplicarlo en un contexto de significación, como cantar una canción.

Poniendo como ejemplo los tutoriales de guitarra, estos se realizan con canciones que la gente pide o busca particularmente. A partir de esto, la búsqueda de una canción específica responde a un interés marcado por la emoción (gusto por la canción o nostalgia, por ejemplo) y es esto lo que genera una predisposición al aprendizaje más efectivo que aprender algo por cambio de conducta, o de forma mecánica.

El aprendizaje significativo es cuando el que aprende le otorga significancia al nuevo conocimiento debido a que en la activación del "puente cognitivo" de Ausubel este le da un nuevo significado, permitiendo su asimilación y por tanto transformando el conocimiento anterior. Entonces aparece acá la importancia de la estrategia, dado que si el nuevo estímulo no tiene la fuerza de ser significativo para el que aprende, simplemente no habrá resignificación del aprendizaje. (Montenegro 2017)

Otro de los autores que hace mención al concepto de aprendizaje significativo es Mario Carretero (2000), quien destaca el concepto de "puente cognitivo", como la relación que se establece entre el conocimiento nuevo y el que existía y la posterior construcción de un nuevo conocimiento que implica la reconfiguración del anterior. En esta lógica aparece la importancia de la estrategia didáctica para que sea asimilado por el que aprende.

En resumen, cuando se habla de aprendizaje significativo se refiere a que para que el aprendizaje sea efectivo, la información recibida se compara con el conocimiento previo que puede haber respecto al tema, y la significancia que se otorga a lo que se ha recibido para aprender predispone a la persona a absorber y mantener almacenado lo nuevo.

La didáctica

La didáctica es definida por Medina et al. (2009) como *"...la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos"* (p.7) A partir de la entrevista realizada a Aldo Montenegro se puede comprender esta definición declarando "cómo aprende el que aprende" siendo la didáctica quien se encarga de este proceso.

La importancia de esta disciplina en el aprendizaje es buscar el método para lograr la finalidad educativa, es decir, la forma en la que

se enseñará al estudiante. Las redes sociales son consideradas una herramienta didáctica más, en tanto es una estrategia de aprendizaje según su uso para este fin.

En una entrevista realizada a César Coll, catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Facultad de Psicología de la Universidad de Barcelona, asegura que: *“Es necesario que todo lo que se aprende tenga un valor personal y un sentido para el aprendiz”* (Coll, sin fecha). Asimismo, Francisco Mora, doctor en medicina y Neurociencia, en una entrevista con el portal www.educaciontrespuntocero.com indica que *“El cerebro solo aprende si hay emoción”* (Mora, 2015). Es en este punto en que la estrategia del *“componente emocional”* en la canción a aprender juega un rol en el proceso.

Entonces didáctica es considerar todas las variables para disponerlas en la dirección efectiva para que otro aprenda. En ese sentido, las variables vinculadas a recursos, estrategias, entre otras definirán cómo debe ser entregado y de qué forma se ocuparán para que la persona genere y almacene el conocimiento.

Continuando con el concepto de didáctica, Jean Piaget, Psicólogo y educador, indica que aprender funciona en una dimensión interaccionista, lo que implica que el sujeto interactúa con el medio y esa acción permite la formación de nuevo conocimiento. En primer lugar el cerebro asimila la información que recibió para posteriormente ingresarla al sistema luego de compararla con el conocimiento previo. Una vez que este proceso ha concluido, finalmente se integra este nuevo conocimiento. A este último paso le llama *equilibración*. (Piaget, sin fecha, Muntaner, 1988)

Este proceso indicado por Piaget tiene mucha lógica didáctica en el contexto de los aprendizajes que se generan a partir de estímulos audiovisuales. En primer lugar, el interesado en aprender busca un medio para llevar a cabo el proceso. Se conecta con un espacio audiovisual, el cual contiene componentes destinados a generar la experiencia de aprendizaje. Después de este proceso de asimilación, y debido

a las estrategias empleadas en el medio audiovisual, quien aprende pasa al proceso de acomodación y comienza a crearle un espacio en la construcción del conocimiento y finalmente, producto de la potencia del contenido didáctico del medio, termina equilibrando el nuevo conocimiento (Montenegro, 2017)

Por lo tanto, la didáctica corresponde a las estrategias utilizadas para llevar a cabo el proceso de aprendizaje. Retomando el tema de los tutoriales de guitarra, el uso de YouTube es una herramienta utilizada para esto, y el uso de canciones conocidas por la audiencia responde a una estrategia didáctica del tipo emocional, por último hacer material audiovisual y recursos de imagen, serían considerados elementos didácticos.

YouTube

¿Qué es YouTube?

El día 23 de abril de 2005 fue subido el primer video de YouTube, *“Me at the zoo”* (Yo en el zoológico), un video de 18 segundos marcaría el inicio de lo que es hasta hoy una de las redes sociales más populares en el mundo, solo superada por Facebook en cuanto a usuarios activos a octubre del presente año (Statista,2021). Creada por Jawed Karim, Steve Chen y Chad Hurley, la hoy adquirida por Google cuenta según se puede encontrar en la información entregada por *YouTube for press*, con más de dos billones de usuarios conectados al mes y más de 500 horas de video subido por minuto (s.f).

Francisco Aguirre (2020) menciona que YouTube en el país llegó a por lo menos diez millones de personas mayores de 18 años, y en el mismo reportaje, el entrevistado Edgardo Farías, director de Google Chile, declara en cuanto a la funcionalidad de la plataforma que *“A través de YouTube, nuestros clientes pueden llegar de manera masiva con una comunicación muy personal y directa a los millones de personas en el momento indicado, cuando están atentos y dispuestos a escuchar”* (Farías, 2020, Aguirre, 2020).

El método de funcionamiento de la plataforma es sencillo, cualquier persona con acceso a una cámara y un programa de edición de video puede editar y subir contenido de interés propio allí siempre y cuando cumpla con la guía de la comunidad (las reglas de YouTube) que implican respeto a derechos de autor al no reproducir piezas originales (cantar una canción de otro artista cuenta como una interpretación) u otros requisitos como el no publicar contenido violento o que implique un discurso de odio, por ejemplo. Asimismo, quien tenga conexión a internet y acceso a la página encontrará millones de videos de diferente contenido, desde videos musicales de artistas conocidos, a videos de animales haciendo cosas divertidas.

El concepto de Prosumidor en YouTube y los Youtubers

Una de las características de YouTube, al igual que otras RRSS como TikTok, Instagram o Facebook, es la capacidad que tiene el consumidor de, además de acceder a las publicaciones de interés, poder producir contenido propio que puede ser dispuesto ante el resto de la comunidad afín. Aquella persona que cumpla con estos factores cabe en la categoría de prosumidor de contenido, ya que lo consume y además produce su propio aporte.

De acuerdo a Sánchez y Caldeiro (2016) este concepto está directamente relacionado al uso de la Web 2.0, así como también destacan el origen desde mucho antes, ejemplificando con aquellos procesos en los que el sujeto consumía lo mismo que producía.

Los Youtubers en este sentido serían prosumidores, y según a Jaraba (2017) tienen un estilo que destaca por su *“capacidad de expresión espontánea o la construcción elaborada de algo que se le parece.”* (p.31) pero sin dejarse engañar. Si bien se puede considerar que cualquier persona puede grabar algo con su teléfono y por tanto convertirse en un prosumidor de la plataforma, lo que distingue a un “Youtuber” en el plano profesional del desarrollo de un canal es, según el autor la formación con la que se va dotando quien genera contenido.

“Los youtubers son los jóvenes que han aprovechado su paso por la escuela o la universidad y llevan en el bolsillo la capacidad de expresión propia de quienes dominan el empleo de la palabra, la imagen, los recursos gráficos y la capacidad narrativa (...) un youtuber no es un chico cualquiera al que le ha caído del cielo una videocámara sino una persona que ha sabido dotarse de una formación” (p.31)

Es bajo este fundamento que, en primer lugar se debe definir el carácter de un canal, y para un tutorial es preciso profundizar en áreas de lenguaje audiovisual, tanto para entregar el mensaje de forma cuidada, como para desarrollar el canal a mayor profundidad en este aspecto.

Importancia de la Marca Personal

Al crear un canal de Youtube o un negocio en Instagram, por ejemplo, el concepto de marca personal se hace presente ante la necesidad de diferenciarse y posicionarse dentro de la plataforma elegida. De acuerdo a Sergio Pérez Ortega (2008) citado por Paula Criado (2016) esto radica en que *"(...) desarrollar una Marca Personal supone aprender, por una parte, a identificar, y por otra saber comunicar las características que nos hacen sobresalir, ser relevantes y diferentes en un entorno homogéneo, competitivo y cambiante como es el actual."* (p.5)

Mark Smith (2018) indica la importancia de generar valor en quienes verán el contenido, preguntarse por qué escogerían verlo, dando énfasis en que deben sentirse cercanos a quien están viendo y al producto, así como por parte del creador, es relevante conocer a la audiencia a la que apela. Describe:

"Básicamente, "valor" significa que tu público le dará un nivel de importancia, mérito y utilidad a tu contenido. Sin embargo, será difícil descubrir el valor exacto que tu público le dará al video y contenido que subas, en particular porque se trata de una industria completamente digital." (p.58)

Es menester mencionar que la marca personal implica que la identidad -definida por la RAE como un *"Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los*

demás” (Real Academia Española, s.f., definición 2)- que se tenga en redes sociales se mantenga con el tiempo y que permita la diferenciación con el resto de creadores de contenido ya sea de la misma área o no, lo cual es importante para definir su lugar (su valor) dentro de la plataforma.

Algunos conceptos o elementos clave a distinguir en un canal de Youtube son los siguientes:

- **Temática del canal:** Si bien no es concretamente definitorio del resto del contenido, es necesario establecer un eje central (ej: Música, video-blogs, reviews) para establecer la generalidad del contenido presente.
- **Imagen de perfil:** Es la imagen que más se verá del canal, en cada video subido, en cada comentario y puede ser presentada con una fotografía, logo, o ilustración según el propósito, mensaje o interés del creador.
- **Banner:** Al abrir un canal de YouTube, es el fondo principal del mismo, relevante en calidad y presentación para todo aquel que entre al canal principal.
- **Trailer:** En la misma ventana que se encuentra el banner y foto de perfil, se puede colocar un video trailer, que será lo primero que verá la audiencia al ingresar al canal, este puede ser elaborado como un video de presentación, o ser un video específico del canal según decisión del creador.
- **Intro y/o outro:** Corresponde a un clip de 5 a 20 segundos (por la duración promedio de las pantallas finales) que se coloca en el inicio y/o final de los videos como medio de presentación del canal y al momento del cierre del mismo, permite dar espacio a la colocación de recomendaciones de videos y una invitación a la suscripción además de ser el lugar en el que suele incluir redes sociales adicionales del creador.

Es la capacidad de mantener en línea estos elementos, ósea, tener clara la motivación, la forma en la que se quiere presentar el contenido la que finalmente hará la diferencia en cómo se posiciona un canal de Youtube en internet, y la generación de valor del mismo será lo que defina una relación con la audiencia que se identificará con lo presentado.

Tutoriales de YouTube como apoyo al aprendizaje

Definido por la RAE como *“Perteneiente o relativo a la tutoría o a la persona que ejerce el cargo de tutor”* (Real Academia Española, s.f., definición 1) el tutorial hace referencia a un proceso o breve guía para el uso de algún programa, instrucciones para el funcionamiento de algún objeto, entre otros. Es decir, es el proceso de instrucción llevado a cabo por un tutor.

La investigación de DeWitt et al. (2013) indica que tiene el potencial para apoyar el desarrollo de las artes escénicas, pero no reemplaza al profesor en concreto. A pesar de aquello, una de las consideraciones que tomaron de la investigación de Lindstorm (1994) es el hecho de que el aprendiz es capaz de recordar y comprender mejor algo cuando lo pueden ver, oír y hacer al mismo tiempo, cosa que a diferencia del aula (si la atención no puede ser focalizada) muchas veces un tutorial en video si permite, (Lindstorm, 1994, DeWitt et al.,2013), ya que si tomamos como ejemplo, solo ver un diagrama, o solo escuchar la ejecución antes de realizar la pulsación de un acorde, los video tutoriales tienen la ventaja de cumplir con las tres condiciones para el estudiante (ver, oír, y hacer al mismo tiempo) y además contar con el beneficio del aprendizaje asincrónico y repetible las veces que sea necesario.

En el contexto de los tutoriales de guitarra en YouTube, la experiencia se vive de forma asincrónica (es decir, no es en vivo en el aula o con un profesor en directo) y en la espera del aprendiz en la reproducción de esta secuencia de acontecimientos (ver, oír y hacer). Las cualidades de la plataforma permiten al usuario repetir el video cuantas

veces lo permita su internet y practicar al mismo tiempo que escucha y ve el video, lo que según Lindstorm (1994) y DeWitt et. Al (2013), pretende un beneficio directo del aprendizaje a través de tutoriales como los que encontramos en esta plataforma (2013).

Es relevante mencionar para propósitos de esta investigación el concepto A2A. Márquez (2017) cita a Kiri Miller (2012) indicando que es interesante mencionar el concepto de pedagogía A2A que corresponde a *amateur-to-amateur* (p.78) en la difusión de tutoriales hechos por aficionados. Esto indica un proceso de en el que se va a aprender mientras se hace y que la experiencia musical es compartida (por ejemplo, si corrigen o recomiendan algo al creador en los comentarios).

Es el consejo que da Jaraba (2017) para realizar un tutorial en YouTube, en donde se precisa que, al momento de generar un canal que realice tutoriales aquello que se enseñe debe ser consistente, bien explicado y ejecutable con ver el video: *"Piensa qué habilidades tienes, qué cosas sabes hacer bien y escoge una; deberás encontrar tu propio modo de desarrollarla y explicar al espectador el truco de una manera comprensible, sencilla y breve"* (p.39). Destaca también la necesidad de tener una capacidad de expresión personal que pueda resultar atractivo a una audiencia, la mezcla de conocimiento del tema con la personalidad de quién transmite daría mejores resultados en atraer una audiencia, o retener su atención a lo largo del video (2017).

De todas formas, es menester mencionar las ventajas y desventajas que tiene este método de enseñanza. Por un lado, se ha mencionado la posibilidad de repetir un video y el carácter asincrónico de los tutoriales en YouTube, a lo que podemos agregar la comodidad de verlo en todo dispositivo disponible al usuario, y la democratización del acceso, que ya se ha comentado respecto a la posibilidad de ver estos videos si no hay opción de tener clases particulares. Respecto a las desventajas es importante destacar que por un lado puede haber una menor probabilidad de retroalimentación rápida si es que el creador de contenido no está disponible de forma inmediata. También y como ya se trató en el área de educación a distancia, si bien existe

una democratización del acceso no hay que olvidar que aun así hay personas que no necesariamente tienen internet fijo por ejemplo. Por último, se encuentra la baja posibilidad de confirmar el aprendizaje, es decir, no se puede hacer un seguimiento o evaluar a quien aprende directamente, a menos que el creador de contenido ofrezca seguimiento finalmente confiando en la audiencia (Márquez, 2017).

Para concluir, los tutoriales de YouTube representan una oportunidad clara de apoyo al aprendizaje por las características que lo representan, pero que sin embargo, y sin menospreciar las grandes ventajas que poseen no está exento de desventajas.

“Youtubificación” de la música

Este término es empleado por Israel Márquez (2017) para referirse al proceso desmaterializante, es decir, el traspaso de la música del formato físico a las plataformas digitales, y específicamente YouTube al ser este un espacio de almacenamiento audiovisual. Son un ejemplo de estos espacios los canales VEVO especializados en la publicación de videos de música, y también todas las versiones de canciones o remixes hechos por fans (2017).

Desmaterialización de la música

El año 2014 fuimos testigos de un hito en la industria musical chilena, el cierre de Feria Mix (ex Feria del Disco), poniendo fin a una de las principales cadenas de ventas de discos del país. CNN (2014) expresaba:

“Desde 1956 cuando comenzó su periplo por la música, y que durante su historia alcanzó a tener más de cincuenta locales, evolución que se fue dando con el tiempo luego de instalar

una sección de discos dentro de una tienda de electrodomésticos en 1956.

Al cumplir cincuenta años, el negocio se reinventó y cambió de Feria del Disco a Feria Mix, donde bajo este título incluían en sus tiendas libros, dvds y videojuegos entre otros. Lo que ahora sólo será un recuerdo para los "románticos" de la música que añoraban sacar de su envoltorio una nueva entrega de su artista favorito." (2014)

Siendo partícipe y testigo del auge del casete y del disco, el surgimiento de los nuevos medios que llegan para reemplazar la necesidad de ir a la tienda a buscar el último álbum de Shakira. En este sentido es que vemos, por ejemplo, cómo la reproductibilidad del medio digital termina por hundir a la industria física, obligando a disqueras, productoras o sellos a reinventarse en la búsqueda económica de mantenerse a flote, dejando al disco como una opción de colección más que el medio para el fin de escuchar la obra.

Como Manovich presentaba, nos encontramos en una era en la que la información se encuentra a una velocidad increíble con sólo necesitar una buena señal de internet.

Ventajas en el contexto de los tutoriales

Respecto a YouTube como un almacén musical, Márquez (2017) también hace un reparo en el aspecto pedagógico musical 2.0 de la plataforma al indicar que:

"Una gran parte del contenido musical disponible en YouTube tiene que ver con videos y tutoriales que nos enseñan desde cómo tocar un determinado instrumento hasta cómo pro-

ducir un determinado estilo de música o cómo tocar una canción de nuestra banda favorita. En YouTube encontramos desde profesores y profesionales de la música que han descubierto en esta plataforma un nuevo medio para transmitir sus conocimientos, hasta músicos amateurs que comparten sus experiencias musicales con otros músicos que también están empezando y que se asisten y ayudan mutuamente durante el proceso.” (p.77)

Para la realización de tutoriales, el contexto actual de la música en la era digital responde a una ventaja, ya que la desmaterialización de esta industria permite el acceso a la fuente clave (la canción) sin la necesidad de tener que adquirir el disco o esperar que suene en la radio para tomar nota o grabarlo en un casete para practicarlo, sino que el poder recurrir de forma libre en un gran repositorio como YouTube permiten tanto para quien realiza el tutorial, como para quien busca aprender, la opción de reproducir la canción desde el dispositivo a convenir, dejando el formato físico como una opción de colección para el fan.

De esta forma, la desmaterialización de la música abre una ventana a la posibilidad de aprender una canción, el acceso a la letra, a páginas de acordes que contienen las tablaturas y diagramas para aprenderla son parte de los beneficios para el aprendizaje informal de la disciplina a través de la libertad del usuario de acceder a esta información, además de poder compartirla, y realizar, en el caso de este proyecto, un tutorial al respecto.

Producción audiovisual

Según José Antonio Soto (2015), la producción audiovisual se define como *“una creación que supone la generación de contenidos audiovisuales”* (p.11) Siendo esto un capítulo de una serie, película, etc., y que requiere de un equipo para su realización. Esto implica una serie de recursos, tanto técnicos, humanos y económicos para su realización. Por otro lado, Ascher y Pincus (2019) incluyen en el espectro *“desde épicas de Hollywood multimillonarias en pantalla grande hasta películas caseras del cumpleaños de un niño”* (p.4), ósea, la producción incluye cualquier elemento grabado, desde cualquier origen y con cualquier fin.

El proceso implica seguir una serie de pasos para que el desarrollo ocurra de la forma más expedita posible desde la ideación a la masterización del producto. Soto (2015) distingue cinco pasos a seguir para esto: Desarrollo del proyecto, Preproducción, rodaje, posproducción, y distribución los cuales se desglosarán más adelante.

Roles en la producción audiovisual

Ascher y Pincus (2019), destacan que si bien en el estilo de Hollywood que se conoce mundialmente se requieren muchas personas para los roles a cubrir, hoy una sola persona puede iniciar y terminar un proyecto, y poniendo como base de este proyecto el video de YouTube, esto ocurre desde el creador establecido que ya cuenta con equipos de grabación y editores o quien se graba solo haciendo videoblogs, por ejemplo, lo que puede ser definido por presupuestos de acuerdo a los ingresos del canal, o interés del creador.

Se destacan para este proyecto el rol de director y productor en el proceso audiovisual. Siendo -a grandes rasgos- el primero quien está a cargo del contenido visual, versus el segundo, quien se encarga de la gestión y coordinación de los procesos para llevar a cabo el trabajo (Soto, 2015). Para este proyecto se tomarán ambos roles para la creación del contenido, incluyendo el rol de reparto, ya que en cámara también aparecerá la misma persona.

Proceso de producción

- **Desarrollo del proyecto:** Elaboración del guión a partir de la idea inicial. Dependiendo del mercado y los procesos posteriores también se determina un presupuesto que esté a disposición para la materialización del proyecto.
- **Preproducción:** Consta de la preparación antes del rodaje en la que se examinan presupuestos, ensayos, locaciones, equipos, etc., se prevé todo lo que se necesitará para la realización del proyecto.
- **Rodaje:** Grabación del proyecto.
- **Posproducción:** Proceso de edición del material grabado. Esto se lleva a cabo una vez que toda la grabación fue realizada, e implica edición, montaje, edición de sonido, etc. Es en esta etapa donde se debe detectar cualquier error que implique, por ejemplo, una regrabación.
- **Distribución:** Momento de publicación y promoción del proyecto.

(Soto, 2015).

El rol del diseño para una comunicación efectiva

Jorge Frascara (2000) da un acercamiento a la definición de diseño gráfico como *“la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos predeterminados”* (P. 19) y destaca que responde a ser un método que a través de medios visuales es capaz de construir un mensaje (Frascara, 2000)

Por su parte, Candelaria Moreno de las Casas (2014) cataloga el rol del diseño gráfico como profesión de la siguiente manera:

“El Diseño Gráfico es una profesión de comunicación visual, por lo tanto, es una herramienta muy útil y fundamental en la educación de una sociedad. La manera de transmitir mensajes puede ayudar a resolver de una mejor forma diferentes tipos de problemas” (p.4)

En ambos casos, se habla de una disciplina que tiene el rol de ser capaz de transmitir un mensaje cuando es debido. Pero es importante destacar que tiene que cumplir con más que solo atraer o llamar la atención. Es menester que el diseño tenga un orden claro, sea de fácil lectura, sea claro en la representación y considere los contextos humanos y comunicacionales para ser llevado a cabo. (Frascara, 2000)

Si se interioriza en los puntos mencionados anteriormente (Educación, Youtube, y la producción audiovisual) aparece la interrogante del rol del diseño y la oportunidad presente en estas áreas.

Hablando de educación, es relevante destacar que el diseño tiene un rol en el desarrollo de estrategias de aprendizaje en el aula desde la arista de recursos didácticos como el material complementario y recursos disponibles. Matínez (s.f) indica que en el rubro educacional el diseño es *“(...) el responsable del tratamiento comunicacional de los recursos pedagógicos, considerando aspectos cromáticos, tipográficos, de usabilidad y funcionalidad. Es quien debe tomar las decisiones comunicacionales, con el objetivo de potenciar los mensajes.”* (p.3)

Un ejemplo de diseño gráfico en la didáctica puede estar en la creación de tableros de juego, aplicaciones web, material audiovisual, entre otros. Este procedimiento implica que el diseño debe asegurar una comunicación efectiva en la entrega de la información a través de estos recursos para ser partícipe de un aprendizaje eficaz.

En el ámbito del trabajo audiovisual, el diseño puede cumplir, por ejemplo, roles fundamentales en el área de posproducción debido a los recursos de trabajo de imagen que se pueden integrar a la obra como la creación de efectos y dinámicas en pantalla como tipografías, animaciones o recursos gráficos que sean necesarios para resaltar un mensaje o para aumentar lo atractivo del producto audiovisual. Por otro lado, el diseñador gráfico puede ser partícipe en áreas de dirección de arte en animación, por ejemplo. Se puede manifestar que el diseñador, desde sus recursos de conocimiento puede fortalecer la producción audiovisual en el tratamiento de la imagen.

Para YouTube, y más específicamente si se trata del trabajo de un canal de la plataforma, se debe tener en consideración que este requiere de una identidad que se presenta a la audiencia y que entregará valor al contenido. El diseño cumple el rol de definir cómo se presentará la identidad en criterios de imagen, color, jerarquía, entre otros detalles, y el cuidado que esta debe tener para no dar cabida a malos entendidos (como identificar de manera errónea la finalidad del canal). Decisiones como qué imagen se pondrá en el perfil (Logo, ilustración o fotografía), o la cortina de inicio o final de un video tienen injerencia en el propósito del canal, en tanto todo debe ser cohesivo en relación a lo que se desea comunicar.

Es importante, para el desarrollo de tutoriales la insistencia y repetición en la entrega del mensaje en tanto implica dos supuestos, por un lado, la mejor memorización a través de la repetición y por otro lado la aclaración a través del uso de códigos para presentar la misma información (Frascara, 2000). Esto es relevante para el presente proyecto considerando que la estandarización de los futuros videos tutoriales, cumplirían con el rol presentado ya que el mensaje se comunicará de

la misma forma aunque la canción pueda ser diferente. En este sentido se puede destacar el rol del diseño en la homogenización de la entrega de un mensaje con propósitos didácticos para el aprendizaje de guitarra a través de medios audiovisuales en la red social YouTube de forma periódica.

Es entonces necesario destacar que el diseño gráfico puede tener participación en diversas disciplinas, en distintos grados y desde diferentes aspectos, siendo la base de la oportunidad de diseño la capacidad de llevar el mensaje de forma clara, atractiva y eficaz.

Para el presente proyecto, y tras el análisis del rol del diseño para la comunicación eficaz se consideran las siguientes responsabilidades desde la disciplina:

En primer lugar, ser capaz de tomar las decisiones sobre la identidad de manera que, de forma clara, el mensaje que se quiere transmitir sea el correcto. Esto implica elegir de forma concreta, y bien planteada desde su conceptualización todo recurso a utilizar para su reconocimiento.

Luego, contribuir en el aspecto educativo a partir de material didáctico a realizar que efectivamente sea un aporte y complemento para el aprendizaje eficaz. Los tutoriales a realizar son condicionados por la canción a elegir para determinar el tiempo de duración del video, y se busca responder al acceso de conocimiento de forma rápida. En caso de que una canción no permita una corta duración por su estructura, se debe buscar la retención de la audiencia en el video a través de su comprensión de forma rápida. Es decir, que todos los elementos a realizar permitan un paso expedito por el video independiente de su duración.

Para ambos propósitos es sustancial tener control de las jerarquías visuales de cualquier elemento comunicacional que se realice a partir de las decisiones cromáticas, tipográficas, de imagen y tratamiento del video, entre otras.

Tener un control activo sobre todas estas decisiones, como diseñador, concretarán un mensaje eficaz a comunicar en cada propósito.

III. LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Cualitativo

Los datos cualitativos se obtuvieron mediante dos métodos: entrevista y focus group:

Entrevista a Aldo Montenegro González:

Magister en Currículum y Evaluación, UCM España, Magister en Gestión y Liderazgo UFT Santiago y Profesor de educación musical, Universidad de Chile-UPLA con quien profundizaremos en los conceptos de didáctica y aprendizaje significativo.

Focus group:

Este proceso se llevó a cabo en la plataforma de voz Discord, en la que suscriptores del canal son partícipes de un servidor asociado a Valeria_MC18. La finalidad fue recollectar opiniones respecto de la primera edición de video y presentación del canal para evaluar su idoneidad en cuando a los recursos visuales de los tutoriales como la identidad del canal.

Cuantitativo

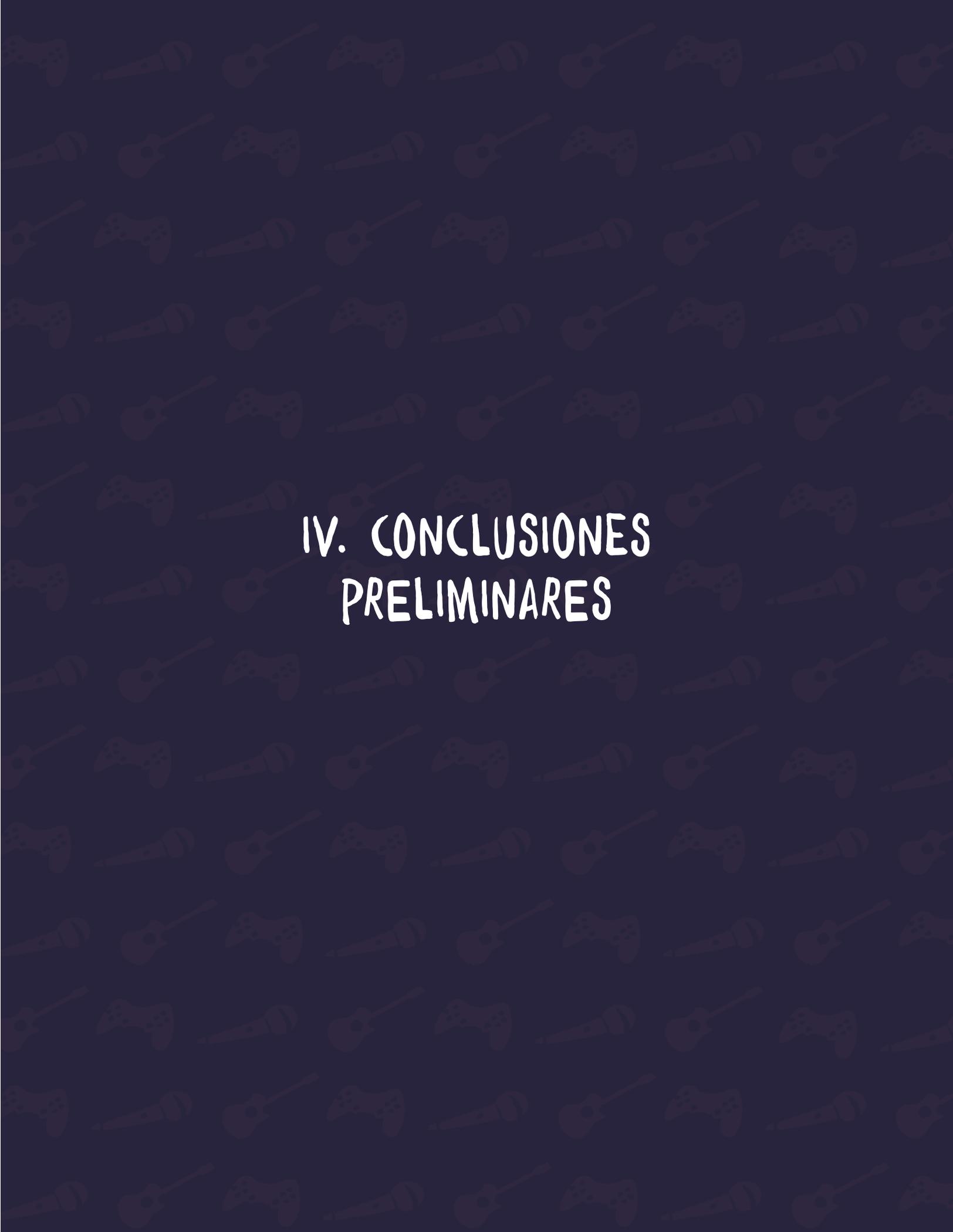
Encuesta:

Se realizó una encuesta utilizando Google Forms a la audiencia del canal entre el 5 de diciembre del año 2020 hasta junio del presente año. Se dejó durante un periodo largo de tiempo a fin de tener un ingreso orgánico de la audiencia. El motivo de esta fue conocer efectivamente a quiénes precisamente ven los tutoriales (considerando que es una sección dentro del canal) y sus necesidades desde diferentes aspectos de un tutorial de guitarra.

Los datos que se buscaban obtener se centraron tanto en conocer datos demográficos, geográficos y conocimientos previos de la audiencia, así como consultar en base al último video subido en ese momento, sus apreciaciones de la presentación de los mismos en relación a la capacidad de comprensión a través de lo audiovisual, comprensión de diagramas y planos, entre otros.

Rúbrica de análisis de videos existentes:

A partir de los resultados de una pregunta de la encuesta sobre referentes de los seguidores del canal, se hizo una selección de cinco canales (entre los más mencionados) y el último video propio a la fecha del análisis. Se estableció una rúbrica para comprender las características principales de los tutoriales considerando las preguntas hechas en la encuesta de los seguidores.



IV. CONCLUSIONES PRELIMINARES

Conclusiones preliminares

Es destacable la importancia de las TIC (Tecnologías de la información y Comunicación), entre esas YouTube como herramienta didáctica en la era de la información, siendo capaz de ser un complemento a la enseñanza. Asimismo, su uso en un contexto de aprendizaje significativo lleva a quien aprende a tener en sus manos la posibilidad de encontrar en la web aquello que le motiva sin necesidad de depender de una clase de pago o profesional, desarrollándose en un ambiente colaborativo y diverso.

En el ámbito de los tutoriales de guitarra, es relevante destacar que la audiencia tiene requerimientos visuales para poder complementar el video que se pueda publicar. Es en este contexto que se ve la importancia del diseño para generar una comunicación eficaz. Por una parte, para la generación de estrategias didácticas en la entrega de información a partir de la generación de toda gráfica complementaria que aporte a la recepción del mensaje por un público mayoritariamente principiante, y, por otro lado, esta gráfica debe ser cohesiva con la generación de una identidad del canal, para invitar a una audiencia a acceder al contenido y que este se encuentre integrado desde lo identitario.

Es necesario prestar atención a los requerimientos de la audiencia, y por otro lado que aquello que se genere para un tutorial de guitarra sea cohesivo con la presentación del canal a trabajar.

V. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

El proyecto

Valeria_MC18 es un canal de YouTube destinado a la música y el ocio con toques de humor, espontáneo y de carácter cercano. Dentro de la primera área se encuentran tutoriales de guitarra para principiantes que además de cumplir con los conceptos presentados, incluye la necesidad de que sea amigable con un público principiante en la búsqueda del incentivo al aprendizaje de guitarra acústica, recurriendo a canciones conocidas o pedidas por la misma audiencia que apelan en su mayoría a un componente emocional.

Para el desarrollo se hizo un estudio de la audiencia actual, sus necesidades en cuanto a lo audiovisual para un tutorial de guitarra y el contexto actual de los canales más vistos por ellos mismos, para así establecer criterios de realización.

Este proyecto, se divide en dos áreas principales. En primer lugar, es relevante la creación de la Identidad del canal, para reflejar el mensaje que este quiere presentar a la audiencia existente y posibles futuros seguidores de la cuenta. Luego, el desarrollo de un tutorial de guitarra principiante acorde a las necesidades de la audiencia desde lo didáctico.

Identidad del canal

Actualmente la problemática del canal desde el área de marca personal se ubica en la presentación del mismo. Si bien desde el contenido se define la espontaneidad, la cercanía y el toque de humor como bases, actualmente el diseño de la marca personal no tiene conexión con los conceptos, siendo imágenes elaboradas con diferentes técnicas de ilustración y sin considerar la identidad que el canal pretende promover. Es a partir de esto que se plantean los siguientes desafíos:

- **Imagen de perfil:** definir si será logo, fotografía o ilustración
- **Banner:** debe ser complementario a la imagen de perfil, incluyendo

selección de tipografías para presentación del canal en su página principal.

- **Outro de los videos:** es permanente y debe ser cohesiva a la imagen del canal. No importa la sección dentro del mismo la cortina de salida está integrada con la identidad del canal.
- **Desarrollo de miniaturas:** Debe ser coincidente con las decisiones de diseño anteriores y aplicable en cualquier tipo de video.

Desarrollo de un tutorial de guitarra

En cuanto a los tutoriales actuales de guitarra del canal, en primer lugar la gráfica complementaria hoy no es de autoría personal, además de no necesariamente coincidir unas con otras, lo que implica la necesidad del desarrollo de material propio y unificado. Tampoco existe una planificación audiovisual concreta respecto al uso de planos con el fin de facilitar al máximo la entrega de la información siendo solo uno el utilizado para todo el tutorial en desmedro de enfatizar ciertos movimientos, como los rasgueos.

A partir de los resultados de la encuesta. El desarrollo del video debe cumplir con 3 criterios clave:

- **Video:** La iluminación, secciones, y los planos secciones deben propiciar la comprensión de la canción enseñada, así como la visibilidad de la acción (como un rasgueo, o la posición de los dedos al pulsar un acorde) con el propósito de mostrar de mejor manera la guitarra en las diferentes secciones del tutorial.
- **Audio:** Cumplir con criterios básicos de edición de audio que permitan la más clara comprensión posible para la audiencia y reducción de ruidos de ser necesario.

- **Gráfica complementaria:** Toda gráfica debe ser eficaz para ser un complemento efectivo al aprendizaje. El desarrollo de diagramas de acordes que sean coherentes con el propósito didáctico, así como el uso de elementos para resaltar aquellos detalles cuando la selección de planos no permita una total claridad. Deben ser distinguibles considerando el dispositivo utilizado por la audiencia. Las flechas que indican la dirección del rasgueo deben ser notorias e interactivas en tanto la muestra de este en cámara debe coincidir con un cambio de color en la imagen.

Se regrabará un tutorial realizado el año 2018, debido a la calidad de la grabación, ausencia de gráficas complementarias y necesidad de grabar una segunda parte por la falta de una estructura definida. Se busca estandarizar a través del piloto a realizar los futuros tutoriales del canal.

Público objetivo

Los tutoriales de guitarra tienen como público objetivo a personas principiantes o intermedias (esto incluye que estén retomando el ejercicio) en cuanto al conocimiento del instrumento, que buscan iniciar esta actividad a partir de canciones conocidas que apelan a su emocionalidad. De esta forma tienen la predisposición a aprenderlas desde ese motivo. El proyecto busca facilitar este acercamiento inicial con gráficas en pantalla que complementen y no compliquen o estorben el proceso.

Teniendo en consideración lo anterior de forma global, y con los resultados obtenidos en la encuesta realizada anteriormente, se considerará un espectro entre los 14 y 20 años principalmente de América latina (México, Chile y Argentina principalmente), sin ser excluyente hacia edades fuera de este rango. Sin embargo, se tomará en cuenta que (Según la normativa de YouTube que implica declararlo, y decisión propia del uso del lenguaje coloquial del canal) el contenido no es precisamente apto para menores de 12 años a menos que un adulto considere las palabras consideradas a veces vulgares que se utilizan no generan problema.

Estos datos obtenidos de la encuesta, son coincidentes en parte con las estadísticas que el mismo YouTube entrega sobre el canal de forma global (no solo tutoriales), estableciendo la gran diferencia en el rango etéreo general que corresponde a un 50% de personas entre 18 y 24 años.

Etapas del proyecto

4 etapas fueron definidas para la realización de este proyecto:

- **Investigación:** Incluye todo el proceso desde la lectura de diversas fuentes, entrevista y encuesta realizada a la audiencia objetivo. Finalizando con la búsqueda de referentes en las áreas a trabajar.
- **Desarrollo del proyecto, preproducción y exploración:** Corresponde al proceso de conceptualización de la identidad del canal, la planificación de la grabación del video (Selección de canción, escaleta, guión, storyboard, prueba de cámara, elección de planos).
- **Diseño, rodaje y postproducción:** En esta etapa se formaliza el proceso. Por una parte, se desarrolla la identidad del canal a partir de las decisiones anteriores y en las aplicaciones requeridas. También, se realiza la grabación del metraje, su edición y se generarán los elementos que se mostraran en pantalla.
- **Correcciones y metraje Final:** Se realiza un testeo a partir de un focus group con la audiencia para recolectar percepciones de los elementos creados y se corrigen de ser necesario para llegar a la presentación final del canal y piloto oficial de los nuevos tutoriales.



VI. DESARROLLO DEL PROYECTO

Conceptualización

Para la realización de todos los elementos relacionados con la identidad del canal y su posterior aplicación en el tutorial, es necesario definir los conceptos principales que representan al canal como un todo.

Estos conceptos fueron elegidos a partir de un estudio de lo que el canal quiere reflejar, su carácter y forma de transmisión del contenido, es decir, cómo se presenta o transmite a la audiencia.

En primer lugar se pretende generar contenido que sea **cercano** a la audiencia, cosa que el posible futuro suscriptor sienta afinidad con el contenido que ve, sea de su interés (como música que le guste, opiniones afines, etc). Luego destacar el carácter de **espontaneidad** que se busca transmitir. El contenido debe verse natural, desinhibido, que no parezca algo actuado ya que su finalidad es ser un espacio de ocio y entretenimiento, no una cátedra seria. El tercer concepto considerado es lo **jovial** que es y pretende ser el contenido. Tiene un carácter ameno y divertido en la generalidad del contenido, sin abarcar temáticas de pronto muy serias para la preferencia como creadora y de la audiencia. Por último, el contenido debe ser **amigable**, esto especialmente pensado para los tutoriales. Si bien un tutorial requiere un estudio previo de la canción que lo haría parecer menos espontáneo, es la forma en la que se presentará la que hará del contenido ser expresado de forma más natural. Al incluir el último concepto, se implica que lo presentado en la pantalla debe ser comprensible y accesible para la audiencia, en otras palabras lo más simple posible.



Identidad del canal

Planteamiento y planificación

Valeria_MC18 es un canal prioritariamente relacionado a la música, a las interpretaciones, canciones originales, transmisiones en vivo y tutoriales de guitarra, pero que también alberga videos de características más aleatorias, como juegos y uno que otro video de temática aleatoria. Teniendo establecida la temática y conceptos que representan el canal, el proceso posterior es definir cómo se presentará el canal respecto a la imagen de perfil, banner, miniaturas de video y outro.

En la actualidad el canal tiene como imágenes de perfil y banner ilustraciones de diferente estilo. La imagen de perfil, realizada por el youtuber MegaGSgamer y Unidiria el año 2017, y la imagen banner, realizada por la ilustradora SpringKolors el año 2018. Si bien, se considera que ambas imágenes pueden ser relacionables a los conceptos, al ser caricaturas que apelan a un carácter jovial y cercano, en términos de elección de color, tipografía, y tipo de ilustración no tienen relación alguna, perdiendo cohesión respecto del canal como marca.



(Fig.1) Imagen de perfil actual del canal Valeria_MC18 por MegaGSgamer y Unidiria, 2017.



(Fig.2) Imagen de portada actual del canal Valeria_MC18 por SpringKolors, 2018.

Los canales analizados del rubro de los tutoriales para este proyecto trabajan la imagen de perfil en base a dos criterios: fotografía o logo. Para Valeria_MC18, se consideró el uso de ilustración de un personaje referencial a la dueña del canal. La decisión de la utilización de una caricatura responde al carácter jovial y cercano, poniendo en contraposición que un logo podría alejarse del concepto amigable al responder a una idea más institucional (teniendo en perspectiva los canales analizados que tienen un posicionamiento más profesional respecto a la disciplina musical) además de tener en consideración que el canal no solo es de música. Por otro lado, la utilización de fotografía limitaría las posibilidades de presentar lo misceláneo del canal, al poder producir imágenes o clips animados que no requieran de equipamiento de estudio fotográfico o los elementos que se podrían necesitar para presentar una capsula de presentación.

Por ende, y además teniendo en cuenta que ya es un recurso usado desde su creación y que no dista de los conceptos identitarios se concluye que utilizar un personaje ilustrado es la mejor propuesta para las características de este canal.



(Fig.4) Imagen de perfil actual del canal Luis Alonzo. Publicada en youtube.com/channel/UCcCr2oQylq6YkUoqbupSjKQ. s/f.



(Fig.5) Imagen de perfil actual del canal Cifra-Club. Publicada en [YouTube.com/cifraclub](https://youtube.com/cifraclub). s/f.



(Fig.6) Imagen de perfil actual del canal Chord-House. Publicada en youtube.com/chordhouseMx. s/f.



(Fig.6) Imagen de perfil actual del canal Christianvib. Publicada en youtube.com/channel/UC2VKCoZND5PENxAX-LI8r6Jw. s/f.



(Fig.3) Imagen de perfil actual del canal Tus Clases De Guitarra. Publicada en Youtube.com/tusclasesdeguitarra. s/f.

Percepción de la audiencia

Tras tomar la decisión de utilizar ilustración como identidad de marca del canal, se procede a la búsqueda de referencias de estilo. Para tener aún más certeza de la decisión de tipo de dibujo, se solicitó vía encuesta de Instagram debido a que es la red social a la que gran cantidad de la audiencia se redirige ya que está vinculada al canal. Se requirió la opinión de los seguidores respecto a tres tipos de ilustración:



Los ejemplos de ilustración presentados para la encuesta fueron los siguientes:



(Fig.8) Ilustración realizada por Sol Díaz. Publicada en Instagram.com/unasoldiaz el año 2021.



(Fig.9) Ilustración realizada por ocioilustración. Publicada en Instagram.com/ocioilustración en marzo de 2020.



(Fig.10) Ilustración realizada por Shubbabang. Publicada en twitter.com/Shubbabang, en Junio de 2020.

Referencias

Se buscaron referentes de ilustración cercanos a lo elegido por la audiencia en relación a los rasgos del personaje en el dibujo. A partir de eso se llegó a tres referentes principales: Shubbabang (Fig.10), Sr. Pelo y Domics.

Si bien estos ejemplos se caracterizan por ser creadores de comics o canales de Youtube que utilizan la animación de personajes en su contenido principal, elegir estos referentes se relaciona con el diseño de los personajes más que el uso global en el canal. También, se difiere al hacer uso de color para la identidad elegida ya que los referentes ocupan el blanco y negro en su presentación en videos o comics.



(Fig.11) Ilustración realizada por Sr.Pelo. Publicada en [youtube.com/srpelo](https://www.youtube.com/srpelo), s/f.



(Fig.12) Ilustración realizada por Domics. Publicada en [youtube.com/domics](https://www.youtube.com/domics), s/f.

Desarrollo

Paleta de colores

La paleta de colores fue trabajada en base a la visibilidad y legibilidad principalmente. Se definió el color morado con saturación baja como dominante y los colores rosa y turquesa como medio de contraste en las ilustraciones. Esto también considerando el uso de blanco y negro (de forma auxiliar) para el desarrollo tipográfico de ser necesario. La selección de color también se vio influenciada por la imagen de portada existente, ya que se consideró que funcionaba bien en la plataforma especialmente por la legibilidad del texto puesto y no generar un cambio tan abrupto en la transición a la nueva imagen.

La paleta elegida será utilizada en todos los elementos relacionados con la identidad, sean estas imágenes de perfil, cortina de cierre y miniaturas de video principalmente. En el caso de los tutoriales, además, se agrega el uso del color amarillo para llamar la atención, y generar un contraste notorio sobre la guitarra en el video. Además de su función en cuanto a la legibilidad, al ser empleado el uso de negro sobre amarillo para los diagramas de acorde, una elección que permite su lectura a distancia de mejor manera.

Paleta de colores del canal y conceptos asociados según Eva Heller (2008), Amarna Crespo (2021), Ingrid Calvo (s.f):



Si bien, no en todos los colores los conceptos se podrían asociar completamente, si se puede considerar una cercanía a los rasgos identitarios del canal, como la originalidad, la creatividad, lo amigable, la juventud, lo espontáneo, el entendimiento y la claridad.

Sin embargo, como criterio principal, se mantiene la legibilidad, contraste e imagen anterior como principales características para la decisión que se considera la más apropiada.

Color	Significado
Morado 	Originalidad Fantasía Singularidad Magia
Rosado 	Amigable Sensibilidad Apoyo
Amarillo 	Ánimo Entendimiento Espontáneo Juventud
Turquesa 	Creatividad Confianza Rejuvenecimiento Optimismo
Blanco 	Simplicidad Claridad

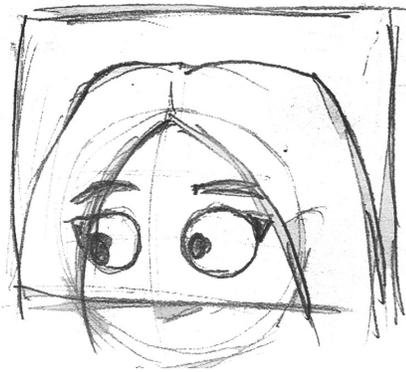
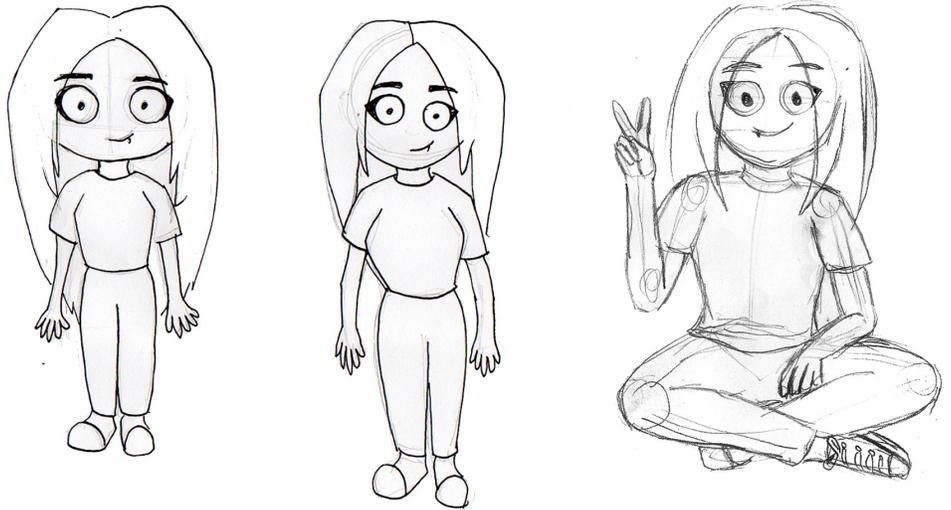
Paleta de colores de la ilustración, basada en la paleta principal e ilustraciones anteriores, con uso de colores un poco más saturados que destaquen sobre el fondo y tomando como criterios los rasgos físicos de la creadora, así como su vestimenta habitual en YouTube.:



Diseño de personaje

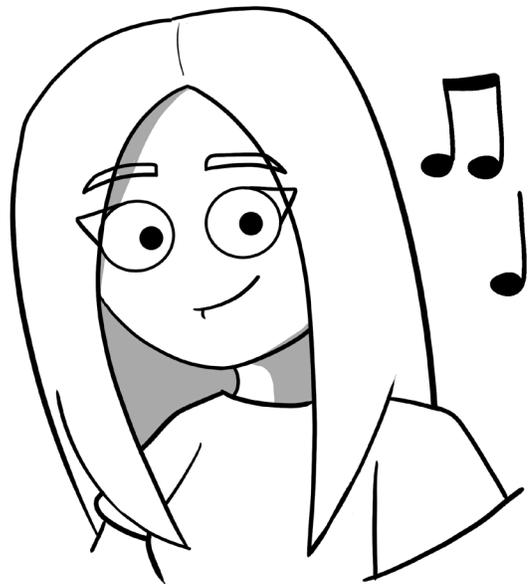
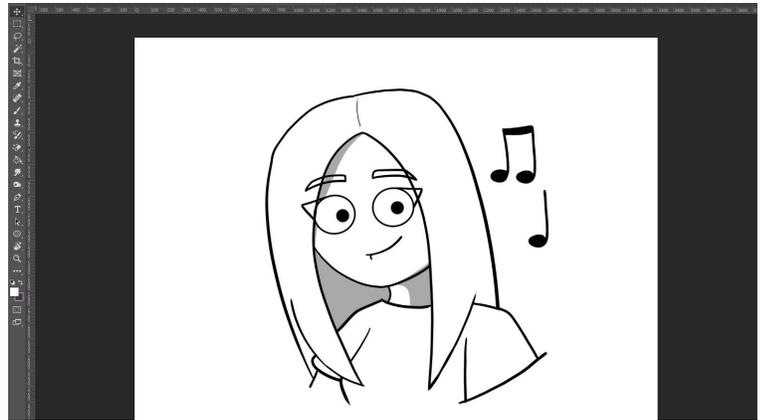
Bocetos

Después de la definición de estilo y selección de referentes, el proceso de bocetaje comenzó en papel. El personaje es una versión de mí en un estilo caricaturesco y con rasgos (especialmente los ojos) exagerados. En primera instancia se consideró hacer una versión simplificada, sin dedos, por ejemplo, pero se definió un diseño que fuera más proporcional (dentro de lo posible en una caricatura) a la figura humana.

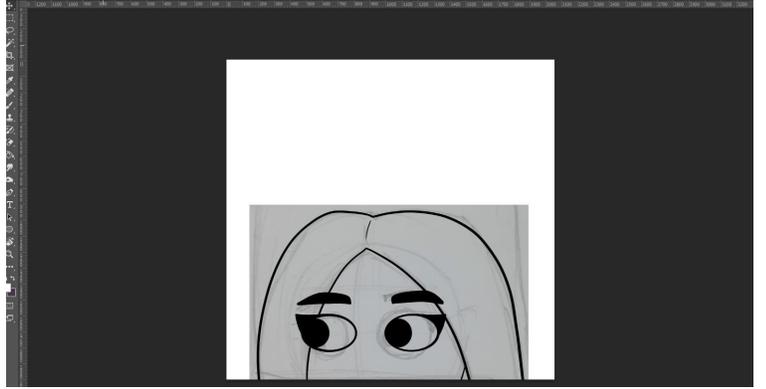


Digitalización

Posterior al bocetaje, se digitalizó en Photoshop con un trazo delgado para definir completamente el estilo. Las imágenes digitalizadas se ocuparan como recursos en las diferentes aplicaciones.

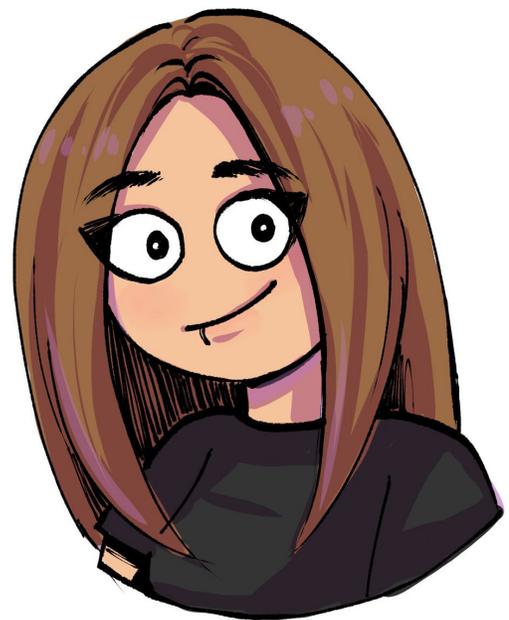


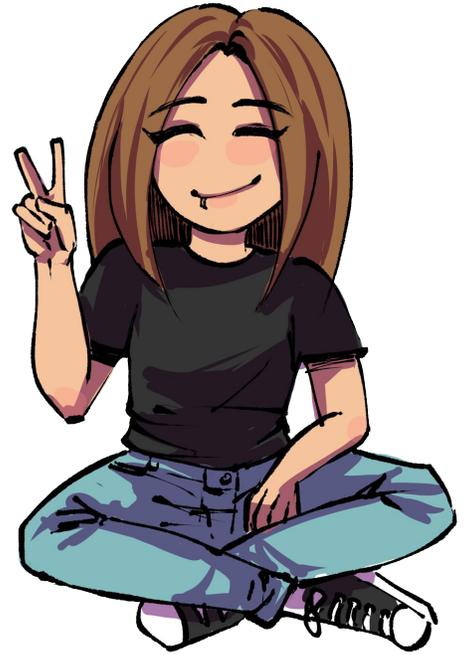
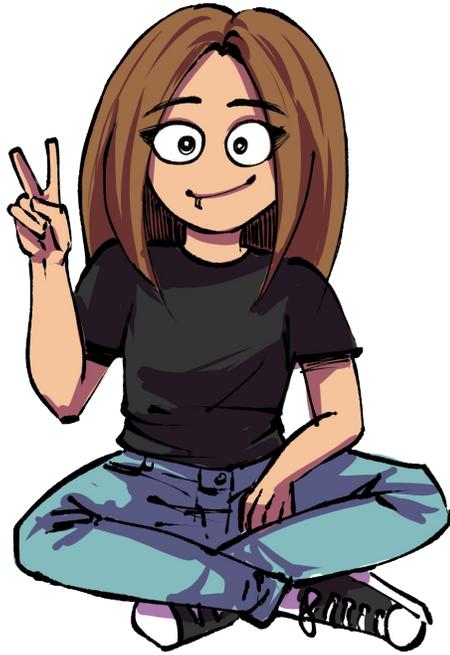




Corrección de trazo e ilustraciones finales

En el desarrollo de la marca personal, se decidió corregir el trazo post digitalización para otorgarle más peso agregando diferentes valores de línea para que contraste de mejor manera con el fondo, además de integrar los colores propuestos anteriormente.





Selección tipográfica

Es importante considerar el tipo de mensaje que se quiere entregar y su contexto. Teniendo en consideración los conceptos relacionados a la identidad, principalmente el carácter espontáneo y jovial del canal, se optó por tipografías manuscritas tipo pincel.

Se eligió como tipografía principal Daft Brush por su estilo con bordes irregulares, simulando un pincel. Se consideró la mejor opción en conjunto a la propuesta de ilustración para el canal, ya que se integrará con el uso de distintos pesos de línea en el dibujo, esta es también una razón para no utilizar una tipografía palo seco, por ejemplo, y que ambas se puedan integrar en la imagen.

Una tipografía de estas características, y que por lo demás presenta diversas variaciones para cada caracter, complementa la elección anterior y los conceptos elegidos, teniendo en cuenta la cantidad de texto requerido para las imágenes a realizar -que no es mucho- y generalmente se utiliza en espacios amplios que no estorban la legibilidad. La jerarquía definida de la información respecto a los demás elementos y el fondo permite el uso de una fuente con estos rasgos irregulares.

Por otro lado, se definió el uso de una tipografía secundaria a aplicar en los diagramas de acordes para los tutoriales. Se utilizará la tipografía Gilmer Bold, una tipografía sin serifa que cumple más con el criterio funcional respecto a los diagramas de acordes que la anterior. Como fue mencionado anteriormente el diagrama debe poder ser visible en dispositivos móviles, por ejemplo, y una tipografía de carácter manuscrita como la principal podría presentar problemas de legibilidad en un tamaño menor. Se hace esta distinción solo para los diagramas de acordes, donde la funcionalidad primará sobre la identidad, generando este contraste tipográfico en pos de destacar más que nada el concepto amigable del tutorial en el que la información debe ser comprensible y clara.

Tipografía Daft Brush con ejemplo de variantes:

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ¡!¿?

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Tipografía Gilmer Bold:

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOP
QRSTUVWXYZ
1234567890 ¡!¿?

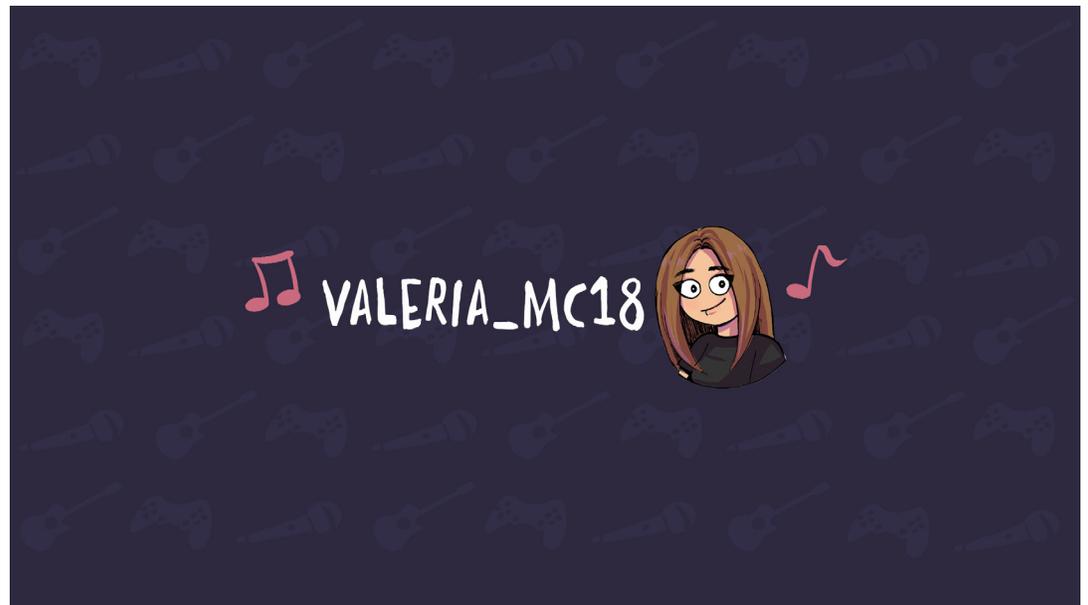
Imagen de perfil

La primera imagen corresponde a la imagen con fondo completo, la segunda corresponde a el formato en que se verá en redes sociales donde la foto de perfil tiene forma circular.



Imagen de portada

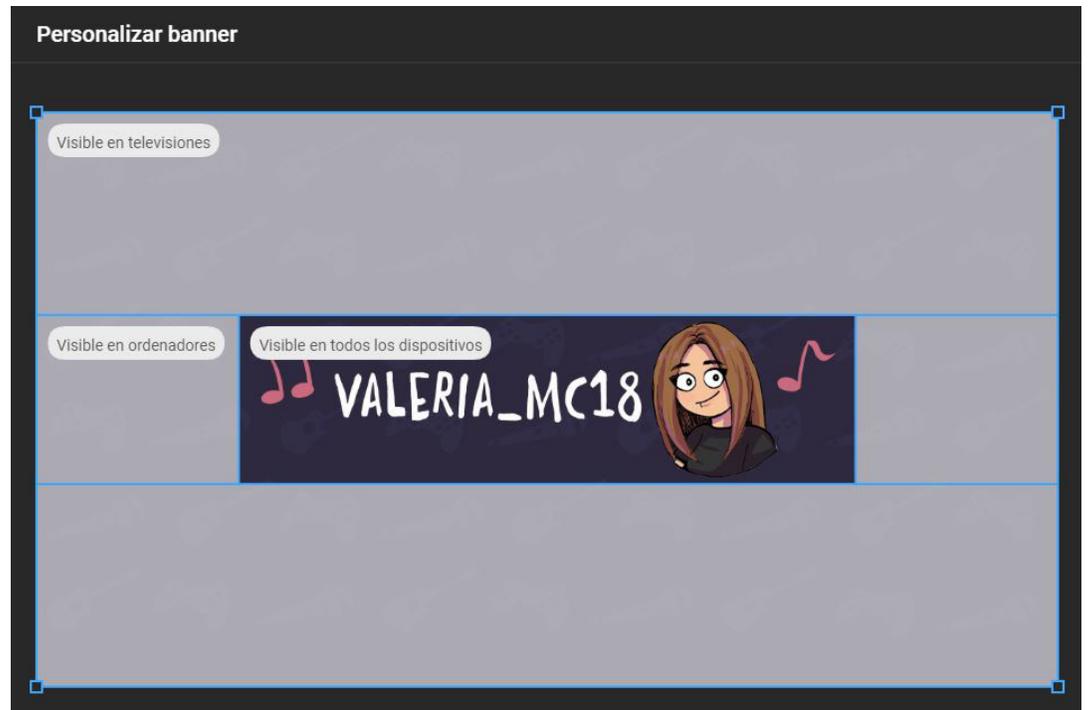
La portada para el canal se trabaja por recomendación de la plataforma en el tamaño 2560x1440 pixeles para que la proporción responsiva de la imagen en cada plataforma no corte la información de esta y tenga por tanto un margen seguro, que para todo dispositivo es 1546x423.



Margen seguro para todo soporte



Proporciones de acuerdo a YouTube:



Pantallazo de YouTube en la opción de personalización de canal en la que indica las proporciones posibles dependiendo del dispositivo

Outro

La generación del outro base se realizó en primer lugar en Photoshop, creando una plantilla que muestra en qué posición quedarán las recomendaciones de video (espacios rectangulares) e invitación a suscripción (círculo). Posteriormente se trabajó en After Effects para no utilizar una imagen estática e integrar elementos animados como información respecto a redes sociales asociadas al canal, y de la ilustración generada para la misma.

Esta cortina, será empleada en todo video sin distinción de temática, para recomendar videos a partir de las preferencias de la audien-

cia y la invitación a la suscripción. El otro fin de esta es evitar el cruce de información de las tarjetas finales sobre los últimos segundos del video como tal, ya que interrumpe visualmente con lo que se está presentando, convirtiéndose en el apartado oficial de información final adicional.



(Fig.13) Pantallazo de la cortina de cierre del canal piyoasdf creada por piyoasdf. Recuperada de [youtube.com/watch?v=prmbNWsVK_E](https://www.youtube.com/watch?v=prmbNWsVK_E), 11 de diciembre 2021.

En primer lugar se hizo una plantilla en Photoshop, posteriormente, en After Effects se corrigió en base a los márgenes seguros y se agregaron recursos móviles, como la textura de fondo.



Plantilla realizada en Photoshop



Aplicación en After Effects

Thumbnails o miniaturas

El uso de miniaturas o thumbnails tiene diferentes fines en la plataforma. Por un lado, ordenar la información en el panel de videos del canal si es necesario, y por el otro, destacar o reforzar el contenido de la publicación y atraer a la audiencia ya sea destacando palabras clave o la edición de la imagen (por ejemplo, el recurso denominado "clickbait" que pretende ser un gancho para que la persona ingrese al video, siendo generalmente una trampa ya que el mismo no presenta lo que la miniatura declara)

A modo de proyección, se estableció el uso de la paleta de colores establecida para lograr una distinción del contenido dentro del canal. Habiendo declarado que no solo se hacen tutoriales, sino que interpretaciones, canciones originales, juegos, entre otras cosas, se considerará el uso de un color por categoría. El fin de esta separación de orden cromática tiene el rol de permitir una navegación más expedita para la audiencia en caso de que, por ejemplo, solo se interese por tutoriales de guitarra, accediendo en el panel de videos del canal a toda la gama relacionada a partir de un color particular en la miniatura del canal.

Actualmente, las miniaturas de los videos del canal son las ofrecidas por YouTube de forma aleatoria. El ejemplo a continuación es la miniatura de la versión anterior del tutorial propuesto.



La propuesta actual implica hacer uso de las decisiones respecto a la identidad del canal: uso de ilustración, colores y tipografía de la identidad del canal. Todos los tutoriales a realizar posteriormente cumplirán con este formato:



Tutorial

Planificación

Como se mencionó anteriormente, se eligió reversionar un tutorial antiguo y visto del canal: "Limón y Sal" de Julieta Venegas. La elección se hizo debido a diversos problemas al momento de realizar ese video. Por una parte, se debió hacer un segundo video para la explicación del rasgueo, y también en el video antiguo además de estar descuidado el movimiento de la guitarra en relación al encuadre, se menciona mal un acorde, lo que llevó a confusiones (y también reclamos no muy amables) en los comentarios.

La selección de la canción y su publicación final marcarán el precedente del futuro de los tutoriales del canal en cuanto la organización, estructura y apoyos visuales que estos tendrán de ahora en adelante con el fin de suplir las necesidades de la audiencia expresadas en comentarios y el formulario realizado.

Secciones del video

A partir de la opinión de la audiencia en la encuesta realizada, se decide mantener la estructura que se estaba llevando a cabo últimamente. Esta estructura implica la división de la canción por secciones que se practican a medida que se enseñan. Un 76.6% de los participantes consideraron apropiado el método.

De forma general se definen las siguientes secciones (ejemplo dependiente de la canción):

- **JELOU GENTE!:** introducción de presentación de la canción a enseñar.
- **Acordes a utilizar:** Presentación de los acordes necesarios para la canción y su digitación.
- **Verso:** Estructura del verso

- **Rasgueo:** Muestra de rasgueo a utilizar
- **Práctica:** Practica Verso en tempo real
- **Coro:** Muestra estructura Coro
- **Práctica:** Practica Coro en tempo real
- **Carta trampa:** Sección de modificación en caso de dificultades mayores
- **BAI GENTE!:** Despedida en pantalla
- **Outro:** clip que incluye tarjetas en pantalla de recomendación de videos e invitación a suscripción e información adicional.

Percepción de la audiencia y rúbrica de comparación

La encuesta realizada y el estudio de los canales de YouTube -que la misma audiencia reveló que visitaba- a través de una rúbrica, establecieron los ejes fundamentales de un tutorial de guitarra, así como se estableció la diferenciación que se puede destacar.

En primer lugar (y también considerando la encuesta) sale a la vista la necesidad de considerar en la grabación, que al momento de mostrar los rasgueos la toma incluya el cuerpo de la guitarra, algo que hasta el momento los videos del canal no hacían contando solo con un plano centrado en el mástil a lo largo de las secciones del tutorial. Los canales analizados cuentan en su mayoría con un solo plano en el tutorial que muestra la guitarra completa. En el caso de este canal, se considerará el énfasis en la parte de la guitarra en el que se está presentando el foco (si es rasgueo, el cuerpo, si es acordes, el mástil) para beneficiar la visibilidad de la acción.

En términos de diferenciación, la rúbrica demuestra principalmente que todos los canales analizados no presentan una facilitación en el proceso. Esto se refiere a que no entregan simplificaciones en pos del aprendiz inicial. No se trata necesariamente de algo malo, pero este canal sí considera la simplificación dependiendo de la canción a través de las denominadas cartas trampa.

Por último, la encuesta da a entender que la mayoría de las personas que ven estos videos no necesariamente conocen todos los acordes en clave americana. Un 38.8% dice conocer algunos acordes en esta clave, y el 12.6% no los reconoce. Esto a mirada personal, refuerza la necesidad de incluir la clave popular en los diagramas de acorde, para facilitar la asociación, lo que puede ser útil, por ejemplo, al ver otros canales o páginas de acordes. Los canales analizados en la rúbrica solamente incluyen la clave americana.

En términos estructurales, todos los canales incluyen una introducción y despedida por parte del creador, y la mayoría presenta los acordes a utilizar antes de comenzar el tutorial. El tiempo que dura un video (y sin considerar en esto la estructura de las canciones, que pueden ser muy diferentes para la longitud del video) oscilan entre los 6 y 23 minutos. Esto se ve condicionado por la duración de la canción, las secciones, rasgueos, entre otros.

Preproducción

Habiendo sido seleccionada la canción a enseñar y estableciendo criterios de desarrollo se procede al proceso de producción de la obra.

Secciones y guion

A partir de la canción, el desarrollo del proyecto tiene su comienzo en el análisis de la estructura, división de secciones y generación de un guion a partir de aquello.

Handwritten musical score for "Limon y Sal" by Julieta Venegas, dated 2021. The score is written on a grid background and includes the following sections and chord progressions:

- Acordes:** E - F# - G#m - B - C#
- Acordes CT:** D - E - F#m - A - B (Capo 2)
- Intro:** E - F# - G#m - F# - B - C#
E - F# - G#m - F# - C# - F#
- Verso:** B - F# - E - (x4)
F# - B - F#
- Pre coro:** E - F# - G#m - F# - B (x2)
F#
- Coro:** B - F# - G#m (x2)
F# - E - F#
- Instrumental 1 = Intro**
- Solo Trompeta =** B - F# - G#m - F# - E - F#
E - F# - G#m - F# - B - C#
- Final = Pre coro**
- Coro CT:** A - E - F#m (x2)
E - D - E
- Rasgueo =** ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ / ↓ ↓ ↑

Luego de estudiar la canción y sus partes, se declara la siguiente estructura para la grabación:

1. JELOU GENTE!
2. Acordes

3. Carta trampa acordes
4. Intro
5. Verso
6. Pre Coro
7. Rasgueo
8. Practicamos Intro-Verso-Precoro
9. Coro
10. Solo de trompeta
11. Final
12. Practicamos Coro-SoloTrompeta-Final
13. Practicamos Coro con acordes de la carta trampa
14. BAI GENTE!

Se optó por realizar un guión más que nada de guía y sujeto a improvisaciones. Se establecieron los puntos intransables de las explicaciones, pero no se considera que este sea inamovible durante la grabación. Esto debido al carácter espontáneo del contenido, ya que si bien por un lado la canción debe ser explicada de forma concreta para el entendimiento de la audiencia principiante, no se debe perder la forma natural, desinhibida y humorística que da la improvisación sobre guion.

[INT. HABITACIÓN DE VALERIA - DÍA

VALERIA saluda a la audiencia presentando el tutorial a desarrollar destacando que es una REGRABACIÓN del tutorial realizado años antes. Se encuentra sentada frente a una pared blanca.

VALERIA
(Aplauda una vez)

¡JELOU GENTE!

Bienvenidos a un nuevo tutorial de guitarra. Hoy vamos con una reversión del tutorial de "Limón y sal" de Julieta Venegas. Esto porque el video que hice el 2018 tiene problemas de grabación, digo mal un acorde y hasta tuve que grabar una segunda parte por no explicar el rasgueo. ¡Por eso estoy grabándolo nuevamente, además de mostrarles la nueva imagen del canal! Espero que les guste y sin nada más que decir, vamos a la guitarra

Valeria apunta en dirección a su izquierda, donde se asume está la guitarra que va a usar.

Ahora, con guitarra en mano se dispone a presentar los acordes a utilizar.

VALERIA

Ok, para esta canción se necesitan 5 acordes que son los siguientes:

E-F#-G#m-B-C#

Por cada acordes presentado, Valeria explica qué dedo va en qué cuerda y traste para pulsarlo y lo hace sonar una vez.

Escaleta y plan de rodaje

Se realizó una escaleta con el fin de formalizar las secciones declaradas con aspectos técnicos relevantes como gráfica en pantalla y plano.

Posterior a la realización de la escaleta se generó el plan de rodaje cuyo motivo es la economía de tiempo. Al existir secciones que deben ser grabadas con el mismo plano, pero que en el montaje final van en momentos diferentes, hacer un plan de rodaje con orden de grabación permite filmar todas las escenas que requieren un encuadre y plano particular en vez de mover la cámara de un lugar a otro para grabar en orden secuencial.

Cabe destacar que la escaleta no incluye la cortina de cierre, ya que será una condición permanente de los videos y por tanto, se debe asumir su presencia independiente de la estructura y grabación.

Escaleta

Título: Limón y Sal - Julieta Venegas | TUTORIAL GUITARRA

Sección	Plano	Descripción	Gráfica en pantalla
1	Primer plano	Introducción del video, saludos, presentación de la canción	Invitación a suscripción
2	Primer plano mástil	Presentación de los acordes que se necesitarán en la canción	Diagrama acordes, destaque de cuerda
3	Primer plano mástil	Presentación de carta trampa y conversión de acordes	Diagrama acordes, destaque de cuerda
4	Primer plano mástil	Estructura introducción de la canción	Diagrama acordes
5	Primer plano mástil	Estructura verso de la canción	Diagrama acordes
6	Primer plano mástil	Estructura precoro de la canción	Diagrama acordes
7	Primer plano cuerpo guitarra	Explicación rasgueo	Flechas rasgueo con cambio de color
8	Primer plano mástil	Práctica Intro/Verso/Precoro en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
9	Primer plano mástil	Estructura coro	Diagrama acordes
10	Primer plano mástil	Estructura instrumental "solo de trompeta"	Diagrama acordes
11	Primer plano mástil	Estructura parte final	Diagrama acordes
12	Primer plano mástil	Práctica Coro/Solo de trompeta/ Final en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
13	Primer plano mástil	Práctica Coro con acordes de carta trampa en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
14	Primer plano picado	Outro y despedida del video	

Plan de rodaje

Título: Limón y Sal - Julieta Venegas | TUTORIAL GUITARRA

Sección	Plano	Descripción	Gráfica en pantalla
1	Primer plano	Introducción del video, saludos, presentación de la canción	Invitación a suscripción
2	Primer plano mástil	Presentación de los acordes que se necesitarán en la canción	Diagrama acordes, destaque de cuerda
3	Primer plano mástil	Presentación de carta trampa y conversión de acordes	Diagrama acordes, destaque de cuerda
4	Primer plano mástil	Estructura introducción de la canción	Diagrama acordes
5	Primer plano mástil	Estructura verso de la canción	Diagrama acordes
6	Primer plano mástil	Estructura precoro de la canción	Diagrama acordes
9	Primer plano mástil	Estructura coro	Diagrama acordes
10	Primer plano mástil	Estructura instrumental "solo de trompeta"	Diagrama acordes
11	Primer plano mástil	Estructura parte final	Diagrama acordes
8	Primer plano mástil	Práctica Intro/Verso/Precoro en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
12	Primer plano mástil	Práctica Coro/Solo de trompeta/ Final en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
13	Primer plano mástil	Práctica Coro con acordes de carta trampa en tiempo real	Diagrama acordes, flechas rasgueo
7	Primer plano cuerpo guitarra	Explicación rasgueo	Flechas rasgueo con cambio de color
14	Primer plano picado	Outro y despedida del video	

Equipos

Para la realización se utilizaron los siguientes equipos:

- **Cámara Canon EOS M50 para grabación de video y audio**
- **Trípode de cámara**
- **Computador para efectos de teleprompter**
- **Aro de luz**
- **Trípode para aro de luz**
- **Lámpara con luz blanca**

Locación

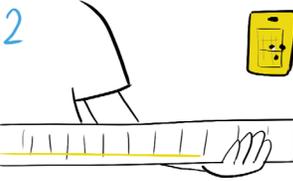
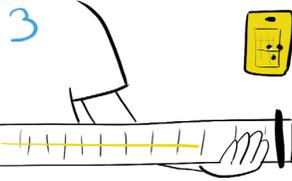
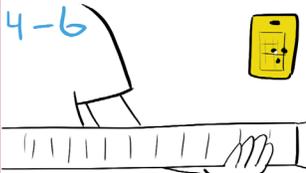
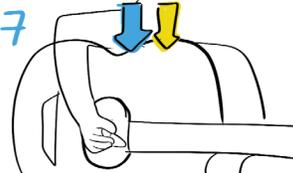
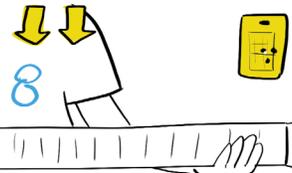
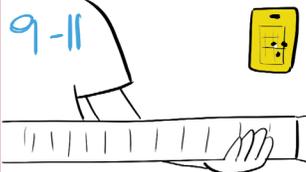
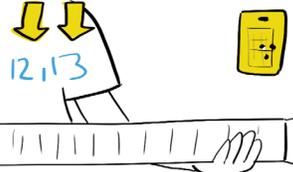
La elección de la locación consideró la búsqueda del lugar dentro de la casa que tuviera menos contaminación visual respecto del fondo, es por eso que se decide por una pared lisa y blanca ya que se considera la mejor opción por la reducción de estímulos en pantalla y para el contraste con los elementos a agregar.

Storyboard

Se realizó un storyboard para la propuesta de planos, y tener claridad de los elementos en pantalla y su ubicación. Este es referencial y cada cuadro corresponde a secciones del tutorial, siendo algunos contenidos en una misma imagen.

Storyboard

Título: Tutorial Limón y Sal Julieta Venegas

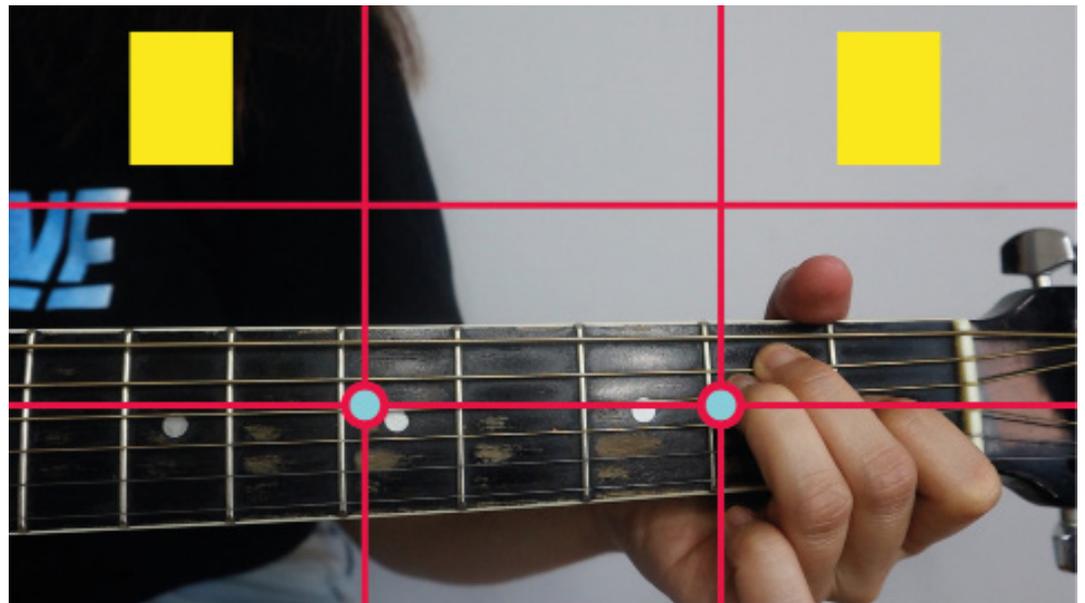
<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>Acción: Jelou Gente!</p>	<p>Acordes</p>	<p>Acordes carta trampa</p>
<p>Gráfica: Invitación a suscripción</p>	<p>Diagramas acordes Cuerda destacada</p>	<p>Diagramas acordes Cuerda destacada</p>
<p>4-6</p> 	<p>7</p> 	<p>8</p> 
<p>Acción: Estructura In-V-Pc</p>	<p>Rasgueo</p>	<p>Práctica In-V-Pc</p>
<p>Gráfica: Diagramas acordes</p>	<p>Flechas rasgueo con cambio de color</p>	<p>Diagramas acordes Flechas rasgueo</p>
<p>9-11</p> 	<p>12,13</p> 	<p>14</p> 
<p>Acción: Estructura Co-So-Fi</p>	<p>Práctica Co-So-Fi + CT</p>	<p>Bai Gente!</p>
<p>Gráfica: Diagramas acordes</p>	<p>Diagramas acordes Flechas rasgueo</p>	

Testeo de planos

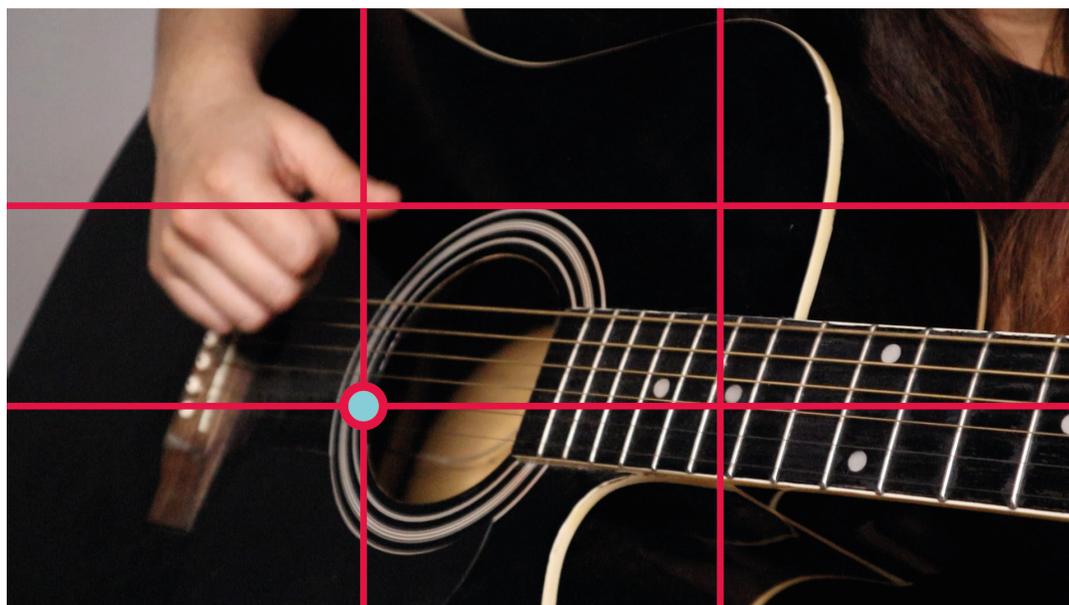
Previo a la grabación, y tras la elaboración de la escaleta y *storyboard* se hizo una prueba de planos previa a la grabación para comprobar jerarquías, puntos de interés y la posición de elementos e iluminación.

Se consideró la regla de los tres tercios para el análisis de los planos a utilizar.

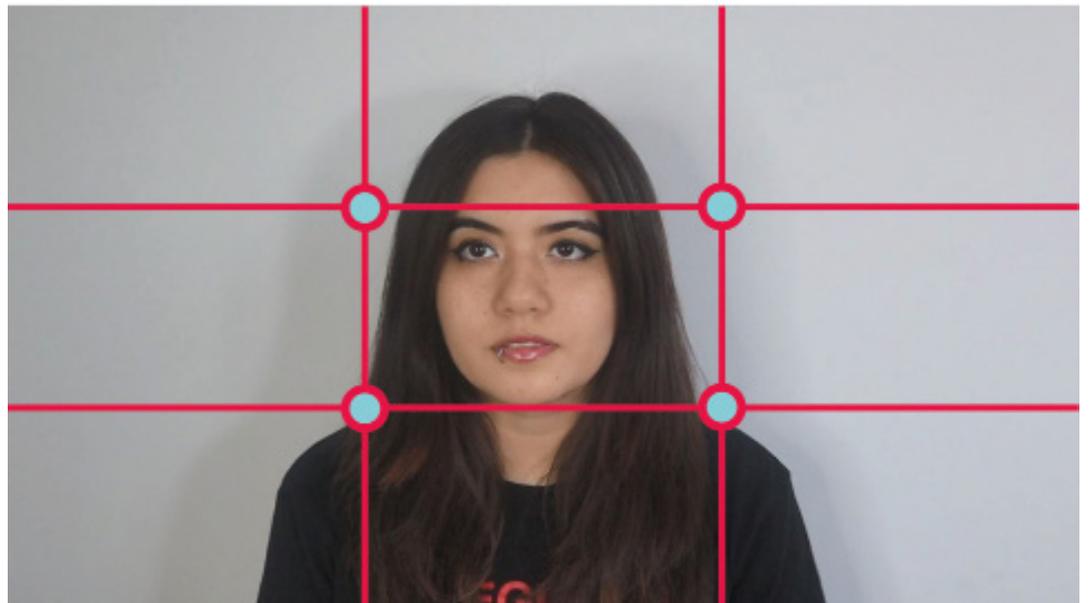
Para la muestra de acordes, se consideraron como puntos de tensión las intersecciones inferiores, en tanto la atención se concentra en lo que se muestra en la guitarra y el movimiento fluctúa por el mástil. La posición de las gráficas (cuadros amarillos) comprende las subdivisiones superiores para no interferir con el espacio utilizado con la guitarra. La jerarquía espacial y de atención parte desde el instrumento y las gráficas son apoyos complementarios, no el foco principal.



Para los rasgueos, el foco de atención se encuentra en el punto inferior izquierdo de la cuadrícula, y las gráficas se colocarán en la subdivisión superior derecha, en el punto contrario, nuevamente enfocándose en ser un complemento y no una competencia en la atención.



El primer plano del inicio se enfocará en la centralización del rostro del sujeto, más que en los puntos de tensión. El fin de esta toma es informativa e introductoria por tanto se decidió un enfoque central del movimiento en el rostro.



Para la despedida del video, se consideró mayor libertad en el movimiento de la cámara de forma manual y más aleatoria con un fin comunicativo más espontáneo.

Rodaje

Instalación de equipos y grabación

La instalación de equipos implicó el movimiento constante, especialmente de las luces y la cámara para no interferir en la calidad de la grabación y lograr los planos requeridos.

La necesidad de mover las luces busca evitar el reflejo de las mismas en la guitarra. Como se puede ver en las imágenes, el aro de luz refleja directamente en el cuerpo del instrumento. Si la toma implicaba esta parte de la guitarra, la luz era acomodada en posición y ángulo con tal de no reflejarse y ser una distracción en la toma.

De la misma forma, se utilizó una lámpara con luz blanca para suavizar las sombras provocadas por el aro de luz.



Posproducción

Gráficas en pantalla

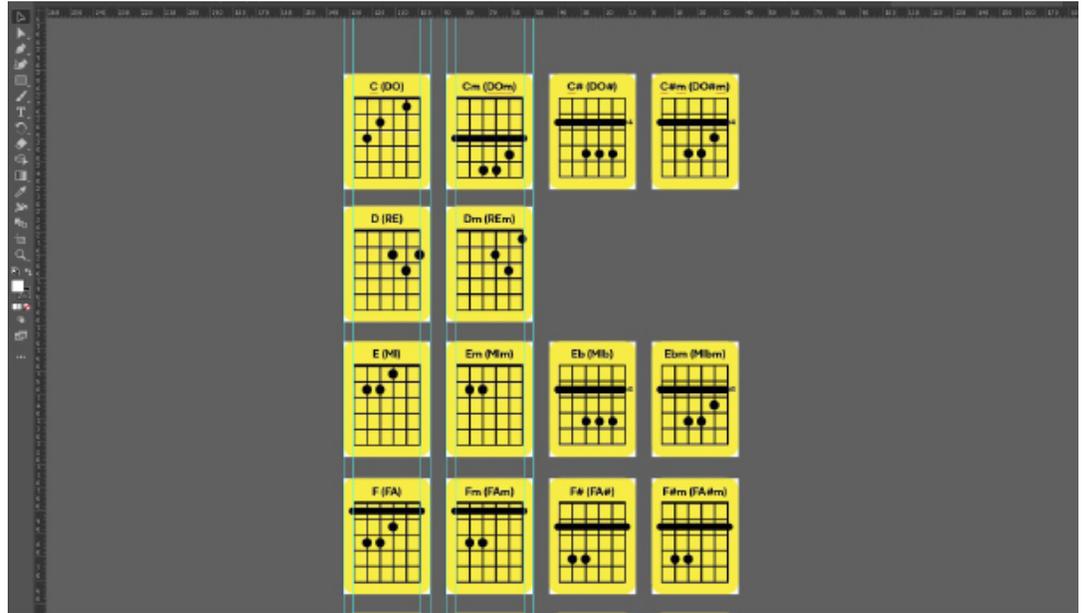
Toda gráfica que se realizó busca ser un recurso didáctico que apoye la explicación en el video y la grabación del tutorial. Se consideraron tres puntos clave para el desarrollo de estos complementos visuales: muestra de acordes, pulsación de acordes, y rasgueo.

Diagramas acordes

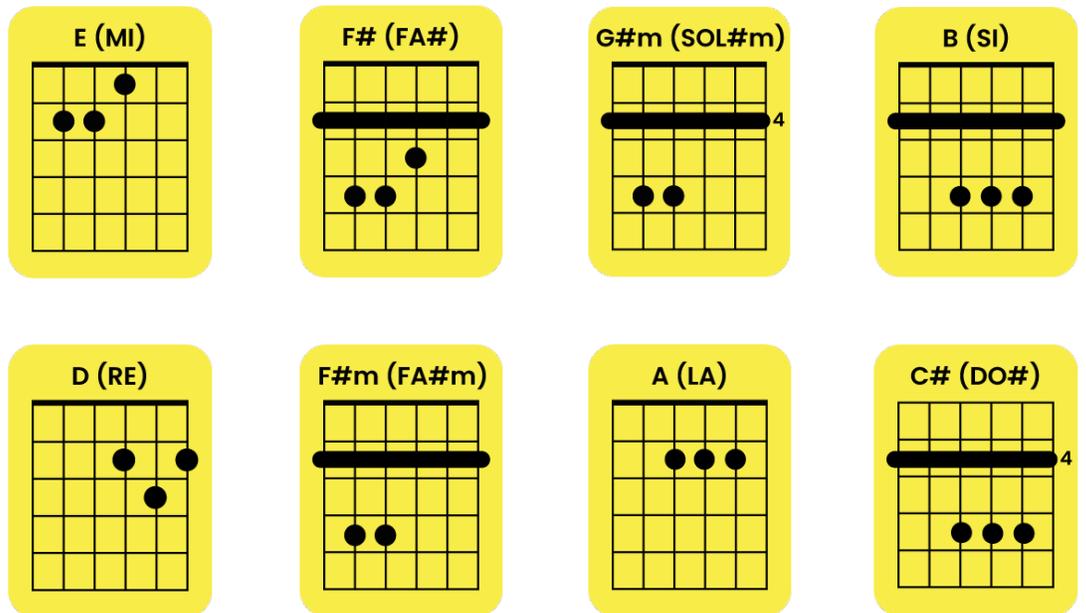
Las primeras graficas realizadas fueron los diagramas de acordes. En primer lugar, se decidió crearlas para que fueran cohesivas unas con otras, fueran de uso exclusivo del canal y no se vieran diferentes por ser sacadas de otros sitios. Por otro lado, se consideró oportuno en base a la encuesta realizada, agregar tanto la clave americana como la clave popular en la imagen. Esto debido al desconocimiento por parte de la audiencia de la conversión de estas y facilitando la asociación para en un futuro no tener ese tope en páginas de acordes, por ejemplo.

Se eligió el color amarillo como base de los diagramas por el carácter de atención del color. El negro fue utilizado por el beneficio de el cruce de ambos en la legibilidad a distancia. Es necesario recordar que no todas las personas acceden a videos desde una pantalla de ordenador, sino que también desde otros dispositivos, como celulares.

Se hará uso de la tipografía secundaria en estas imágenes, Gilmer Bold, para propósitos de legibilidad.

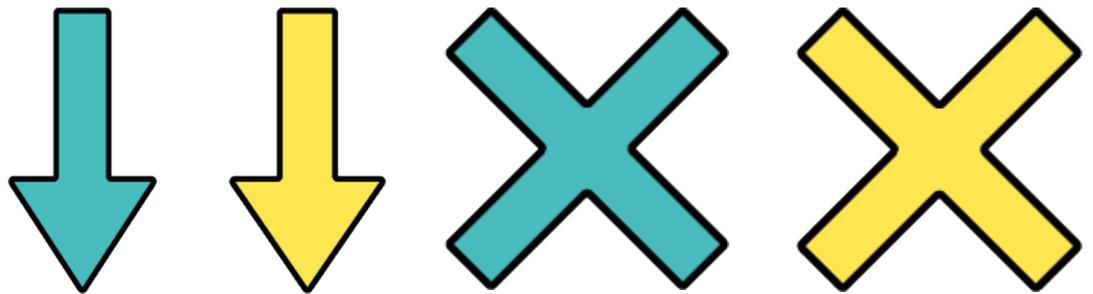


Los acordes utilizados en limón y sal son los siguientes:

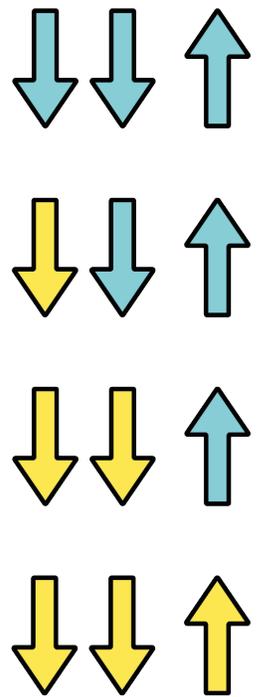
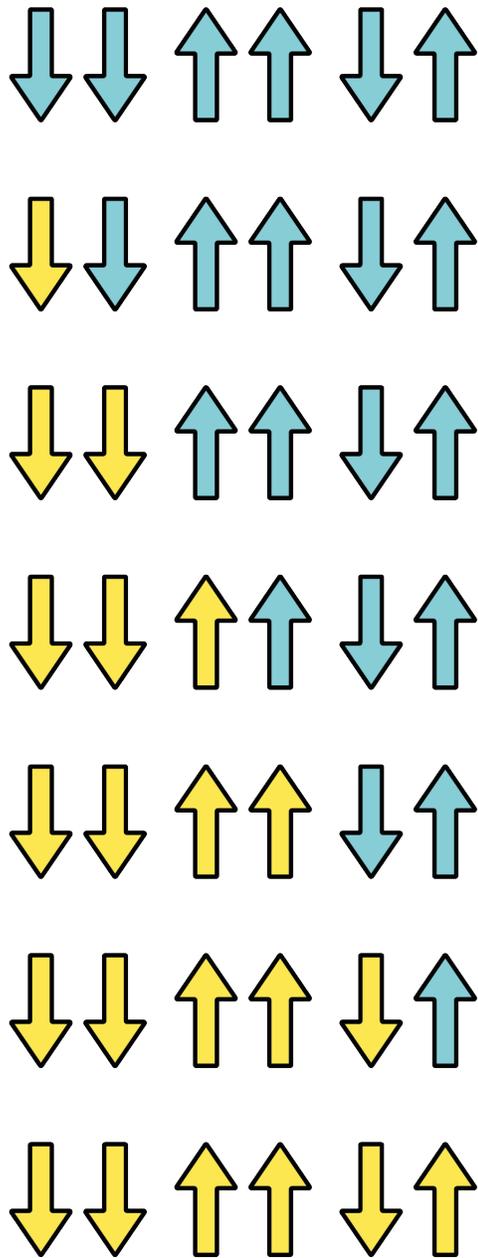


Flechas rasqueo

Las flechas de movimiento y la cruz de muteo de los rasqueos también emplean el color amarillo para atraer la atención, así como el turquesa, para su posterior uso en la sección de rasqueos. El turquesa será el color base y el amarillo aparecerá en el momento en que se ejecute el movimiento.



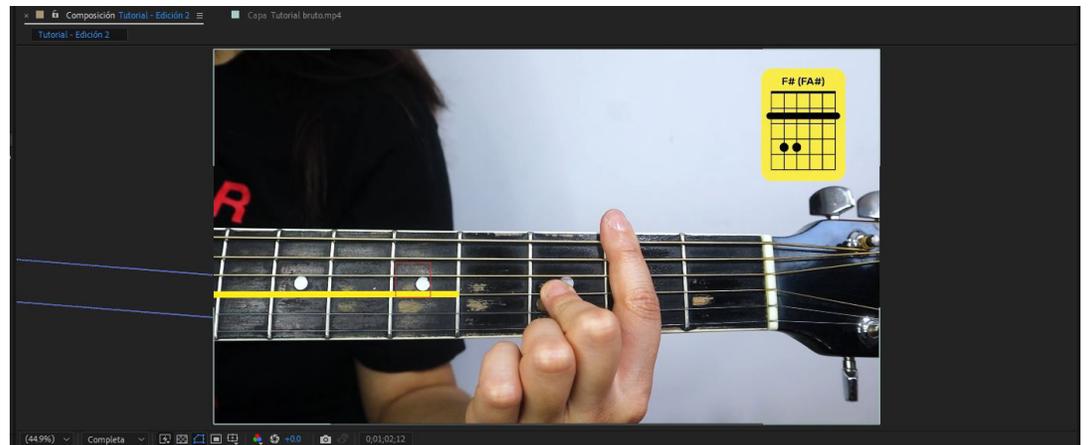
El rasqueo de limón y sal se presenta de la siguiente forma:



Cabe destacar que el cambio de colores de turquesa a amarillo se utilizará únicamente en la sección relacionada al rasgueo. Para no ser un elemento distractor cuando debe ponerse en práctica lo mostrado, ya que hay más elementos en pantalla y el tempo pasa a ser más rápido.

Pulsación cuerdas

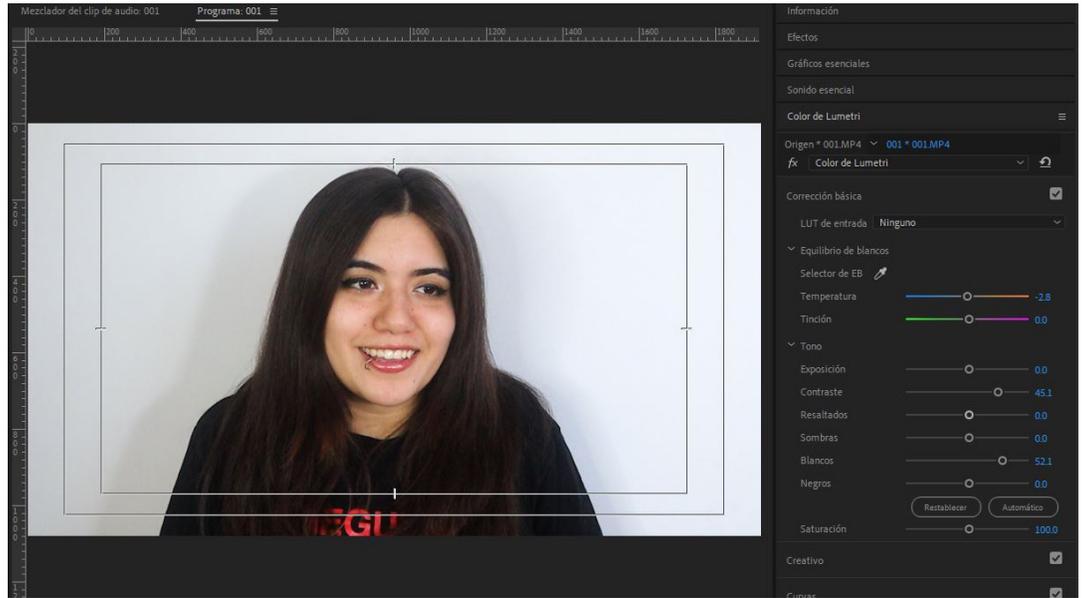
En cuanto a la presentación de los acordes, se consideró el uso de una línea amarilla gruesa que enfatice la cuerda pulsada en esta parte del video. Esto en consideración de la posible baja visión de la cuerda por temas de luz y materialidad de la misma. Se utilizó el recurso rastreo del programa After Effects por cada cuerda pulsada para este fin.





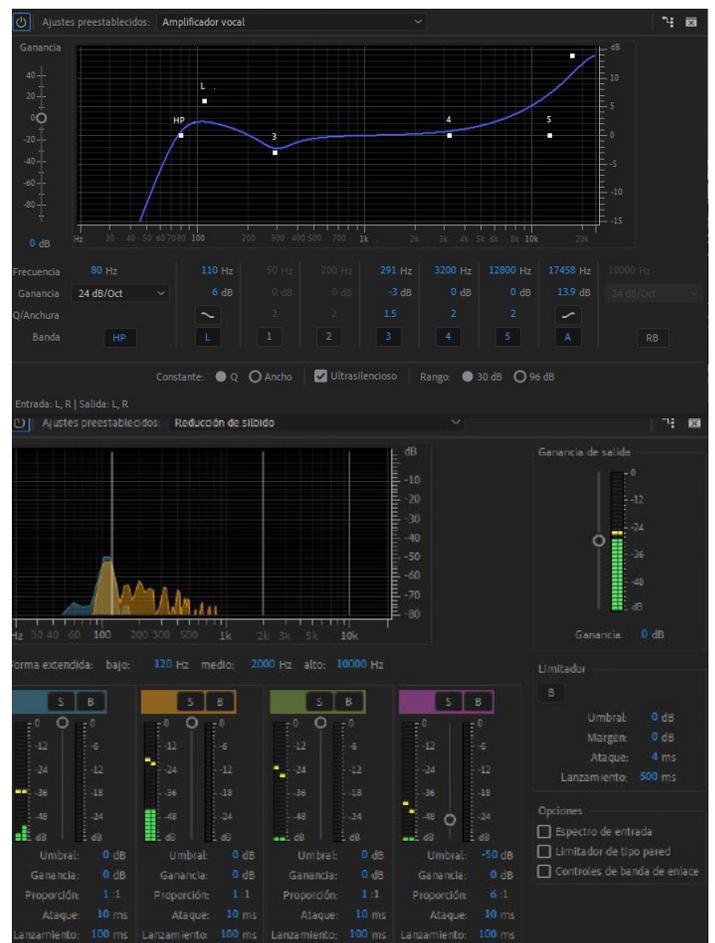
Correcciones de color

Fueron necesarias correcciones de color de las grabaciones realizadas con tal de que las tomas sean más cohesivas y los elementos agregados sean integrados correctamente, especialmente desde el ámbito del contraste. De todas maneras se buscó no interferir mucho en los videos.



Audio

La hora de grabación, la ausencia de aislamiento acústico y la calidad del micrófono integrado en la cámara llevaron a la edición del audio para propiciar la claridad del sonido a través de ecualizadores y compresores para reducir silbidos y ruido externo lo máximo posible.



También, se utilizó la canción "You Can't Fail" extraída de la biblioteca de audio que comparte YouTube. Este recurso se encuentra

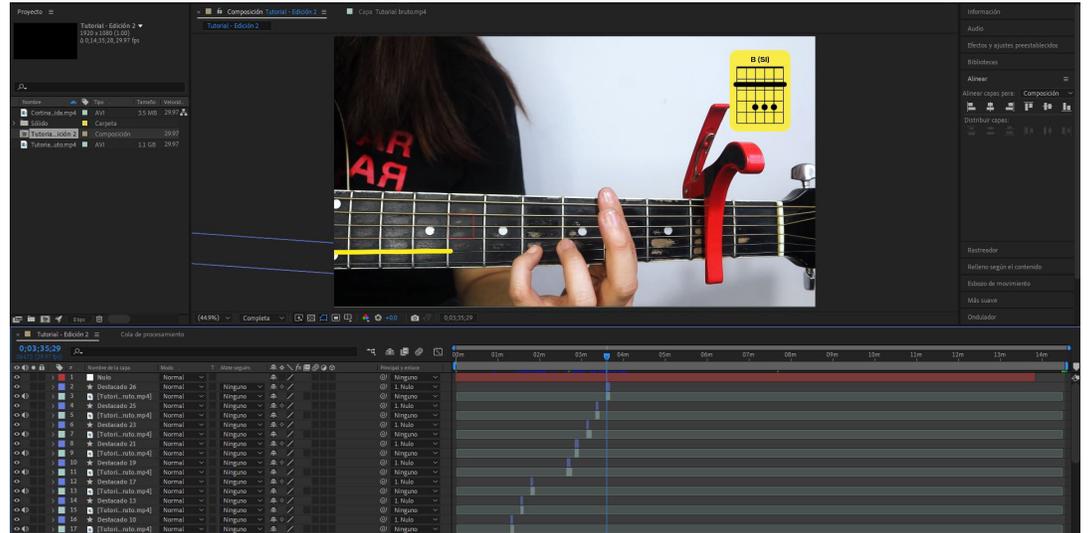
disponible de forma gratuita sin necesidad de atribución. Se eligió esta canción en base a los rasgos joviales que caracterizan al canal y su utilización en tutoriales se reducen a la sección "JELOU GENTE!", "BAI GENTE!" y el outro para no obstaculizar la explicación de la canción.

Montaje

Diferentes programas se usaron de forma alternada para el montaje final.

En primer lugar se hizo la edición inicial del video con Adobe premiere, por la cantidad de cortes realizados en el que se agregaron los diagramas de acordes, flechas, cortina final, y edición de audio. Posteriormente se utilizó After Effects para la adición de elementos móviles como invitación a suscripción y las cuerdas destacadas con rastreo antes de su exportación final.



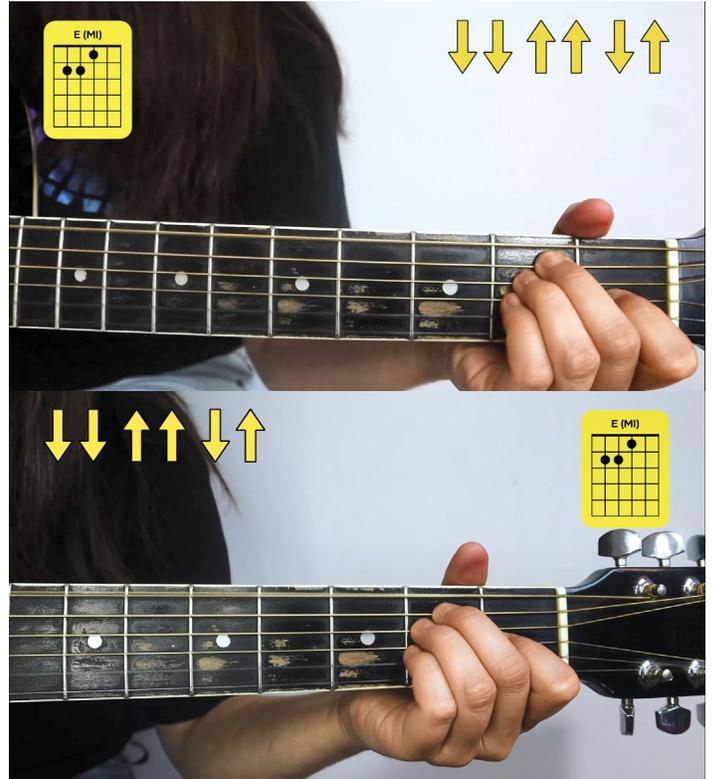


Testeo y correcciones finales

Haciendo uso de la plataforma Discord, se solicitó a los suscriptores del canal que ingresaron al servidor su opinión sobre la primera edición del video. A partir de esta toma de sugerencias se volvió a editar el video, principalmente por el requerimiento de cambio de lado de los diagramas de acordes en relación al rasgueo, por costumbre de la audiencia en los tutoriales que han visto.

Cabe destacar que a nivel general se aprobaron las nuevas imágenes e identidad, y llamó la atención el recurso de destaque de cuerdas.

Finalmente y luego de las correcciones se hizo la exportación final de este proyecto piloto.



Comparación con video anterior

Finalmente, se hizo una comparación con el tutorial de la misma canción publicado el año 2017 en momentos puntuales que coinciden con puntos de la rúbrica realizada anteriormente:

En primer lugar, mencionar que la nueva imagen incluye pantalla de cierre de video y miniatura especializada cosa que antes no existía y por tanto no está presente en la versión 2017.

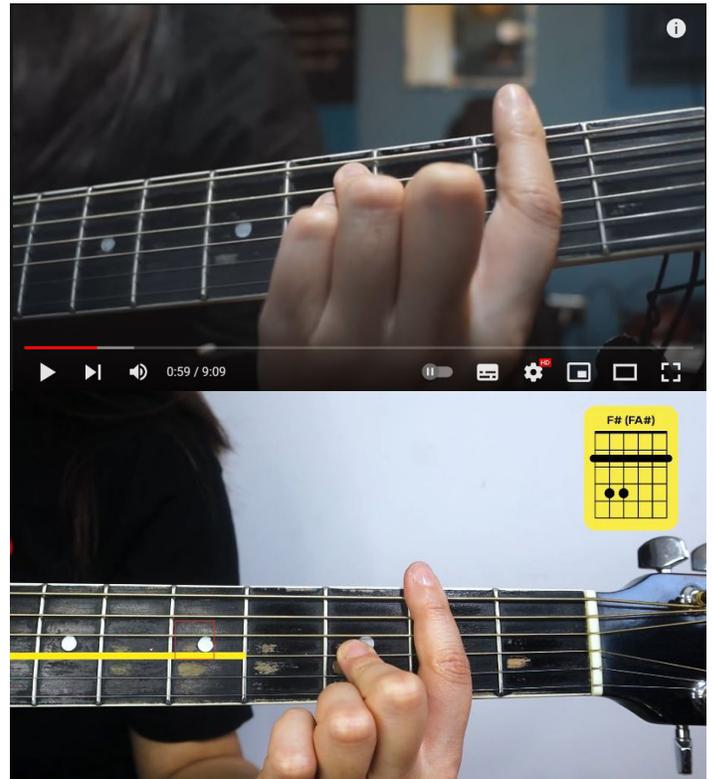
En las presentes imágenes vemos la diferencia en la elección de locación y trabajo de la imagen en posproducción.



Video anterior 2017, video actual 2021

Resalta también automáticamente que el criterio clave americana/ clave popular no influye ya que la versión 2017 no incluía gráficas ni elementos complementarios a la explicación.

También mencionar que el ángulo de la cámara en la versión anterior no aporta a la visibilidad de la pulsación de acorde.



Video anterior 2017, video actual 2021

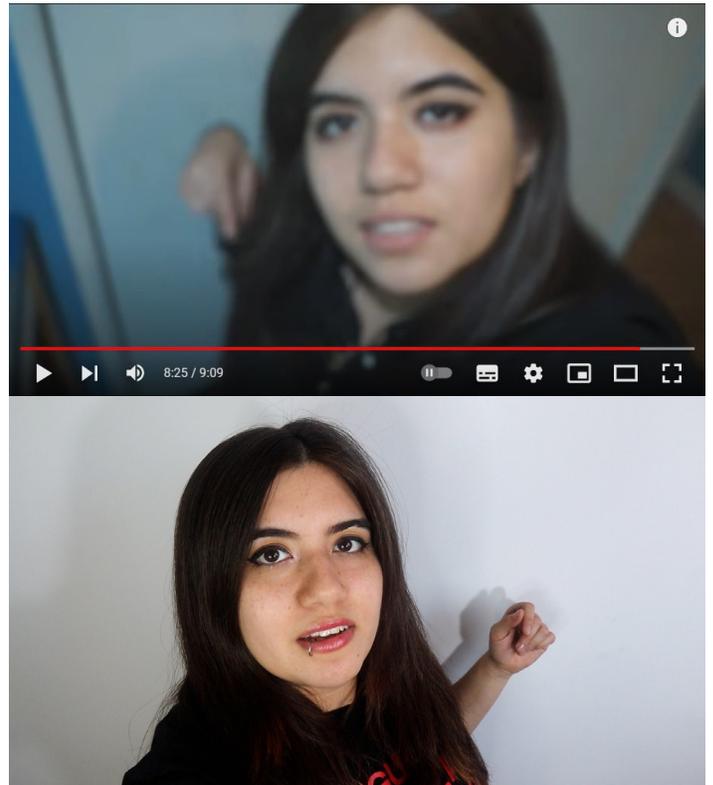
Además de no haber gráficas complementarias en la versión 2017, se incluye un plano específico para la explicación de rasgueos cosa que antes se hacía en el mástil de la guitarra, lugar que no es idóneo por la naturaleza de el ejercicio.



Video anterior 2017, video actual 2021

El malfuncionamiento de la cámara anterior por una caída, no son justificaciones para el desenfoque.

El último item a mencionar de la rúbrica es el uso de la letra en pantalla lo que no fue considerado antes ni para los futuros videos, porque al ser planteados desde una estrategia emocional, se asume que la gran mayoría de las personas que ingresan conocen la canción previamente.



Video anterior 2017, video actual 2021

A continuación, y para finalizar, se muestra una secuencia de pantallazos que representan secciones de la estructura de inicio a fin.



Miniatura localizable en YouTube



JELOU GENTE!



Acordes



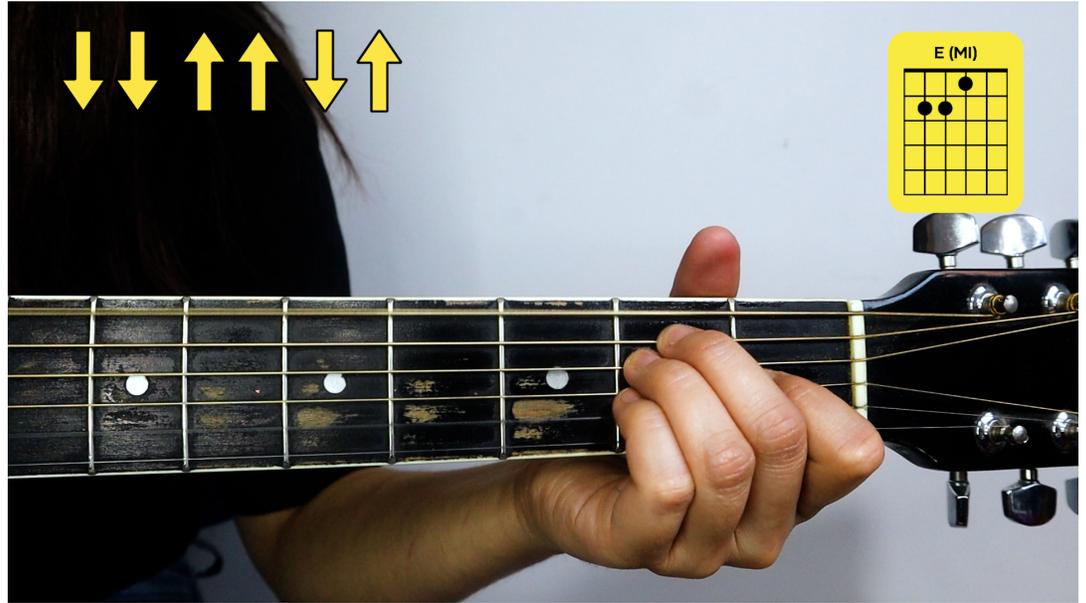
Carta trampa



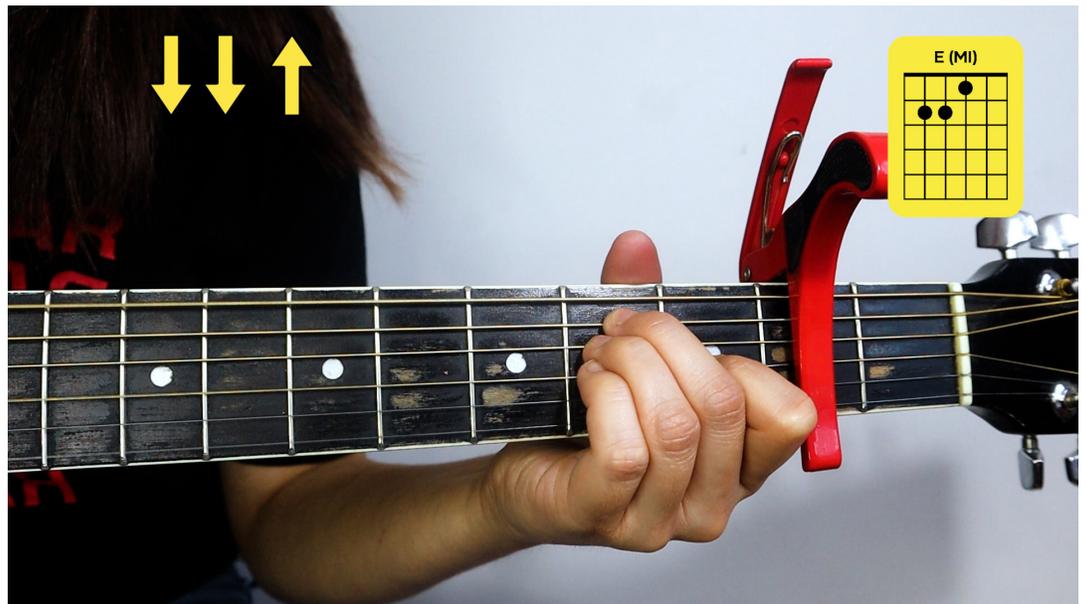
Estructuras



Rasgueos



Prácticas



Práctica carta trampa



BAI GENTE!



Cortina de salida

VII. CONCLUSIONES Y COMENTARIOS

Conclusiones y comentarios

Aprendizaje significativo y tutoriales

A partir del proyecto realizado, es importante mencionar lo relevante que es el aprendizaje significativo en la formación de conocimiento. A su vez, destacar el rol de las TIC y en este caso, los tutoriales de YouTube como herramienta disponible para esto. A nivel didáctico el uso de lo audiovisual y el componente emocional al recurrir a información que signifique y genere emoción en quien va a aprender otorga a los videos de la plataforma un valor formativo singular.

Generó mucho interés en mi, saber que algo que hacía como un pasatiempo con fines motivacionales tenía sus bases en teorías educativas con tanto fundamento como la emoción, y recordar mis primeros pasos en la guitarra dan cuenta de exactamente la misma historia, porque yo también aprendí con mis canciones favoritas.

Rol del diseñador

Se destaca que el diseño tiene como rol presentar la información y comunicar de forma eficaz el mensaje y no generar confusión. Esto puede ser aplicado en todas las áreas trabajadas en este proyecto, destacando el cruce disciplinar en el que se encuentra el diseño .

Cuando se quiere entregar conocimiento, el uso de estrategias didácticas tiene gran valor al momento de generar significado para quien aprende y predisponerlo al almacenamiento de esa información. Fue interesante comprender el componente emocional como estrategia didáctica al interiorizar que para aprender se debe sentir algo con lo presentado.

Es en la arista educativa que el diseño gráfico tiene un rol en el desarrollo de estas estrategias en convergencia con la disciplina pedagógica. La realización de material didáctico complementario debe cumplir con el criterio de ser un aporte al aprendizaje.

De nada sirve crear imágenes que no se verán o que entorpecen el mensaje o información que se debe plantear a quien aprende. El diseño aporta en ese sentido a la comunicación del mensaje desde criterios de pesos visuales y jerarquía para la entrega eficaz de la información.

Durante el transcurso del proyecto fue revelador ver cómo las decisiones tomadas anteriormente y a la ligera, comprendían la creación de un producto mucho menos atractivo visualmente, como cohesivo y coherente con el mensaje y propósito.

Las herramientas que entrega la disciplina permiten el desarrollo de una creación u obra (en este caso video, e identidad) que tengan relación concreta e integrada con el motivo o mensaje de este. Presentar una marca, aunque sea de carácter liviano, puede decir mucho a quien no la conoce a través del trabajo de diseño.

Para la toma de decisiones en este proyecto fue fundamental comprender este rol. El trabajo realizado implicó entender y profundizar en conceptos que representaran a un canal de YouTube, pero poner en contraposición la necesidad de entregar conocimiento a través de los tutoriales, en tanto no necesariamente todas las decisiones serían estéticamente cohesivas pero si eficaces con el fin del proyecto.

Sobre la propuesta piloto

Teniendo buena respuesta por parte de la audiencia que participó del testeo, así como la consideración del entrevistado que destacó el rol de las redes sociales como herramienta, y el componente emocional como estrategia didáctica que se puede concluir que los tutoriales de internet, y en particular uno principiante con las características trabajadas cumplen con el objetivo principal: incentivar el aprendizaje de un instrumento de forma aficionada a partir de canciones que signifiquen algo para la audiencia y se presenten de forma idónea.

Proyecciones

Posterior a la investigación y desarrollo del proyecto, se identificó la oportunidad de diseño que el canal ya había considerado hasta cierto grado: el componente emocional para el aprendizaje.

La oportunidad de diseño se ve plasmada en las decisiones que se tomaron para llegar a ese público objetivo y complementar la estrategia didáctica mencionada enfocada en ellos. En conjunto con la identidad nueva se puede proyectar el trabajo en mayor profundidad en la red social y expansión a otras plataformas en las diferentes áreas que cubre el canal.

Incluso, y desde el aspecto más lucrativo, aumentar los ingresos en la plataforma en base la organización y trabajo cohesivo y constante (por dar un ejemplo, se debe inscribir la ilustración en derechos de autor en caso de hacer mercancía del canal).

Pero, principalmente, se buscará tener una rigurosidad para presentar la información y subir contenido más seguido en pos de una audiencia que quiere tocar guitarra (y ver otras cosas también).

Comentarios finales

La realización y estandarización de la identidad del canal y el desarrollo de gráficas para los tutoriales mezclan intereses personales en un gran proyecto: la música, el trabajo audiovisual y la ilustración. Me deja muy satisfecha el poder hacer esta mejora a partir de los conocimientos adquiridos en el ámbito del diseño.

Cuando comencé este canal, no tenía pensado hacer un trabajo profundo de desarrollo de imagen, se podría decir que era mi recreo donde no pensaba tanto en cómo estaba presentando la información. Pero comprender la importancia de comunicar de manera concreta, especialmente si se busca incentivar a otros fue un motor para este proyecto.

A partir de la investigación y el cruce disciplinar con la educación, pude percatarme del valor del incentivo del aprendizaje de un instrumento musical de forma más democrática y accesible, así como la elección de canciones que apelen a la emoción con tal de que las personas que vean el contenido se sientan capaces e interesados de aprender y continuar a futuro sin abrumarse al hacer la experiencia grata desde lo significativo.



VIII. REFERENCIAS Y ANEXOS

Bibliografía/Referencias

- Aguirre, F. (6 de noviembre de 2020). Youtube en 2020: más de 10 millones de chilenos vieron videos y subieron 160% más contenido que el año pasado. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/youtube-en-2020-mas-de-10-millones-de-chilenos-vieron-videos-y-subieron-160-mas-contenido-que-el-ano-pasado/DH4OLHYNRBEB7DVMHLE4SXPS7M/>
- Ares, F. E. (2013). El dominio de las letras: los diseñadores y la producción, elección y uso de signos tipográficos.
- Ascher, S. Pincus, E. (2019). *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age: Fifth Edition*. Plume.
- Bengochea, L., & Medina, J. A. (2013). El papel de los videotutoriales accesibles en el aprendizaje del futuro. In Actas V Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas (pp. 80-87).
- Brent, R. (1990). En la era de la información: información, tecnología y estudio del comportamiento. *Documentación de las Ciencias de la Información*, (13), 53-72.
- Carretero, M. (2000). *Constructivismo y educación*. Paidós.
- Castells, M. (2001). *La era de la información. Economía sociedad y cultura*. Siglo veintiuno editores.
- Cesi, L. (14 de septiembre de 2021). *Hours of video uploaded to YouTube every minute as of February 2020*. <https://www.statista.com/statistics/259477/hours-of-video-uploaded-to-youtube-every-minute/>
- CNN. (30 de enero de 2014). *La historia de la ya extinta Feria del Disco*. https://www.cnnchile.com/pais/la-historia-de-la-ya-extinta-feria-del-disco_20140130/
- Coll, C.. (2021). *Hace falta personalizar el aprendizaje*. Universitat de Barcelona.

- Crespo, A. (2021). *El Pequeño Libro de la Psicología del Color: Descubre el Significado de los Colores y Cómo Influyen en las Personas*. Omar Elshami.
- Criado Martín, P. (2016). *Self Branding : propuesta de un nuevo modelo utilizando Youtube como plataforma*. [Trabajo fin de grado inédito. Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/48878>
- Cueva Delgado, J. L., García Chávez, A., & Martínez Molina, O. A. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205–227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Data Reportal. (26 de abril de 2021). *6 in 10 people around the world now use the internet*. <https://datareportal.com/reports/6-in-10-people-around-the-world-now-use-the-internet?rq=internet%20access>
- DeWitt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J., & Ishak, R. (2013). The Potential of Youtube for Teaching and Learning in the Performing Arts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1118–1126. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.439>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito.
- Fuentes, P. M. (s.f). *El Rol del Diseñador Gráfico en el Diseño de Cursos e-learning*.
- García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, 2(1), 11-40.
- Google Help (s.f). *Agrega pantallas finales a los videos*. <https://support.google.com/youtube/answer/6388789?hl=es-419>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, (1), 111-122.

- Heller, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG.
- Herrera, J. P. (2017). Internet como plataforma para la enseñanza y aprendizaje musical/Internet as a Platform for Teaching and Learning Music. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*, 4(1).
- Jaraba, G. (2017). *YouTuber: Cómo crear vídeos de impacto y triunfar con ellos en internet*. Ma Non Troppo.
- Manovic, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Márquez, I. (2017). La 'YouTubificación' de la música. *Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 106, 72-81.
- Medina, A. Salvador, F. Arroyo, R. Blázquez, F. de Vicente, P. Fernández, M. Gallego, J. Lucero M. y McWilliam, N. (2009). *Didáctica General*. Pearson Educación.
- Montenegro, A. (2017). *La evaluación como método de aprendizaje*. Ediciones Universidad Finis Terrae.
- Mora, F. (2015). *Francisco Mora: "El cerebro sólo aprende si hay emoción"*. Educación 3.0
- Moreno de las Casas, C. (2014). El diseño gráfico y su responsabilidad social. *Revista Creatividad y Sociedad*, 22, 1-15.
- Muntaner Guasp, J. J. (1988). Consecuencias didácticas de la teoría de J. Piaget.
- Murillo, F. J., & Duk, C. (2020). El Covid-19 y las brechas educativas. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 14(1), 11-13.
- O'Reilly, T. (2007). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 65, 21.

- Proyectacolor. (s.f) *Significados del color*. <https://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/>
- Real Academia Española. (s.f). Identidad. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 18 de noviembre de 2021, de <https://dle.rae.es/identidad>
- Real Academia Española. (s.f). Tutorial. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 18 de noviembre de 2021, de <https://dle.rae.es/tutorial>
- Sánchez-Carrero, J. y Caldeiro-Pedreira, M. (2016). El prosumidor. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 1, 89-92. Disponible en <https://bit.ly/2TISsr0>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. 10.
- Smith, M. (2018). *Marketing en YouTube: Una Guía Completa para Crear Autoridad, Generar Compromiso y Hacer Dinero a través de YouTube*. Mark Williams.
- Soto, J. (2015). *Manual de Producción Audiovisual*. Ediciones UC.
- Statista. Research Department. (2 de agosto de 2021). *Los sitios web de redes sociales más populares en Chile en junio de 2021, según porcentaje de visitas*. <https://es.statista.com/estadisticas/1090842/chile-visitas-redes-sociales/>
- Statista. Research Department. (16 de noviembre de 2021). *Most popular social networks worldwide as of October 2021, ranked by number of active users(in millions)*. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Steinberg, C. (2013). *Televisión, Internet y educación básica*. UNICEF.

Subsecretaría de Telecomunicaciones. (4 de marzo de 2021). *Conexiones móviles alcanzan los 19,8 millones e internet fijo crece cerca del 8% a septiembre de 2020*. <https://www.subtel.gob.cl/conexiones-moviles-alcanzan-los-198-millones-e-internet-fijo-crece-cerca-del-8-a-septiembre-de-2020/>

SUMMA, R. (s.f). *El Lenguaje Audiovisual: Técnicas y Tecnología*. Red Summa.

YouTube Official Blog (s.f). *YouTube for Press*. <https://blog.youtube/press/>

Waldron, J. (2011). Locating narratives in postmodern spaces: A cyber ethnographic field study of informal music learning in online community. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 10(2), 32-60.

Videos

Canal ChordHouse (22 de febrero de 2018). *Como tocar SPACE ODDITY de DAVID BOWIE - Tutorial Guitarra + TAB*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=pYO-eP3kCOU>

Canal ChordHouse (23 de febrero de 2019). *A Star is Born - SHALLOW TUTORIAL GUITARRA | Guitar Lesson + TAB (Lady Gaga & Bradley Cooper)*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=kPp5-fRKKFo>

Canal christianvib (19 de octubre de 2021). *LA MITAD - Camilo, Christian Nodal GUITARRA Tutorial | ACORDES Christianvib*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=li9Knn6tQPU>

Canal christianvib (15 de julio de 2021). *Vámonos a Marte - Kevin Kaarl GUITARRA Tutorial | ACORDES Christianvib*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Yh1EWRe4hUg&t=12s>

Canal Cifra Club (24 de marzo de 2021). *SOMEONE YOU LOVED - Lewis Capaldi (aula completa) | Como tocar no violão*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=7T1omz0u-1M>

Canal Cifra Club (23 de octubre de 2018). *Como tocar no violão: BEBIDA NA FERIDA - Zé Neto e Cristiano (versão simplificada)*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=NKlauFXpDQM>

Canal Luis Alonzo (27 de octubre de 2021). *De Música Ligera - Tutorial Guitarra - Luis Alonzo*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=zg8ToW54Vps>

Canal Luis Alonzo (23 de octubre de 2021). *Mi historia entre tus dedos - Tutorial Guitarra - Luis Alonzo*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=dBG1llZ38jg&t=294s>

Canal piyoasdf. (11 de diciembre de 2021). *Haciendo una nueva libreta de acuarelas*. [Archivo de Video]. https://www.youtube.com/watch?v=prmbNWsVK_E

Canal Tus Clases De Guitarra (29 de abril de 2018). *Canción fácil en guitarra para principiantes: ¡Solo 4 acordes!: Perfect (Ed Sheeran)*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=KjE-d1ploZxU>

Canal Tus Clases De Guitarra (2 de marzo de 2021). *Como tocar Dance Monkey en Guitarra Acústica (Tones and I) | Tutorial completo TCDG*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Z-dKYF2WQ9ZA&t=206s>

Imágenes

- (Fig.1) MegaGSgamer, Unidiria (2017). *Imagen de Perfil Valeria_MC18* [Ilustración]. YouTube. <https://www.youtube.com/c/ValeriaMC18>
- (Fig.2) SpringKolors (2017). *Imagen de Portada Valeria_MC18* [Ilustración]. YouTube. <https://www.youtube.com/c/ValeriaMC18>
- (Fig.3) Alonzo, L (s.f). *Imagen de Perfil Luis Alonzo* [Ilustración]. YouTube. <https://www.youtube.com/channel/UCcCr2oQylq6YkUoqbupS-jKQ>
- (Fig.4) CifraClub (s.f). *Imagen de Perfil CifraClub* [Imagen]. YouTube. <https://www.youtube.com/cifraclub>
- (Fig.5) ChordHouse (s.f). *Imagen de Perfil ChordHouse* [Imagen]. YouTube. <https://www.youtube.com/chordhousemx>
- (Fig.6) christianvib (s.f). *Imagen de Perfil christianvib* [Imagen]. YouTube. <https://www.youtube.com/c/christianvibOficial>
- (Fig.7) Tusclasesdeguitarra (s.f). *Imagen de Perfil Tus Clases De Guitarra* [Fotografía]. YouTube. <https://www.youtube.com/c/Tusclasesdeguitarra>
- (Fig.8) Díaz, Sol (2021). *No están los tiempos para no expresar los apoyos @gabrielboric* [Ilustración]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CVnQ4OQImcH/>
- (Fig.9) Ocioilustracion, (2020). *I see you at the movies! Comic fome* [Ilustración]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B9WwkMm-FdQt/>
- (Fig.10) Shubbabang (2020). ./[Ilustración]. Twitter. <https://twitter.com/Shubbabang/status/1270732451741040648>

(Fig.11) Sr Pelo (s.f). *Imagen de Perfil Sr Pelo* [Ilustración]. YouTube. <https://www.youtube.com/srpelo>

(Fig.12) Sr Pelo (s.f). *Imagen de Perfil Domics* [Ilustración]. YouTube. <https://www.youtube.com/domics>

Anexos

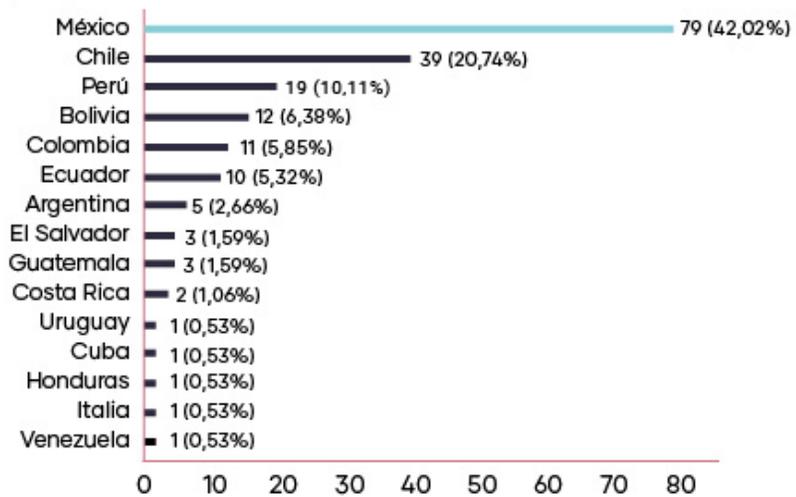
Encuesta

Encuesta elaborada por Valeria Montenegro y realizada mediante Google Surveys, 2021.

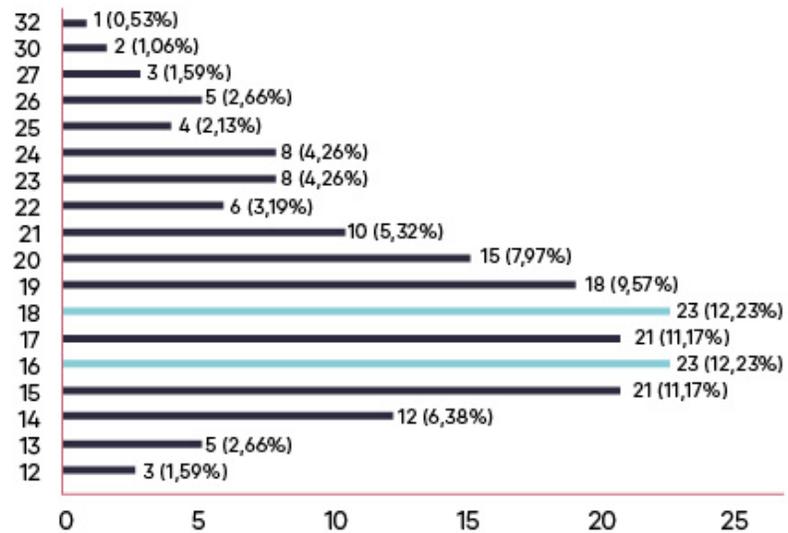
Respuestas: 188

Url: <https://forms.gle/xFVLEYdUhw3Sae549>

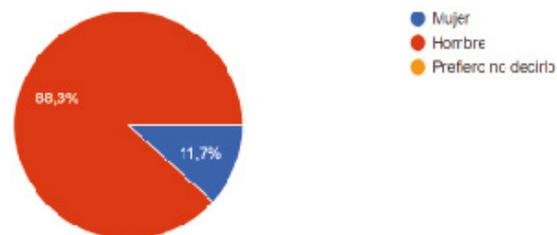
1 ¿De qué país eres?



2. ¿Cuántos años tienes?



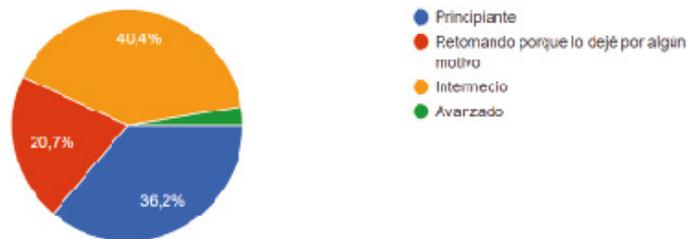
3. Género:



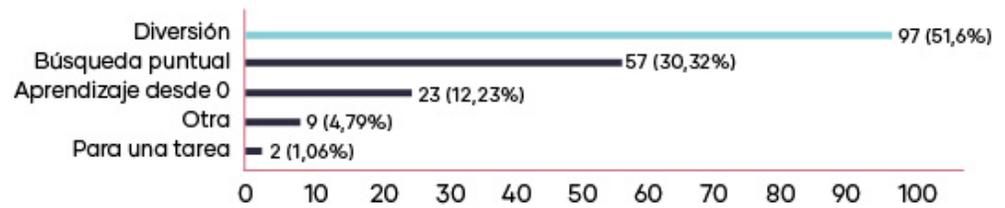
4. ¿Por qué video llegaste a mi canal?

Tutorial: 158 (84,04%)
Cover: 23 (12,23%)
Directo: 5 (2,66%)
Canción propia: 1 (0,53%)
Recomendación: 1 (0,53%)

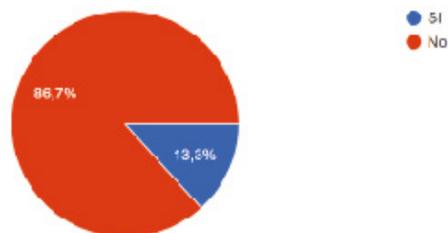
5. ¿Cuál consideras es tu conocimiento actual de guitarra?



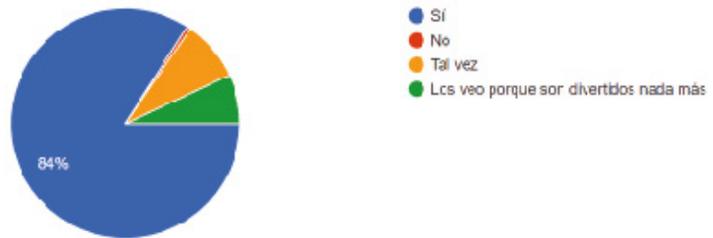
6. Motivo por el que ves o has visto mis tutoriales:



7. Además de los tutoriales, ¿tomas clases de guitarra actualmente?



8. ¿Crees que los tutoriales te han ayudado a mejorar tu técnica o a aprender una canción?



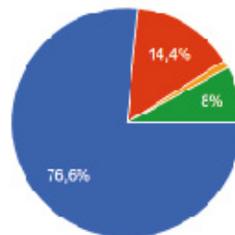
9. Si llevas tiempo viendo mis tutoriales. ¿Crees que he mejorado la forma de explicarlos/editarlos?



10. ¿Respecto a la estructura actual de los videos qué opinas?

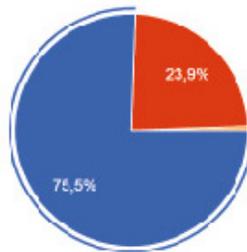
Estructura video Ladrando a la luna - Kudal (Bolt) | Tutorial Guitara

00:00 JELOU GENTE!
00:24 Acordes
01:26 Verso
02:06 Rasgueo
02:30 Practicamos Verso
03:04 Coro
04:08 Carta Trampa de Valeria
05:20 Practicamos el Coro
06:13 Resumen de la estructura (Hablando de más)
06:35 El final de la canción (toptoptoptoptoptop)
07:27 Practicamos la canción "completa"
10:05 Outro



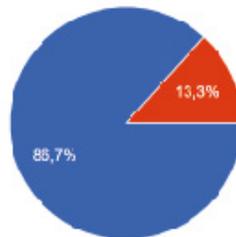
- Me gusta que se divida y practique por partes
- Preferiría que muestras toda la estructura y practicar al final
- Solo muestra la estructura, sin práctica
- Fodrás subir la estructura y un cover aparte (Esto no asegura el tono en que yo lo carte)

11. ¿Logras ver bien cuando muestro los acordes con este plano?



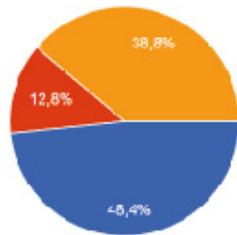
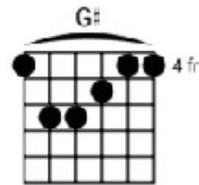
- Puedo verlo bien
- No muy bien aunque tengo que prestar atención a que digas dónde van los dedos
- No veo ni entiendo muy bien aunque deo repetirlo muchas veces

12. Respecto a la misma imagen ¿Qué opinas de la tablatura que muestra el acorde?



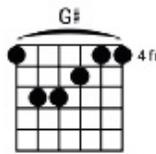
- La entiendo
- La entiendo pero podrías hacer propias para que sean iguales
- No la entiendo

13. Sobre el diagrama ¿Reconoces el acorde por la letra que sale?
 (¿Sabes clave americana?)

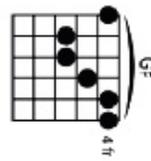


- Si
- No
- Algunos acordes si, otros no

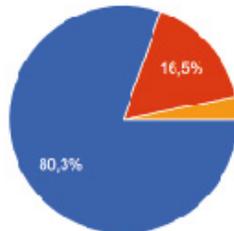
14. ¿Cómo entiendes mejor el diagrama?



Vertical

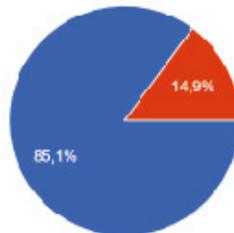


Horizontal



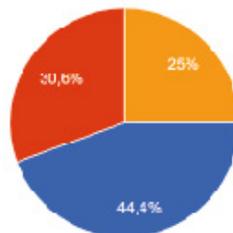
- Vertical
- Horizontal
- Ninguna, la magia me confunde

15. Sobre los rasgueos ¿entiendes con las flechas y como lo explico/muestro?



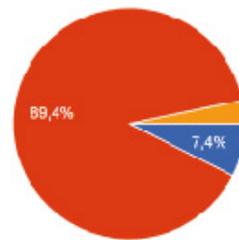
- Lo entiendo con las flechas y tu explicación
- Debo repetirlo algunas veces pero lo logro entender
- Me cuesta mucho solo con las flechas y cómo lo muestras

16. Si te cuesta entender los rasgueos:



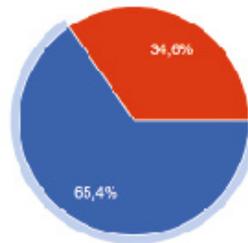
- Me serviría que lo muestres desde otro ángulo
- Las flechas podrían tener alguna animación o algo así
- Ambas

17. ¿Qué opinas de cómo hablo?



- Por tu acento a veces no entiendo, debo repetirlo pero no me molesta
- Entiendo bien
- Por el audio a veces te escucho bajo o muy fuerte

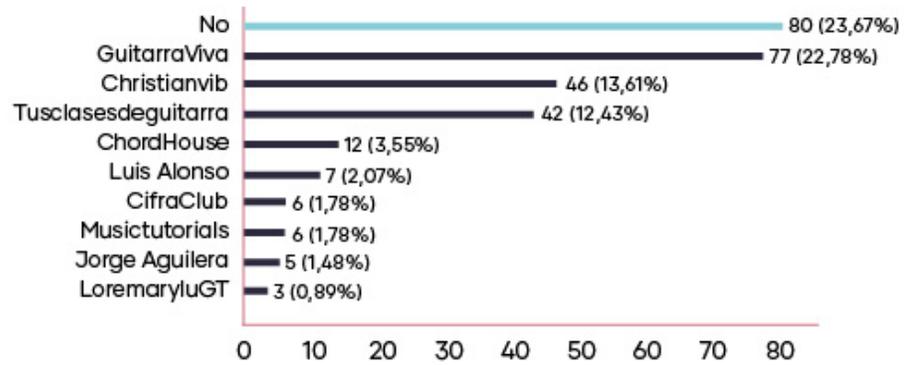
18. ¿Ves otros canales de tutoriales de guitarra?



- Sí
- No

19. Si tu respuesta es positiva ¿Qué canales ves?

Debido a la cantidad de respuestas en esta pregunta*, se destacarán las 10 mayorías



*Total de respuestas para cálculo de porcentajes: 338

Rúbricas

Elaboradas a partir del análisis de canales de YouTube que hacen tutoriales de guitarra, se comparó información del canal en términos de identidad y regularidad de subida, estructura, y elementos en pantalla en contraste con el canal propio.

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Descripción del canal e Identidad

Canal	Logo, dibujo, foto	Miniatura de video	Página web	RRSS	Vende curso anexo	Contenido global
Christianvib	Logo	Editada	christianvib.com	FB, IG YouNow	\$1653 al mes Oferta, antes \$4722	Tutoriales Covers Canciones propias
Tus clases de guitarra	Foto	Editada	tusclasesdeguitarra.com	FB, IG, TW	\$2.300 Suscripción mensual	Tutoriales Covers Canciones propias
Chordhouse	Logo	Editada	No	FB, IG, TW, YN	No	Tutoriales Historia de música Vlogs
Luis Alonzo	Foto	Editada	luisalonzo.com	FB, IG, TW, Spotify Itunes Google Play Music	No	Tutoriales Reacciones Juegos
Cifra Club	Logo	Editada	cifraclub.com.br	FB, IG, TW, Pinterest	No	Tutoriales
Valeria_MC18	Dibujo	No editadas en los tutoriales	No	IG, TikTok, Twitch	No	Tutoriales Covers Canciones propias Juegos Vlogs

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Descripción del canal e identidad

Canal	Creador	Año de creación	Nº Suscriptores	Videos subidos	Periodicidad de subida mensual
Christianvib	Christianvib (Mx)	2006	4,6 Millones	1454	10-16 videos
Tus clases de guitarra	Mario Freiría (Arg)	2007	3,2 Millones	1596	5-10 videos
Chordhouse	Ivan González Luis Espinosa Maw Roldán (Mx)	2011	1,19 millones	804	2-9 videos
Luis Alonzo	Luis Alonzo (Mx)	2013	1,01 millones	855	11-15 videos
Cifra Club	Studio Sol (Br)	2007	6,34 Millones	4724	16-21 videos
Valeria_MC18	Valeria Montenegro (Chi)	2015	10,7 Mil	199	1-9 videos

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Glosario de análisis estructura:

Intro: El creador presenta el video y su canal, adelanta de qué se tratará, dificultad o promociones de productos y su contenido

Outro: El creador despide el video

Acordes: El creador muestra cómo se pulsan los acordes antes de practicar

Rasgueo/Arpeggio: El creador muestra el rasgueo (o arpeggio) a utilizar (Si aplica a la canción)

Parte por parte: El creador enseña la canción por sección (Verso-práctica, coro-práctica)

Canción Completa: Creador toca la canción de principio a fin sin pausas sea al inicio o al final del video

Simplificaciones: Muestra opciones más sencillas a la muestra principal (ej: rasgueo más sencillo)

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 1: Christianvib

Video A: LA MITAD - Camilo, Christian Nodal GUITARRA Tutorial | ACORDES Christianvib

Año publicación: 2021

Duración: 8:53

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=li9Knn6tQPU&t=3s>

Video B: Vámonos a Marte - Kevin Kaarl GUITARRA Tutorial | ACORDES Christianvib

Año publicación: 2021

Duración: 6:53

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

Url: <https://www.youtube.com/watch?v=Yh1EWRe4hUg&t=12s>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
La mitad	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Vámonos a marte	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 2: Tus Clases De Guitarra

Video A: Como tocar Dance Monkey en Guitarra Acústica (Tones and I) | Tutorial completo TCDG

Año publicación: 2021

Duración: 7:30

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZdKYF2WQ9ZA&t=206s>

Video B: Canción fácil en guitarra para principiantes: ¡Solo 4 acordes!: Perfect (Ed Sheeran)

Año publicación: 2018

Duración: 14:04

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KjEd1ploZxU>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
Dance Monkey	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	No
Perfect	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 3: Chord House

Video A: Como tocar SPACE ODDITY de DAVID BOWIE - Tutorial Guitarra + TAB

Año publicación: 2018

Duración: 23:07

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pYO-eP3kCOU>

Video B: A Star is Born - SHALLOW TUTORIAL GUITARRA | Guitar Lesson + TAB
(Lady Gaga & Bradley Cooper)

Año publicación: 2019

Duración: 15:39

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kPp5-fRKKFo>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
Space Oddity	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Shallow	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 4: Luis Alonzo

Video A: De Música Ligera - Tutorial Guitarra - Luis Alonzo

Año publicación: 2021

Duración: 9:33

Miniatura editada: Sí

Intro animada: Sí

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zg8ToW54Vps>

Video B: Mi historia entre tus dedos - Tutorial Guitarra - Luis Alonzo

Año publicación: 2021

Duración: 8:02

Miniatura editada: Sí

Intro animada: Sí

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dBG1llZ38jg>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
De música ligera	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No
Mi historia entre tus dedos	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 5: Cifraclub

Video A: SOMEONE YOU LOVED - Lewis Capaldi (aula completa) | Como tocar no violão

Año publicación: 2021

Duración: 6:06

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7T1omz0u-1M>

Video B: Como tocar no violão: BEBIDA NA FERIDA - Zé Neto e Cristiano (versão simplificada)

Año publicación: 2018

Duración: 10:40

Miniatura editada: Sí

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NKlauFXpDQM>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
Someone you loved	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No
Bebida na ferida	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Canal 6: Valeria_MC18

Video A: Llévame - Kudai | TUTORIAL Guitarra (Regrabación 2021)

Año publicación: 2021

Duración: 12:58

Miniatura editada: No

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9z5IbCb72SM&t=74s>

Video B: Everything Stays (Todo se queda) - Adventure Time | TUTORIAL GUITARRA

Año publicación: 2021

Duración: 12:18

Miniatura editada: No

Intro animada: No

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VWP62YKRUgs&t=622s>

Estructura:

Video	Intro	Outro	Acordes	Rasgueo/Arpeggio	Parte por parte	Canción Completa	Simplificaciones
Llévame	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Everything Stays	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Análisis de videos

Glosario de análisis de elementos gráficos:

Cortinas animadas: El creador ocupa una introducción o transiciones animadas

Animaciones complementarias: Flechas, líneas o elementos animados complementarios al tutorial pero no de ámbito musical

Letra: Coloca la letra de la canción en pantalla

Flechas rasgueo: Coloca flechas que indican el rasgueo de la canción que pueden o no con cambios de color o animación

Diagramas de acordes: Coloca diagramas de acordes a lo largo del tutorial

Tablatura: Coloca la tablatura en caso de arpeggios

Clave americana: Los diagramas de acordes están en clave americana (CDEFGAB)

Clave popular: Los diagramas están en clave popular (Do Re Mi Fa Sol La Si)

Planos: Cuántos planos diferentes ocupa a lo largo del video

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: Christianvib

Cortinas animadas: No

Animaciones complementarias: Sí Letra: Sí

Flechas rasgueo: Sí

Diagramas de acordes: Sí Tablatura: No

Clave americana: Sí

Clave popular: No Planos: 2



(Canal christianvib, 2021, 0m14s)



(Canal christianvib, 2021, 1m00s)



(Canal christianvib, 2021, 3m21s)

Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=li9Knn6tQPU&t=3s>

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de YouTube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: Tus Clases De Guitarra

Cortinas animadas: sí

Animaciones complementarias: No Letra: No

Flechas rasguelo: sí

Diagramas de acordes: sí Tablatura: No

Clave americana: sí

Clave popular: No Planos: 1



(Canal Tus Clases de Guitarra, 2021, 0m32s)



(Canal Tus Clases de Guitarra, 2021, 3m24s)

Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=ZdKYF2WQ9ZA&t=206s>

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de Youtube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: Chordhouse

Cortinas animadas: No
Flechas rasgueo: No
Clave americana: Sí

Animaciones complementarias: No Letra: Sí
Diagramas de acordes: Sí Tablatura: Sí
Clave popular: No Planos: 3



(Canal Chordhouse, 2019, 0m15s)



(Canal Chordhouse, 2019, 3m51s)



(Canal Chordhouse, 2019, 4m50s)

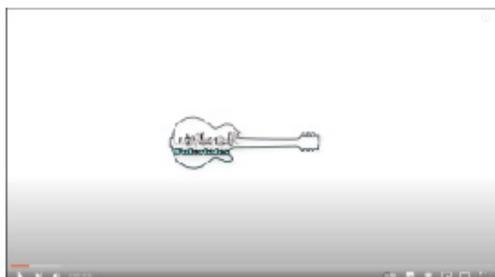
Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=kPp5-fRKKFo>

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de Youtube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: Luis Alonzo

Cortinas animadas: sí
Flechas rasgueo: sí
Clave americana: sí

Animaciones complementarias: No Letra: No
Diagramas de acordes: sí Tablatura: No
Clave popular: No Planos: 2



(Canal Luis Alonzo, 2021, 0m20s)



(Canal Luis Alonzo, 2021, 1m00s)



(Canal Luis Alonzo, 2021, 2m54s)

Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=zg8ToW54Vps>

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de Youtube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: CifraClub

Cortinas animadas: No

Animaciones complementarias: Sí Letra: Sí

Flechas rasgueo: No

Diagramas de acordes: Sí Tablatura: Sí

Clave americana: Sí

Clave popular: No Planos: 2



(Canal CifraClub, 2021, 4m06s)



(Canal CifraClub, 2021, 0ms)

Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=7T1omz0u-1M>

Rúbrica: Criterios básicos de análisis canales de Youtube | Uso de apoyo gráfico de tutoriales

Canal: Valeria_MC18

Cortinas animadas: No

Animaciones complementarias: No Letra: No

Flechas rasgueo: Sí

Diagramas de acordes: Sí Tablatura: No

Clave americana: Sí

Clave popular: No Planos: 2



(Canal Valeria_MC18, 2021, 0m02s)



(Canal Valeria_MC18, 2021, 5m29s)

Pantallazos extraídos del video: <https://www.youtube.com/watch?v=VWP62YKRUGs&t=622s>

Entrevista

Entrevista a Aldo Montenegro González
Magister en Educación.

1. ¿Situados en la era digital, qué opina del aprendizaje utilizando tecnologías de por medio?

Primero hay que decir que el eje troncal de todo es el aprendizaje o lo que aprende el ser humano. En esa lógica podemos meter cualquier cosa, desde aprender a leer y escribir, hasta los aprendizajes más complejos que puedan existir, ósea hay un eje troncal que es el aprendizaje de las personas. De ahí se abre una serie de preguntas o una serie de variables que dice en relación cómo aprende la persona y qué recursos existen en favor y que apoyen el aprendizaje de las personas y en educación, eso lo estudia una palabra que se llama la didáctica. Entonces, dentro de la didáctica está el que yo diseñe estrategias de aprendizaje para que otro aprenda. ¿Qué cosa aprenda? Da lo mismo, repito, desde aprender a leer y escribir a hacer un queque, construir a hacer un avión, la teoría de la relatividad de Einstein da lo mismo. Dentro de las estrategias de aprendizaje están las tecnologías, y las tecnologías aparecieron con la sigla TIC. Hoy se habla más de estrategias digitales, que están como una estrategia de aprendizaje que contribuye a que una persona aprenda a través de ellas con más efectividad.

2. Entonces ¿Opina que dan más efectividad?

Sí. Absolutamente porque por ejemplo tiene que ver con el perfil y las características de las personas, aquí hay un tema generacional. Se sabe y vuelvo a citar a Mark Prenski creador del concepto de nativos digitales, que dice que todos quienes nacieron después del año 2000 son nativos digitales. Esto significa que una persona nace con un lenguaje para comunicarse de forma digital inherente a su actuar, no necesita aprenderlo, por ejemplo las guaguas nacen y tú le pasas

un teléfono y pareciera que nacieran programados, conocen el sentido del touch a diferencia de una persona mayor que se le arranca hasta el cursor del mouse. Entre otra ventaja, son atractivas desde el punto de vista de la rapidez. Hoy la juventud consume información de manera muy rápida, los cansa lo lento, lo que hay que masticar mucho, por lo tanto el mundo digital le ofrece rapidez por un lado. Segundo la interconectividad y la multiconectividad que son para un joven hoy no existe una localidad, para los jóvenes existe el concepto de globalidad. Para los jóvenes todo está al lado, con dos click están conectados con el mundo. En ese sentido las tecnologías son muy efectivas para aprender.

3. ¿Qué significa didáctica?

Es un término estrictamente profesional del área de la pedagogía. Significa cómo hacer las cosas. Entonces hoy día los que estudian pedagogía, los que son profesores distinguimos dos palabras clave: qué aprender y cómo aprende el que aprende. La didáctica se encarga del cómo, por eso dentro de la didáctica está el diseño de cómo un profesor hace un diseño para que el otro aprenda, cómo se evalúa. En el fondo la didáctica es sinónimo de la planificación de la enseñanza.

4. ¿Cuál cree que es el rol de la TICS hoy en el proceso de aprendizaje?

En un mundo tan globalizado y tan tecnificado hoy día las TICs cumplen un rol para mí muy relevante. Hoy día no tiene sentido por ejemplo, que un profesor prepare un repositorio físico, hoy se trabajan tecnológicamente. Con linkgrafía, webgrafía, archivos de audiovisual, podcast y todos los recursos tecnológicos que están dentro de las TIC. La ventaja es la velocidad con que el uso del dato se transforma en información y entonces contribuye al desarrollo de un aprendizaje.

5. ¿Qué considera hace una buena clase?

Varias variables. Uno antes de la clase, un buen diseño. El buen diseño implica preparación de recursos eficientes, efectos. Después, durante la clase, liderazgo pedagógico del profesor. Una persona que transmite credibilidad, que sabe, que cree en él y que tiene altas expectativas de sus estudiantes, y que sus estudiantes saben leer eso. Que sepan que el profesor espera altas cosas de ellos, y eso lo explica la neurociencia. La neurociencia dice que si no hay emoción no hay aprendizaje y eso funciona a nivel de conectividad neuronal en las redes. Por lo tanto, un profesor con liderazgo, que genera alta convocatoria porque tiene altas expectativas de sus estudiantes, sumado a una altísima preparación de su clase, incorporando estrategias de orden digital, va a hacer que enganchen más rápido.

6. ¿Qué entiende del concepto de "Conectivismo"? ¿Es un reemplazo a las teorías antiguas como el conductismo o el constructivismo por ejemplo?

No, es un complemento. Todas las teorías son complemento de las otras. Soy muy crítico del conductismo, y lo mantengo, porque no genera aprendizaje, lo que hace es generar un cambio de conducta, pero hay cosas en el ser humano que requiere un cambio de conducta, punto. El constructivismo postula que la persona construye su propio conocimiento, y hoy existen los neoconstructivista. El conectivismo es una teoría más que justamente habla de que se aprende mediante redes, pero es un complemento a todo lo que se ha ido construyendo en torno a las teorías de aprendizaje.

7. ¿Qué diferencias ve entre el aprendizaje en el aula o con profesor particular, y el aprendizaje online?

En educación esto se llama modalidades, la modalidad presencial, semipresencial modalidad sincrónico virtual, asincrónica virtual, online. A mi modo de ver todas son efectivas y van a ser calificables del punto de vista de cómo la persona que hace uso de ellas lo hace efectivo, porque puede existir una persona que por su naturaleza no le sirva el online, y opte por algo presencial y le sea efectiva, pero puede haber otra que por x razones se siente muy cómodo con un sistema asincrónico, y también va a aprender. Por lo tanto, mi opinión es que son las personas que aprenden las que hacen que sea efectiva una modalidad de aprendizaje. Depende de sus intereses, características personales, de sus competencias, de su perfil, va a depender de eso.

8. ¿Y qué pasa con lo evaluable o el feedback en el caso de una capsula asincrónica?

Ahí habría que hacer un matiz, las personas que optan por sistemas asincrónicos o asincrónicos virtuales tienen claro que acceden a este sistema y la evaluación de los resultados de eso esa persona lo asume como un proceso de autoevaluación, o sea, yo voy y me inscribo en un programa entonces con lo asincrónico y yo digo bueno yo voy a valorar si estoy aprendiendo o no estoy aprendiendo. O sea, eso pasa por una cuestión de autonomía y de autoevaluación. Sin embargo, los presenciales brutos, el profesor tiene un rol que se llama hetero evaluación a diferencia de la autoevaluación. En la evaluación hay 3 dimensiones la hetero evaluación que es cuando yo te evalúo desde afuera a ti presencialmente, y yo digo si me respondiste bien o me respondiste mal te apruebo o desapruebo, eso se llama heteroevaluación. Existe la coevaluación en que somos los 2 alumnos pares con las mismas condiciones y yo te evalúo a ti y tú me evalúas a mí, y existe la autoevaluación que es cuando yo tengo la madurez y tengo un compromiso conmigo por lo tanto hoy día los sistemas de evaluación dependen de las mo-

dalidades de aprendizaje. Si alguien se mete a un curso de guitarra virtual quiere aprender a tocar guitarra.

9. ¿Qué es importante para generar aprendizaje en una persona?

Fundamentalmente en la neurociencia existen 3 ejes que son muy potentes para el aprendizaje humano. El primero es que situaron romanticismo a lo que es el cerebro, ellos claramente dicen que el cerebro es un mecanismo de defensa que no ha cambiado desde remotos años, el único cambio que hubo en la evolución humana es que pasó a ser un cerebro más complejo. Cuando era más reptiliano era como los animales que reaccionan a estímulos y hoy día está toda la parte valorativa que la ciencia aporta con que el cerebro es un mecanismo de defensa y como tal reacciona de la manera que debe reaccionar, es decir, cuando al cerebro de cualquier ser humano se le desafía con una dificultad este cerebro trata de solucionar el problema e invierte energía necesaria para eso. En ese juego aparece una función que tiene el cerebro que se llama neuro plasticidad, es decir, es capaz de transformarse a sí mismo para poder responder al problema

Segundo aporte es que el cerebro tiene estas redes de interconexión y por ejemplo, en un curso de guitarra el cerebro lo que hace primero de interconexión neuronal es el reconocimiento, es decir, "que me estás mostrando", "que es esto", "lo conozco o no lo conozco" y si no lo conoce hace un filtro: "me interesa o no me interesa", "me sirve o no me sirve" "¿me es significativo?" y en función de eso le da el pase a la segunda red de interconexión que se llama la red de la emocionalidad, por lo tanto cuando pasa esta red dice "¿me emociona?", "¿me es altamente significativo?" y si no lo es: chao desechado. Entonces, los profesores se extrañan de verdad porque hacen cursos y los estudiantes no se acuerdan de lo que vieron. Es por esto que, ante un curso de guitarra en internet, si la persona llegó a la pantalla a aprender guitarra ya su cerebro está predispuesto emocionalmente para dar el

paso desde la red de interconexión neuronal de la emoción y para cuando ya pasa por este filtro pasa la tercera y última red de conexión neuronal que se llama Red de Ejecución cuando el cerebro dice "Ya estoy listo voy a aprender"

Y el tercer gran descubrimiento de la neurociencia es que cuando el estudiante está en este curso de guitarra con todas estas redes este cerebro dice "chucha me están pidiendo que haga un Re" y empieza a ser el Re, y cuando está haciendo eso el cerebro lo que hace empieza a conectar neuronas se llama Red de conexión neuronal entonces la persona aprende a ser hoy día el Re y el cerebro le aportó con las conexiones neuronales este cerebro soluciona el problema en ese momento, pero esta persona no vuelve a estudiarlo y no hace nunca más el Re, y el cerebro dice "Nunca más hizo el Re" y al ser un mecanismo de defensa desarma la red, eso se llama Poda neuronal. Una persona que prepara material didáctico para que aprenda guitarra debe reiterar el desafío porque el cerebro va a decir "todos los días me piden el Re, la canción A canción B canción C" y a diferencia de hacer la poda el cerebro pesca la red y la cubre con una sustancia de mielina la llamada mielinización que permite que el impulso eléctrico viaje más rápido y lo que el cerebro mieliniza nunca más se olvida, es como andar en bicicleta.

Por estos procesos una persona que aprende a tocar guitarra, como es reiteración de un acorde el cerebro inicia eso. Las tecnologías por lo tanto pueden aportar un montón con esto en la medida que tú crees un diseño didáctico de un programa para aprender a tocar guitarra que reitere los desafíos a través de distintas canciones.

10. Lo que yo hago hoy es enseñar las canciones que la gente pide y generalmente son canciones que apelan a la nostalgia de las personas o canciones de dibujos animados ¿eso sería apelar a esa emoción?

Absolutamente. En educación hay un gran psicólogo de los años 70 que se llama Ausubel. Él descubrió que el aprendizaje que las personas aprenden cuando en el contexto que aprenden es significativo. Con lo que me cuentas esta es una típica experiencia de un aprendizaje significativo 30 años después la neurociencia ratifica lo que dice Ausubel. Cuando alguien pide que enseñes una canción es porque esta canción viene cargada con significancias, emocionalidad de relación con algo entonces esa persona ya antes de que le enseñes algo ya está dispuesto porque su red de conexión emocional está disponible y eso es una cuestión que hoy día es altamente potente en los estudiantes.

11. ¿Considera que el tutorial a través de redes sociales puede ser un medio o complemento efectivo de aprendizaje?

Las redes sociales son parte del mundo digital y por lo tanto si alguien dice oye las redes sociales son una herramienta didáctica absolutamente. todas las redes sociales como Instagram, Facebook, YouTube y todas las redes sociales mirados desde la educación son una herramienta didáctica más que sirve para enseñar.

12. ¿Hace diferencia quién está enseñando? ¿Si es amateur o es alguien titulado en el área?

No tiene por qué ser titulado. Primero, la persona tiene que saber lo que está haciendo, segundo maneja la inteligencia emocional, tercero es capaz de diseñar estrategias potentes de aprendizaje, cuarto tra-

baja en función de altas expectativas respecto de sus estudiantes, creen ellos y quinto es creíble.

13. ¿La enseñanza de la digitación de un acorde corresponde a aprendizaje conductista?

Tendría que pasar lo siguiente, el tutorial sería el estímulo y la persona que escucha el tutorial, reacciona y genera una respuesta condicionada. Lo veo difícil porque de partida esa persona tiene la libertad de seguir o no seguir un tutorial, por lo tanto, hay una decisión intermedia que tiene que ver con la voluntad. Por lo tanto yo diría que un tutorial está más cercano a una teoría constructivista que conductista. Si la clase terminara en que la persona aprendió un acorde y no lo pone en un contexto de significancia eso es conductismo.

Es conductismo cuando tú le dices "ponga el dedo uno aquí" la persona expone la respuesta condicionada y eso sería conductista pero cuando la persona está integrando que esa canción le gusta, que está haciendo el acorde y viene otro acorde, y quiere aprenderla porque la quiere cantar eso no es conductismo es constructivismo. Y más potente es cuando la persona logra pasar todo un compás y hace una vuelta y se da cuenta de que cantó la canción y lo puedo hacer, eso en educación es metacognición. Esto es cuando al hacer "algo que me gusta y que me motiva" y me doy cuenta de que lo logré, el cerebro se da cuenta de eso y el cerebro dice "y lo hice de esta manera" lo que hace que el cerebro haga un ajuste que se llama equilibrio acción y "archívese guárdese". Eso es la meta condición y eso no lo puede hacer nadie más que la misma persona y por eso se llama constructivismo. Cuando una persona aprende a tocar guitarra aprende primero mecánicamente y luego ligeramente se da cuenta de muchas cosas y empieza a darse cuenta que si pulsa con más fuerza o menos fuerza pasa algo, que si levanta un dedo pasa algo, que el sentido del ritmo le dice que tiene que levantar unos microsegundos antes los dedos antes de pasar al otro acorde. Todas esas cosas las va descubriendo y eso es constructivismo.

14. Que yo agregué imágenes en pantalla aporta

Todo aporta. Existe otro concepto que se llama la diversidad. No todas las personas aprenden de la misma manera.

Guion

INT. HABITACIÓN DE VALERIA - DÍA

VALERIA saluda a la audiencia presentando el tutorial a desarrollar destacando que es una REGRABACIÓN del tutorial realizado años antes. Se encuentra sentada frente a una pared blanca.

VALERIA
(Aplaudé una vez)

¡JELOU GENTE!

Bienvenidos a un nuevo tutorial de guitarra. Hoy vamos con una reversión del tutorial de "Limón y sal" de Julieta Venegas. Esto porque el video que hice el 2018 tiene problemas de grabación, digo mal un acorde y hasta tuve que grabar una segunda parte por no explicar el rasqueo. ¡Por eso estoy grabándolo nuevamente, además de mostrarles la nueva imagen del canal! Espero que les guste y sin nada más que decir, vamos a la guitarra

Valeria apunta en dirección a su izquierda, donde se asume está la guitarra que va a usar.

Ahora, con guitarra en mano se dispone a presentar los acordes a utilizar.

VALERIA

Ok, para esta canción se necesitan 5 acordes que son los siguientes:

E-F#-G#m-B-C#

Por cada acorde presentado, Valeria explica qué dedo va en qué cuerda y traste para pulsarlo y lo hace sonar una vez.

VALERIA

Si se dieron cuenta cuatro de los cinco acordes ocupan cejilla y sé que puede ser difícil, así que si quieren una versión más sencilla de los acordes les tengo una carta trampa para la que necesitarán un capo en el segundo traste. Si no la necesitan sáltense al minuto (x)

Coloca el capo en el segundo traste de la guitarra

VALERIA

Haremos la conversión de los acordes, para que tengan dos acordes menos con cejilla de la siguiente forma:

E -> D

F# -> E

G#m -> F#m

B -> A

C# -> B

Por cada acorde presentado, nuevamente Valeria explica qué dedo va en qué cuerda y traste para pulsarlo y lo hace sonar una vez.

VALERIA

¡Anoten qué acorde se reemplaza con cuál y la estructura que dará a continuación, cosa de que puedan adaptarla si quieren usar esta carta trampa!

Ahora vamos con la intro que es

de la siguiente forma:

E-F#-G#m-F#-B-C#

E-F#-G#m-F#-C#-F#

Valeria entona la melodía de la introducción mientras nombra los acordes lentamente.

VALERIA

El verso de la canción se toca de esta forma

B-F#-E-F#-B-F#

Esto se repite cuatro veces

Valeria entona la melodía del verso mientras nombra los acordes lentamente.

VALERIA

Ahora vamos con el precoro que tiene los siguientes acordes

E-F#-G#m-F#-B

E-F#-G#m-F#-B

F#

Valeria entona la melodía del precoro mientras nombra los acordes lentamente.

VALERIA

Ahora, el rasqueo de la canción depende de el tiempo que mantengamos el acorde, en este caso, son dos formas. La primera

es:

Abajo-Abajo-Arriba

Toca el rasgueo con la guitarra muteada y lentamente para mostrar el movimiento.

VALERIA

Y en el caso de que el cambio de acordes tome más tiempo sería:

Abajo-Abajo-Arriba-Arriba-Abajo-Arriba

Toca el rasgueo con la guitarra muteada y lentamente para mostrar el movimiento.

Luego toca parte de la introducción para mostrar ambos rasgueos con un ejemplo de la canción directamente.

VALERIA

¡Vamos a practicar desde la intro hasta el precoro!

Tengo que confesar que a veces
No me gusta tu forma de ser
Luego te me desapareces
Y no entiendo muy bien por qué

No dices nada romántico
Cuando llega el atardecer
Te pones de un humor extraño
Con cada Luna llena al mes

Pero a todo lo demás
Le gana lo bueno que me das
Solo tenerte cerca
Siento que vuelvo a empezar

Valeria interpreta las secciones nombradas en el tempo

normal de la canción.

VALERIA

Seguimos ahora con el coro que tiene los siguientes acordes:

B-F#-G#m-F#-E-F#

B-F#-G#m-F#-E-F#

Valeria entona la melodía del coro mientras nombra los acordes lentamente.

VALERIA

Luego del coro, viene un instrumental que es igual a la intro, después el segundo verso que es igual al primero, otro coro que es igual al que acabamos de ver solo un poco más largo por lo tanto repiten el orden nada más.

Y por último viene una especie de solo de trompeta y la parte final cuando dice "solo tenerte cerca, siento que vuelvo a empezar"

El solo de trompeta es así

B-F#-G#M-F#-E-F#

E-F#-G#m-F#-B-C#

Valeria entona la melodía del instrumental final (o solo de trompeta) mientras nombra los acordes lentamente.

VALERIA

La última parte es igual al precoro pero la repasaremos de todas formas:

E-F#-G#m-F#-B

E-F#-G#m-F#-B

VALERIA

¡Vamos a practicar entonces el
coro, el solo de trompeta y el
final de la canción!

Yo te quiero con limón y sal
Yo te quiero tal y como estás
No hace falta cambiarte nada
Yo te quiero si vienes o si vas
Si subes y bajas, si no estás
Seguro de lo que sientes

Solo tenerte cerca
Siento que vuelvo a empezar

Valeria interpreta las secciones nombradas en el tempo
normal de la canción.

VALERIA

¡Antes de terminar, voy a
mostrarles un pedacito de la
canción con los acordes que les
mostré en la carta trampa para que
vean que suena igual!

Solo tenerte cerca
Siento que vuelvo a empezar

Yo te quiero con limón y sal
Yo te quiero tal y como estás
No hace falta cambiarte nada.

Valeria interpreta un poco del precoro y el coro en el tempo
normal de la canción con los acordes de la carta trampa.

VALERIA

¡Y bueno gente, eso fue Limón y Sal de Julieta Venegas! Espero que les haya gustado, que les haya servido y que se haya entendido esta nueva versión del tutorial. De paso espero que las nuevas imágenes en pantalla hayan sido de ayuda y la nueva imagen del canal les guste. Que estén muy bien, "¡BAI!"

