

---

# TÍTULO PRINCIPAL: APROVECHAR LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN CLASE: VIDEO EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA COLABORATIVA CENTRADA EN EL ALUMNO

Hazel Castro Araya

Karol Ríos Cortés

## Resumen descriptivo

El acompañamiento que ofrece el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) a cursos de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica, busca promover el aprovechamiento de diferentes herramientas y recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En el caso particular de estas experiencias se orientó el trabajo a la elaboración de un video educativo, durante el proceso se utilizaron metodologías pedagógicas como el trabajo colaborativo y el aprendizaje por proyectos. Los discentes participantes demostraron gran motivación para aplicar los conceptos básicos de la realización de audiovisuales y los procesos de producción y postproducción que necesitaba la creación del video educativo como material didáctico.

## Abstract

The accompaniment offered by the Program of Advanced Educational Technologies (PROTEA) to the courseware of the Faculty of Education of Universidad de Costa Rica intends to promote the leveraging of different tools and resources for new information and communication technologies. In these particular experience, the work was headed to the development of educational video. During this process, pedagogical methodologies such as collaborative work and project based learning were used. Participating teachers were highly motivated applying basic concepts for the making of audiovisual resources, the

1

1



production and postproduction processes needed for making an educational video as a learning resource.

Palabras claves: video educativo, video como material audiovisual, aprovechamiento de herramientas TIC, recursos TIC online, trabajo colaborativo y el aprendizaje por proyectos.

## 1. Presentación

El video siempre ha sido un recurso didáctico valioso y aprovechado en los ambientes educativos. Los docentes en más de una ocasión han recurrido a este tipo de recurso para introducir o ilustrar un tema, repasar algún contenido o promover alguna actividad o dinámica en sus cursos.

Pero, por qué no ir más allá de consumir un material ya creado y que no siempre se “adapta” a las necesidades de la mediación. Por qué no mejor aprovechar los recursos a disposición, promover la creatividad y crear videos propios para la clase, con ayuda del estudiantado.

En esta ponencia se explorarán las posibilidades del video educativo como una estrategia con mucho potencial para trabajar en el desarrollo de diferentes habilidades y para aprovechar las tecnologías digitales.

Aunque el video fue desarrollado inicialmente con fines de entretenimiento y comerciales, principalmente para la televisión, se ha convertido en una herramienta valiosa para los diferentes contextos educativos, que han visto en uso una gran variedad de posibilidades y beneficios.



Según la Real Academia Española la palabra video proviene del latín *videre*, que se traduce como el verbo 'ver', y es esta característica la que lo distingue como un recurso didáctico valioso para el acompañamiento de los procesos educativos, pues abre la posibilidad ya no solo de leer o escuchar sino de observar fenómenos, actividades, historias y un sinnúmero de temáticas.

El aprovechamiento del video en la educación ha crecido con el paso del tiempo debido a las múltiples ventajas que ofrece y que se han reconocido formalmente por expertos de diferentes áreas. Para Cabero (2002) "el video es posiblemente uno de los medios audiovisuales que más fuertemente se ha introducido en los últimos años" (p.1) debido a la capacidad de visualizar diferentes escenarios sociales que despiertan el interés de los educandos.

Otro de los factores relacionados con su creciente aprovechamiento en el campo educativo es la disminución del costo de los equipos y de los materiales para su utilización o su creación. Cabero (2002) destaca que la facilidad del uso de los dispositivos móviles y el interés de la población por adquirir estos equipos, sin duda han fomentado su aceptación y uso en las aulas.

## **2. Marco contextual**

La experiencia se desarrolla en el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) del Decanato de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica. Dicho programa tiene 15 años de colaborar en la formación permanente de docentes y estudiantes para el desarrollo de estrategias pedagógicas con mediación de tecnología. PROTEA propone periódicamente un proyecto a Vicerrectoría de Docencia, el actual tiene como propósito "incidir en la calidad de la docencia universitaria mediante el quehacer sistemático de PROTEA alrededor del aprovechamiento de las TIC en la



Facultad de Educación”.

Como parte del proyecto vigente se realizan diferentes acompañamientos en áreas relacionadas con metodologías para el aprovechamiento de las TIC. En este caso particular se trabajó el video educativo con un grupo de estudiantes en formación, de la carrera de Educación Primaria.

Con experiencias como la se presenta en este documento se espera que el programa siga promoviendo la formación continua, investigación y divulgación de información; con metodologías que promuevan espacios de reflexión, análisis y apropiación de las tecnologías, dirigidas a docentes universitarios, estudiantes y docentes en ejercicio.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. Posibilidades didácticas**

Como todo material o herramienta que se utilice para acompañar o mediar procesos educativos, el video debe responder a un objetivo que especifique ¿qué se quiere lograr con él? o ¿cuál es su fin?, a partir de esta decisión se definirán otros aspectos relevantes para su creación y para su aprovechamiento.

Al respecto, García (2014) destaca que “es cada vez más frecuente el video didáctico como una herramienta que permite el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes”. Pero su implementación en la clase puede tener diferentes implicaciones, según el uso que le sea atribuido.

Entonces, desde la docencia se pueden valorar diversos escenarios: usar un video ya producido por otra persona o entidad, crear uno para abordar un contenido específico o permitir que los estudiantes participen de la producción del mismo. Estos diferentes usos

intervienen directamente en cuan significativo será el video para los discentes y cómo será la dinámica o las metodologías que se utilizarán.

Desde esta perspectiva es importante comprender todas las posibles aplicaciones de los videos en la educación. Ante esto, Marqués (2010) detalla:

1. Video documental: muestra de manera ordenada información sobre un tema concreto (por ejemplo, un video sobre la actividad agrícola en Limón).
  
1. Video narrativo: tienen una trama narrativa a través de la cual se van presentando la información relevante para los estudiantes (por ejemplo, un video que narra la vida de un personaje histórico).
  
2. Video motivador: pretende ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática de los contenidos y un cierto grado de rigor científico (por ejemplo, un video que pretende alertar sobre los peligros del SIDA). Muchas veces tienen una estructura narrativa.
  
3. Lección monoconceptual: es un video de muy corta duración que se centra en presentar un concepto determinado (por ejemplo, un video sobre el concepto de la cadena alimenticia, o la simulación del vuelo de un pájaro).
  
1. Lección temática: es el clásico vídeo didáctico que va presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada y gradual, a los destinatarios, los distintos apartados de un tema concreto (por ejemplo, un video sobre las influencias del arte precolombino).



A partir de la amplia variedad de tipos de videos se puede ampliar las ventajas del video en el ámbito educativo se orientan principalmente a que permiten alcanzar objetivos pedagógicos propuestos por el docente. Para Corpas (2004) ayuda a:

- Introducir mayor variedad a las lecciones y llamar la atención hacia el tema presentado.
- Mostrar elementos no verbales que se pueden observar como: comportamientos, gestos, fenómenos, entre otros.
- Desarrollar mayor comprensión de la realidad.
- Motivar a los estudiantes debido al estímulo audiovisual.
- Trabajar aspectos lingüísticos en diferentes contextos.
- Llevar casos de la vida real al aula.

Como se mencionó, actualmente el contexto permite utilizar los avances tecnológicos, como celulares y tabletas para su producción, es decir la posibilidad de crearlos se amplía considerablemente pues no se requiere de equipo “especializado”. A esto se suma el aumento de diversas aplicaciones gratuitas y de uso abierto que facilitan la grabación y edición de videos.

Aunque son más las ventajas que las desventajas, es importante considerar otros elementos relacionados con su producción o su uso; entre ellas, Corpas (2004) menciona el tiempo de preparación de parte del docente, el nivel de comprensión del alumnado (¿capta su atención durante toda la duración?), el tiempo asignado para su realización, el desorden o pasividad de la clase, el tiempo que implica la búsquedas de recursos, estos dependen de cómo se use.

Trabajar con videos permite utilizar los recursos existentes a nivel tecnológico para que el estudiantado pueda construir sus conocimientos de forma significativa; ya que pueden usarse para introducir un tema, para motivar o encantar a los estudiantes para despertar

el interés por aprender. Así mismo, se puede usar para profundizar en algunas temáticas ya que permiten en pocos minutos, resumir aspectos claves que de otra manera serían muy complejos.

### **3.2. Se “conecta” con la forma en que aprenden los estudiantes**

El video se debe considerar como una forma de aprender de las nuevas generaciones. Así lo expresa Pedraza (2017) en el periódico el País de España, “Los vídeos divulgativos de los ‘youtubers’ de ciencia tienen millones de visitas y atrapan a un público joven con humor y temas curiosos” (parr. 1)

Entonces, se trata de observar que están haciendo los estudiantes y comprender cómo se puede atraer su atención a las clases utilizando las herramientas que a ellos les agradan. Para Pedraza (2017), la feria Tubecon, que se llevó a cabo en España, miles de youtubers y fans se presentaron. Dejando muy en claro que estos creadores de blogs son ídolos para los jóvenes y que el gusto por los videos es un movimiento que cada día genera más seguidores. La brecha generacional se hace evidente cuando escuchamos a los estudiantes responder a la pregunta: ¿Qué quieres hacer cuando seas grande? R/ Yo quiero ser un youtuber, incluso algunos ya lo son. Ya hay algunos jóvenes que dedican mucho de su tiempo en grabar y publicar videos y que además tienen seguidores.

Considerando este contexto, se presenta una gran oportunidad para la educación, porque se ve en los videos un recurso de gran potencial para las aulas. Hay que aprovechar que en muchas ocasiones el estudiantado tiene más conocimiento en la producción de videos y se sienten motivado en poder utilizar esos conocimientos en proyectos encausados durante las lecciones.

### **3.3. Producción de videos por los estudiantes**



### **3.3.1. Proceso para crear un video**

El diseño de cualquier material didáctico implica un serie de pasos que busca lograr la efectividad del recurso para el proceso de aprendizaje; es decir que este cumpla los objetivos pedagógicos y que sea un buen acompañante del proceso educativo, para ello debe ser: pertinente, atractivo, comprensible, útil y de fácil uso (disponible).

#### **- Planificación (análisis)**

Todo el tiempo se dedique a esta etapa mejorará el recurso y probablemente su efectividad, pues se analizarán aspectos relevantes para la construcción del mensaje del video, con el fin de que este sea significativo y logre captar la atención en la clase.

Se debe definir el objetivo del video, para qué o qué quiero lograr con este recurso. Se debe analizar el contexto para este material: necesidades educativas, recursos disponibles, fuentes, ¿cómo es la institución educativa?, estos datos podrán ayudar a construir un video adecuado para el ambiente educativo en el que se utilizará.

El video es también un producto comunicativo, al planificarlo se debe preguntar ¿a quién se dirige?, esas personas (estudiantes) serían el público meta y poseen características que dan información valiosa para producir el mensaje. Es necesario conocer sus necesidades, sus características sociodemográficas (edad, sexo, zona geográfica) estilos de aprendizaje (visual, auditivo, individual, grupal, entre otros), gustos y preferencias (música preferida, personajes, referentes).



Todas estas preguntas están relacionadas con el video y el mensaje, pues no es lo mismo hacer un video para estudiantes de zonas rurales que para estudiantes de zonas urbanas, pues sus referentes y sus experiencias son muy diferentes.

Cuando se piensa en un video hay herramientas que ayudan en esta fase de planificación. Lo primero es pensar en una sinopsis o resumen de la historia, es decir lo que se quiere mostrar en el video, también se debe pensar en el escenario y los personajes.

Luego con todo este panorama claro se puede proceder a trabajar en un guión. Este permite organizar la “historia” en imágenes y sonido (lo que se ve y se escucha).



Plantilla para Guión del Video

| Escena | Plano | Imagen | Sonido | Texto | Duración |
|--------|-------|--------|--------|-------|----------|
|        |       |        |        |       |          |
|        |       |        |        |       |          |
|        |       |        |        |       |          |
|        |       |        |        |       |          |
|        |       |        |        |       |          |

Posteriormente y para apoyar el proceso de grabación se recomienda trabajar un Guión Gráfico o Storyboard. Por medio de bocetos se ordena el vídeo por escenas, esto permite tener una idea de dónde ubicar la cámara, los personajes y cualquier elemento que sea importante para la grabación.

Con todos los aspectos definidos debe organizar la dinámica que seguirá en la siguiente etapa: la grabación. Por ello se debe tener claro los recursos con los que se cuenta, tanto equipo técnico (cámara, móvil o tableta) como el humano (personajes) y por supuesto el relacionado con el video (escenario, vestuario, iluminación, audio, etc.).



#### - Grabación

Al momento de grabar el video el guión y el storyboard (guión gráfico) serán el apoyo mientras se graba. Es importante hacer pruebas cortas, comprobar que se registre bien la imagen y el sonido.

#### - Posproducción

Con todo el material registrado se procede a postproducir el video, es decir a editarlo para dejarlo listo para compartir o utilizar según su objetivo.

Para ello es importante hacer una revisión previa del material registrado, esto se conoce como visionado, así podrá seleccionar las partes que más le gusten y que sean necesarias para su recurso.

Se procederá a la edición del video, donde “acomodará” las grabaciones en un orden con sentido. Hay muchas opciones para hacerlo, tanto programas descargables como aplicaciones en línea. Lo importante es apoyarse en el guión para que la historia sea coherente con el plan inicial.

En esta fase se agregan imágenes, gráficos, títulos y subtítulos, audios (locución) y música, así como las transiciones y animaciones, si las consideró previamente.

#### - Generación del video

Finalmente la generación del video debe adecuarse al entorno o el medio en que se planea su uso. La mayoría de los programas dan las indicaciones técnicas para cada

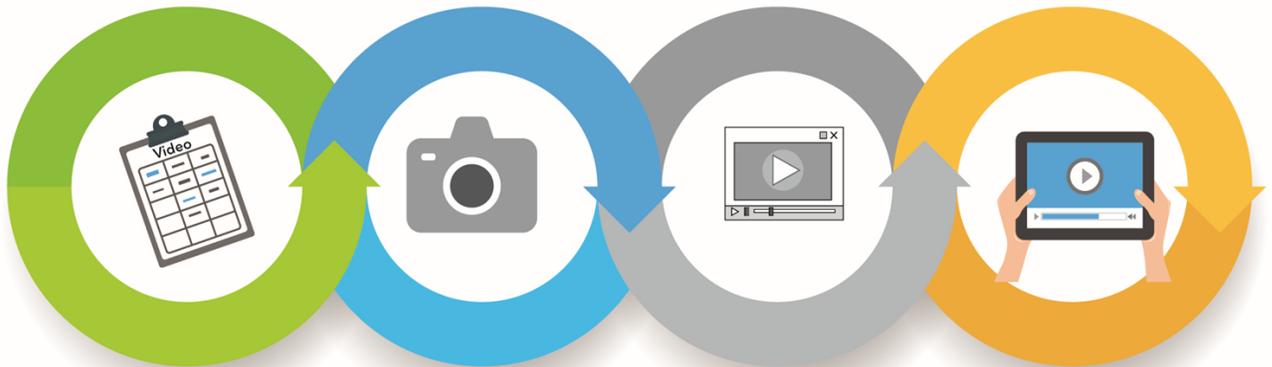


uno. Al ser un material digital puede compartirse por redes sociales, wikis, blogs, sitios web, pantallas o televisores.

En cualquiera de las técnicas o las dinámicas que se decida integrar el video, además de aprovechar los recursos disponibles y de elegir el contenido, hay un proceso o una serie de pasos generales para producir el video educativo:

## ILUSTRACIÓN DEL PROCESO

## Etapas para hacer un video educativo



### 1 Planificación

En esta fase debemos definir:

- Objetivo del Video
- Contexto (tipo de institución, necesidades educativas, recursos disponibles)
- Público meta (características, estilos de aprendizaje, gustos y preferencias)

Guión (la historia del video)  
Guión gráfico (*Storyboard*, imágenes de cada escena del video)

### 2 Grabación

Para hacer la grabación debe considerar:

escenario (interior o exterior), vestuario, sonido, iluminación, etc.

### 3 Postproducción

Esta fase incluye:

- Visionado del material grabado (selección de tomas)
- Edición basada en los guiones (software especializado)
- Sonorización (agregar el audio, puesta de títulos, transiciones)

### 4 Publicación

Definir en qué plataforma o medio compartirá el video: clase, canal de internet, redes sociales.

## 4. Metodología

### 4.1. La estrategia pedagógica

El papel del docente es utilizar esta herramienta como un mecanismo para alcanzar los objetivos propuestos para la clase y tratar de ir más allá, al utilizar diferentes modalidades



de aprendizaje que se mencionan brevemente a continuación y que pueden ser valiosas para producir videos en el aula.

#### **4.1.2. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)**

Es según García - Varcácel y Gómez - Pablos (2017) una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final. Los estudiantes se deben responsabilizar de su propio aprendizaje.

En el ámbito universitario el ABP, Maldonado (2008) menciona que “aplicado a los cursos proporciona una experiencia de aprendizaje que involucra al estudiante en un proceso complejo y significativo, mediante el cual desarrolla integralmente sus capacidades, habilidades, actividades y valores” (p. 4)

En los cursos la experiencia de aprendizaje con el ABP, permite que el estudiante sea el actor principal, siendo el responsable de realizar el proyecto. Esta actividad favorece que el alumno aprenda de forma más significativa. Maldonado (2008) indica que los estudiantes aprenden “poniendo en práctica sus habilidades en una situación real” (p. 4), lo que favorece resolver situaciones reales que motivan al aprendizaje, por medio de procesos de investigación, diálogo, negociación e implementación de ideas.

Las experiencias que se presentan en este documento se desarrollaron como parte de la metodología el ABP, permitiendo el logro de aprendizajes significativos en relación a la creación de un video educativo como proyecto.

#### **4.1.3. Aprendizaje colaborativo:**



Las posibilidades de que las nuevas TIC incidan en la educación está estrechamente vinculada con el proceso de enseñanza aprendizaje, en cuanto a la incorporación de estrategias pedagógicas más participativas que redefinan los roles del docente y de los estudiantes.

El aprendizaje colaborativo es de acuerdo con Collazos y Mendoza (2006) un modelo de aprendizaje que pretende lograr una colaboración efectiva, para ello es necesario que los roles tanto de docentes como estudiantes se modifiquen, de modo que involucren de forma activa dentro del proceso.

Uno de los aspectos que Maldonado (2007) destaca, es que la aparición de las TIC, demanda de la educación el trabajo colaborativo. Indica que “constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas concensuadamente” (p.7).

Por ende, la la formación del individuo debe considerar el aula como un espacio social donde es necesario el desarrollo de estrategias didácticas que fomenten la interacción del grupo. La creación de estos entornos conlleva redefinir el rol del docente y del estudiante. Maldonado (2007, p.8) menciona algunos autores con posiciones relevantes del trabajo colaborativo como:

- Panitz y Panitz (1998) destacan la importancia de la construcción del consenso y la aceptación de la responsabilidad de las acciones del grupo.
- Guitert y Simérez (2000) considera que los individuos aprenden más de la reciprocidad entre el conjunto de individuos, en cuanto a la posibilidad de diferenciar y contrastar puntos de vista para construir el conocimiento.
- Gros (2000) valora el compromiso de las partes por aprender juntos, destaca además



los procesos de comunicación y negociación como clave para decir cómo se decide realizar la tarea y dividir funciones.

- Salinas (2000) destaca la influencia de los procesos de relaciones sociales para un mejor logro de las metas académicas.
- Lucero (2004) destaca el desarrollo de habilidades mixtas como el aprendizaje, el desarrollo personal y el social.

En general se puede sintetizar que el aprendizaje colaborativo contribuye a mejorar las habilidades para que los estudiantes utilicen procesos de diálogo, negociación, distribución de tareas, para poder diferenciar y contrastar puntos de vista que les facilite llegar a consensos y a asumir la responsabilidad de las decisiones como grupo.

Lo anterior se evidencia en la experiencia presentada. Para la realización de los videos se generó una dinámica de trabajo en equipo, donde fue necesario que los participantes hicieran sus aportaciones de forma crítica y responsable. Esto les permitió colaborar y construir en la producción del video a partir de las ideas propuestas. Dentro de este contexto se evidenció la interdependencia positiva, es decir, la conciencia de que el éxito se alcanza si todos brindan aportes que faciliten el funcionamiento del grupo en cuanto a los cinco conceptos básicos que indica Woolfolk 1999, mencionado por Maldonado 2007: las metas, tareas, recursos, roles y premios.

## **4.2. Experiencias en las aulas**

Como se ha mencionado hay muchas posibilidades para incluir la producción de un video educativo dentro de las clases, esta herramienta potencia el desarrollo de diversas habilidades y competencias y permite al docente implementar metodologías que

16



promuevan el trabajo colaborativo, la capacidad de síntesis, la expresión oral, entre otras.

Desde las aulas universitarias, el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica, ha llevado talleres a diferentes cursos y ha implementado varias posibilidades de video educativo: desde que el propio docente cree su video para compartir con estudiantes en espacios virtuales, videos con la técnica de Stop motion, video animado, grabación de vídeo “Tipo TED” hasta videos dramatizados para representar obras literarias o temáticas específicas por parte de los mismos discentes.

En cada ocasión la dinámica puede variar pero generalmente propone la conformación de grupos y la rotación en diferentes roles de trabajo (planificación, dirección, cámaras, exposición-actuación, investigación, etc.)

También hay una gran variedad de habilidades que pueden potenciarse o técnicas que desde la docencia se promueven como estrategias, por ejemplo: trabajo en equipo, aprendizaje por proyectos, fomento del pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación: expresión oral y corporal, incorporación de la tecnología en ambientes educativos, entre muchas otras.

### **Sugerencias para desarrollo de habilidades con videos educativos**

| Área | Actividad | Habilidades |
|------|-----------|-------------|
|------|-----------|-------------|



|                   |  |  |
|-------------------|--|--|
| Español           | Representación de capítulo u obra literaria                        | Comunicación: oral y no verbal               |
| Estudios Sociales | Representación de hecho histórico                                  | Capacidad de síntesis                        |
| Ciencias          | Experimentación y exposición de hallazgos                          | <b>1. Indagación de principio científico</b> |
| Matemática        | Introducir un ejercicio de razonamiento y su respectiva resolución | Resolución de problemas                      |
| Inglés/Francés    | Conversaciones con adecuada pronunciación y uso de vocabulario     | Comunicación: oral y no verbal               |
| Educación Física  | Demostración de técnicas   | Habilidades psicomotrices                    |

#### **4.2.1. Experiencia de video animado**

Durante este año se realizó un trabajo en conjunto con la docente María Argüello en el curso Seminario de Práctica Docente. La expectativa de la docente era que los discentes lograran implementar el recurso didáctico de los videos educativos dentro de una estrategia pedagógica planificada en sus prácticas profesionales.

El estudiantado recibió una formación en cuanto al uso pedagógico de los videos educativos y los programas que actualmente ofrecen alternativas al docente para



crearlos o editarlos. Posteriormente se formaron equipos de trabajo que logran articular una temática en común para aplicar en sus prácticas docentes el video educativo. Cada equipo seleccionó una temática y se inició el diseño o planificación del video.

La docente María Julia, que imparte el curso de práctica, recalcó que este proceso es relevante para que los futuros docentes innoven con los materiales didácticos elaborados por ellos mismos, que además es de gran significancia que los videos puedan ser utilizados e implementados en las clases que impartirán con sus estudiantes de práctica profesional.

Esta técnica fue desarrollada con el acompañamiento del Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA). Los estudiantes recibieron talleres para poder cumplir a cabalidad con el proceso de creación de un video. Durante este período aprendieron a usar software de edición y realización como Powtoon y Filmora, que les permitió entender conceptos básicos de la realización de audiovisuales y los procesos de producción y postproducción que necesitaba el video educativo.

La técnica del video educativo fue seleccionada, además de la innovación que representa para estos futuros docentes de primaria, también porque permite aprovechar las facilidades que ofrecen las tecnologías digitales disponibles, especialmente la proliferación de dispositivos como de tablets, celulares y computadoras.

Powtoon cumple funciones principalmente de creación de video animado, lo que facilita la experimentación con diferentes formas de presentar narrativas de una manera. Por su



parte, Filmora se enfoca primordialmente en la edición y postproducción de las grabaciones, lo que permite a las y los estudiantes afinar detalles tanto estéticos como narrativos en sus videos.



#### **4.2.1.1. Pasos para elaborar un video animado**

El proceso de trabajo para el desarrollo de un video educativo se compuso de varias sesiones que incluyeron talleres prácticos para el desarrollo de un material específico.

1. Etapa introductoria al video educativo y sus posibilidades didácticas. En esta fase se abordan conceptos básicos para la construcción de un video con un objetivo pedagógico claro (etapa diseño pedagógico) y consideraciones previas desde los aportes de la producción audiovisual (sinopsis, guión y otras consideraciones técnicas).
2. Seguidamente el estudiantado profundiza su propuesta mediante una fase indagatoria de la temática seleccionada.
3. Se continúa con una etapa de exploración con la herramienta para la elaboración de videos animados. En este caso se seleccionó a Powtoon, y Filmora como una opción para editar el video.
4. La siguiente etapa consistió en la producción del video, el momento en que el estudiantado lo produjo mediante el trabajo en equipos.
5. Luego de tener listo el video las y los estudiantes lo implementaron como material didáctico en las clases que estaban impartiendo en sus prácticas profesionales.
6. Finalmente, se hizo un análisis reflexivo de los resultados del uso del material.



#### 4.2.1.2. Ventajas del uso del video animado

La profesora Argüello Espinoza señaló tras la experiencia de uso del video animado, pudo notar un incremento de curiosidad respecto a la tecnología en las aulas, lo que sin duda es un gran aporte para su futuro quehacer profesional. Además, la docente universitaria reflexiona sobre la importancia de este beneficio ya que para las niñas y niños la tecnología no es extraña, siempre están deseosos de poder seguir estableciendo conexiones con ella y por lo tanto es fundamental que los futuros educadores también se apropien de esta.



Dentro de las principales ventajas que destaca la profesora del uso del video educativo es que despierta la motivación de las niñas y los niños, pues el material audiovisual tiene cualidades especiales que van más allá de la simple presentación de contenidos en libros y fotocopias. A esto agrega el beneficio relacionado con la formación inicial de los docentes, porque al construir este tipo de material (los videos) les permite explorar diversas posibilidades didácticas al mismo tiempo que promueven una motivación extra para continuar experimentando con la tecnología.



La profesora de educación primaria también acota que si bien es cierto, la interacción de las y los estudiantes con la tecnología a veces puede causar un poco de temor, en general el estudiantado se muestra con una gran disposición de aprendizaje, pues ellos mismos reconocen que es urgente entender cómo estos elementos se pueden incorporar a las dinámicas del aula.

#### **4.2.2. Experiencia de video TED**

Los videos TED provienen de la organización TED (Technology, Entertainment & Design), quienes se dedican a compartir ideas novedosas mediante charlas que buscan llegar a diferentes públicos en diferentes lugares del mundo. Las charlas iniciaron en 1984, fundadas por Richard Saul Wurman y Harry Marks, desde 1990 el evento “TED Talks se ha realizado anualmente” (TED, 2017).

El objetivo de la la profesora Grettel Arias, docente de la Carrera de Educación Primaria de la Universidad de Costa Rica, para incorporación del video TED en su curso, surge como respuesta a la necesidad de innovar la forma en la que las y los estudiantes desarrollan sus habilidades comunicativas. Uno de los aspectos fundamentales del curso busca que las y los estudiantes desarrollen su expresión oral, por lo que se experimentó con diferentes métodos, incluyendo algunos menos tradicionales para el contexto del curso y de la carrera.

La diferencia del video TED respecto a otro tipo de videos educativos, es que este le exige al estudiantado una investigación detallada del tema que desea desarrollar, aparte de esto la persona expositora debe mostrar su posicionamiento respecto al tema, lo que hace que la preparación del video no quede en un aspecto meramente informativo; sino



que permite a los futuros docentes construir una propuesta que integre una visión crítica y comprometida acerca del tema seleccionado.

Sirlene Morales, estudiante de la Facultad de Educación y del curso en en cuestión, comentó que este tipo de iniciativas son importantes porque se logra adquirir una postura crítica respecto a temas con los que le toca interactuar. Respecto a los retos que enfrentan tanto Sirlene como Luis Diego Rojas, también estudiante del curso, señalaron que al principio se sintieron un tanto asustados por todos los conocimientos nuevos que demanda la creación de un audiovisual; sin



embargo, las herramientas analizadas durante las lecciones les ayudaron a afrontar la labor de creación y edición y les dejaron con interés de seguir las utilizando.

Por su parte, la profesora Arias destaca que la realización de un video TED es algo que ayuda a que las y los estudiantes desarrollen estrategias de comprensión de lectura, escritura, producción escrita y desarrollo analítico de temáticas, lo que les permite dar una opinión informada, la cual se supone debe ser además, innovadora y creativa.

Así mismo, la docente llama a la reflexión acerca de esta experiencia y sobre el uso de recursos tecnológicos en las aulas, porque si bien es cierto vivimos rodeados y rodeadas de recursos tecnológicos, muchas veces cuesta ponernos en comunicación con nuestro entorno de aprendizaje; al respecto destaca que no se debe perder el enfoque de intentar la vinculación entre el uso de recursos tecnológicos y el aprendizaje en el aula.



#### 4.2.2.1. Pasos para elaborar un video TED

Esta experiencia se llevó a cabo tras una serie de sesiones entre la docente y el estudiantado, así como el acompañamiento de PROTEA para la parte de planificación y desarrollo del producto audiovisual.

Su implementación requirió de una serie de fases o etapas, que se describen brevemente:

1. Las y los estudiantes se aproximaron al tema del video educativo y del Video TED; este último como un formato fresco y motivador para ambientes educativos. Esto incluyó desde teoría hasta sesiones prácticas/demostrativas de los formatos y roles para la producción de videos de este tipo.
2. De esta forma, el estudiantado fue planificando cuáles serían sus intervenciones e investigando a fondo los contenidos, datos y demás información que incluirían en su mensaje.
3. Al mismo tiempo, se conformaron equipos de trabajo encargados de dar apoyo en todos los aspectos relacionados con la producción del Video TED. Por ejemplo, durante la fase de grabación se incluyeron 3 cámaras, más otra persona de apoyo en el despliegue de la presentación (en los casos en los que fue necesario).
4. Durante la grabación, el estudiantado se encargó de la grabación, el escenario y de otros aspectos de realización que debían contemplarse para este formato de video. Así mismo, cada estudiante fue grabando su propia intervención, de acuerdo con un orden acordado con la profesora del curso.
5. Posteriormente, se recibió una sesión de acompañamiento por parte de PROTEA para la edición del video de cada estudiante.
6. Se proyectó el video de cada alumno y se analizó el producto final y la experiencia, especialmente los retos enfrentados como futuros docentes.



#### 4.2.2.2. Ventajas del uso del video TED

Desde el punto de vista de formación inicial, este tipo de experiencia docente permite reforzar las habilidades de comunicación y expresión oral; el diseño de material didáctico y simultáneamente potenciar el desarrollo de proyectos y el trabajo en equipo.

Puntualmente podría destacarse el desarrollo de habilidades para mejorar sus futuras prácticas educativas como docentes:

- Desarrollo de un pensamiento crítico para promover el análisis y la reflexión de los temas seleccionados.
- Habilidades colaborativas que son necesarias para planificar, grabar y editar los videos TED ( o cualquier otro producto o material didáctico).
- Desarrollo de proyectos y trabajo en equipo, cada estudiante tuvo que asumir diferentes roles según cada una de las etapas producción planificada.
- Innovar y crear espacios de producción creativa por el estudiantado para desarrollar mensajes audiovisuales.
- Conciencia de las habilidades comunicativas necesarias para transmitir mensajes certeros, que le permiten al docente comprender la relevancia de la expresión oral y no verbal en la expresión diaria.
- Diseño de un producto audiovisual de un video con un formato atractivo y versátil para contextos o ambientes educativos y dispositivos varios.

### 4.3 Logros alcanzados

Los dispositivos móviles en la escuela o colegio son una realidad innegable, como lo es su potencial como aliados de los procesos educativos, se debe dejar atrás la visión de que solo son distractores y abrirse a las posibilidades que ofrecen.



Para muchos prácticamente se ha convertido en una necesidad aprovechar los dispositivos tecnológicos para la creación de materiales didácticos o para desarrollar actividades educativas que sean atractivas para los alumnos de hoy en día. Una de las grandes ventajas radica en que cada vez estas tecnologías son una opción más atractiva y cada vez más fácil de implementar.

Las y los docentes deben buscar los recursos y los conocimientos necesarios para guiar o acompañar procesos que integren estas tecnologías y al mismo tiempo abrirse al diseño de material didáctico digital, pues este ofrece un estímulo a más sentidos, es más atractivo y además su creación permite involucrar a toda la clase.

Incluir la producción de un video educativo como estrategia docente permite no solo desarrollar diversas habilidades y competencias, también ayuda a comprobar la comprensión de los contenidos, evaluar los conocimientos y la comprensión. A esta altura, el equipo no es una limitante, se puede usar lo que se tenga a disposición: celulares, cámaras, tabletas. Lo importante es la dinámica educativa que se genere.

En la producción de materiales multimedia siempre van a ocurrir imprevistos, la idea del proceso de planificación es disminuir posibilidades de error pero nunca estamos exentos.

## **Bibliografía**

Cabero, J. (2002). Propuestas para la utilización del vídeo en los centros educativos.

Documento en línea. Disponible:

<http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/Ballesta.html>. [consulta: 14/07/2017]



Collazos, C. y Mendoza, J. (2006) Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Revista Educación y Educadores*. 9(2), 61-76. ISSN 0123-1294

Corpas, J. (2004). La utilización del vídeo en el de ELE (español como lengua extranjera). El componente Cultural. Documento en línea. Disponible en:  
<http://www.educacion.es/redele/revista1/corpas.shtml>

García, M. A. (2014). Uso instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81). Recuperado a partir de  
[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142014000100003](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003)

García- Varcácel, A. y Gómez-Pablos, V. (2017). Aprendizaje basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131.  
DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/ri.35.1.246811>

Maldonado Pérez, Marisabel. El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus* [en línea] 2007, 13 [Fecha de consulta: 26 de octubre de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102314>> ISSN 1315-883X

Maldonado Pérez, Marisabel. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Una experiencia en educación superior. *Laurus* [en línea] 2008, 14 (Septiembre-Noviembre) : [Fecha de consulta: 27 de octubre de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009>> ISSN 1315-883X

---

Marqués, P. G. (2010) Los vídeos educativos: tipología, funciones y orientaciones para su uso. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación. UAB

TED. (2017, 10 de septiembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 16:35, octubre 26, 2017 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=TED&oldid=101779054>.

**2.**