

# El video-proceso como herramienta de enseñanza y aprendizaje

Ma. Eugenia Sánchez Ramos

Fecha de recepción: 15 de junio de 2022

Fecha de aceptación: 1 de septiembre de 2022

Fecha de última actualización: 11 de octubre de 2022

## Resumen

En las aulas, la búsqueda de recursos didácticos que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje es una tarea permanente para el docente. En este sentido, la tecnología y el desarrollo de diversas aplicaciones han contribuido a la interactividad.<sup>1</sup> El objetivo de este artículo es compartir la experiencia del uso del video en la materia de Metodología de la Investigación en cuatro grupos de la División de Ciencias Económico-Administrativas de la Universidad de Guanajuato, en donde los estudiantes aplicaron los saberes previos sobre aplicaciones y edición de video, así como procesos de análisis y síntesis de la información. El estudio se llevó a cabo mediante la implementación de la metodología del aprendizaje basado en proyectos, integrando seis etapas: conceptualización, análisis y síntesis, diseño de guion textual y visual, consideraciones técnicas, edición del video y evaluación de resultados. Se diseñó una encuesta electrónica a través de un muestreo por conveniencia para medir efectividad y complejidad del recurso, al igual que una mesa redonda con informantes clave para conocer la satisfacción del estudiante con la experiencia de aprendizaje. Los resultados señalan de manera global que los participantes consideran el video de utilidad para la reflexión de contenidos teóricos.

*Palabras clave:* educación superior, multimedia, metodología, recursos didácticos, video.

En la actualidad, el docente se enfrenta con el desafío de diseñar estrategias orientadas a la estimulación de los estudiantes hacia el autoaprendizaje de manera activa y significativa, con la finalidad de mejorar la comprensión de sí mismo y del contexto que le rodea. Es aquí donde el uso de la tecnología de forma interactiva cobra importancia, además de la alternativa que ofrece la web para difundir el material a la sociedad. El video hace posible integrar elementos visuales al contenido educativo, e incluso diversas aplicaciones permiten la navegación a través de las interfaces informativas en formato de video, por lo que es interactivo debido a que es el espectador quien decide la información que desea revisar (Romero-Luis *et al.*, 2020). Al respecto, se considera que “los mecanismos de interacción adheridos al producto hipermedia digital dotan de control al usuario generando una relación dual espectador-producto” (Salinas, 1996, en Romero-Luis *et al.*, 2020, p. 92).

1 La interactividad en multimedia se define como la comunicación entre las personas y los dispositivos o los contenidos digitales, así como la acción de respuesta (De la Peña, s.f.).

Otro aspecto que da sustento a la propuesta que se presenta es el desarrollo de la competencia digital, la cual se encuentra incluida dentro del modelo educativo de la Universidad de Guanajuato, haciendo referencia al manejo de software, al análisis de la información y al manejo de datos, entre otras. En este sentido, Sánchez-Caballé *et al.* (2019) mencionan que desde el tipo educativo superior se debe promocionar la competencia digital a través de situaciones de aprendizaje que den respuestas creativas, viables y justificadas, con las cuales se evidencie el grado de adquisición de la referida competencia; esto incide directamente en las competencias genéricas (CG) de la licenciatura en Comercio Internacional y la licenciatura en Administración de la Calidad y la Productividad (Sánchez, 2022), las cuales son:

CG 2. Se comunica de manera oral y escrita en español y en una lengua extranjera para ampliar sus redes académicas, sociales y profesionales que le permitan adquirir una perspectiva internacional.

CG 3. Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.

El video didáctico es una herramienta de corta duración cuyo objetivo es reforzar y consolidar el aprendizaje de ciertos conceptos de una materia o curso. En este contexto, de acuerdo a De la Fuente *et al.* (2018), el mini video tiene las siguientes características:

- La duración es no superior a cinco minutos, en los cuales se describe y explica un concepto, siendo el alumno el protagonista.
- El formato debe ser de fácil seguimiento visual, evitando los encuadres recargados; debe ser prioridad el acceso rápido y peso mínimo del archivo.
- La interactividad entre los componentes del video, ya sean diversas voces, imágenes y música, etcétera, contrarresta la pasividad del espectador, es decir, mantiene su atención.

El video didáctico debe estar disponible en la red y tener acceso gratuito; además, como lo especifican Rodríguez *et al.* (2017), para que sea una herramienta de aprendizaje continuo y permanente, se debe realizar el diseño y edición con el permiso de ser utilizado, modificado y adaptado por terceros, lo anterior para su implementación en otros escenarios, siempre y cuando se conserve el crédito al autor original y se expliciten de manera directa los tipos de licenciamiento que lo permiten. En este punto se debe resaltar que existen licencias para el intercambio abierto de información para tal fin, como Creative Commons. Con base en las características anteriores, el video didáctico es visto como una herramienta de fácil manejo y accesible para el alumno; para el profesor, es el medio de observación, expresión, autoaprendizaje, reafirmación de conceptos y apoyo para la enseñanza (Cabrero & Gutiérrez, 2015). Así, existen varios tipos de videos que ofrecen diversas formas de analizar y presentar un tema (ver Tabla 1).

Por lo anteriormente descrito, el video-proceso se seleccionó como estrategia de aprendizaje, siendo los estudiantes protagonistas del acto creativo y responsables de la información. Para iniciar, se tomó en consideración la naturaleza de la materia: Unidad de Aprendizaje (UDA) Metodología y Elaboración de Protocolos, cuyo objetivo es elaborar un protocolo a partir de una preocupación por explicar o cambiar la realidad a partir de una pregunta orientadora y el uso pertinente de la teoría, aprovechando fuentes de infor-

mación requeridas. Ahora bien, la utilización de este recurso requiere del análisis y síntesis de la información recopilada, con lo que se determinó la duración del video: de cinco a ocho minutos.

Tabla 1. Taxonomía de videos didácticos

Tipo de video	Descripción
Documentales	Exposición sistemática de la información de un tema en específico.
Narrativos	Exposición narrativa de información relevante que puede ser de índole histórica.
Lección mono-conceptual	Exposición de corta duración que se centra en presentar un concepto exclusivamente.
Video-lección	Exposición sistematizada de contenidos de forma profunda.
Video-apoyo	Material de apoyo para la clase magistral del profesor y/o estudiante.
Video-proceso	Uso de la aplicación de cámara de video como una dinámica de aprendizaje, en la cual los alumnos se sienten implicados y protagonistas del acto creativo.

Fuente: elaborada a partir de Lorenzo *et al.* (2019).

El objetivo de esta actividad fue mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de la tecnología y redes sociales, orientada a la facilitación del conocimiento de forma creativa y la divulgación pública del mismo. La implementación de la estrategia tuvo un enfoque cualitativo; se llevó a cabo en dos grupos de cuarto semestre con un total de 37 alumnos. La forma de trabajo fue grupal para fortalecer el trabajo colaborativo y cooperativo, teniendo como categorías a evaluar la satisfacción, los saberes previos y el impacto en el aprendizaje. La experiencia educativa se describió de acuerdo con la metodología de enseñanza del aprendizaje basado en proyectos (ABP), una alternativa pedagógica que involucra a los educandos de forma activa para dar respuesta a problemas a través de una solución concreta, integrando teoría y práctica (Toledo & Sánchez, 2018). Por otro lado, de forma particular en este caso de estudio, se impulsó el desarrollo de competencias genéricas y el aprendizaje de los contenidos, integrando las tecnologías de la información y comunicación, mismas que motivaron a los estudiantes a la consulta y análisis de buscadores de información, gestión y liderazgo del proyecto, al mismo tiempo que de trabajo colaborativo y cooperativo. Las etapas de la intervención

educativa aquí descrita, a partir de la metodología de enseñanza del ABP, fueron:

- a. Integración de equipos de trabajo. En ambos grupos se integraron siete equipos, atribuyéndoles los roles de jefe de equipo, analista de información, guionista, camarógrafo y editor. Sin embargo, la toma de decisiones se llevaría a cabo mediante el uso de la técnica de mesa redonda con evidencia de la misma.
- b. Conceptualización. A cada equipo se le asignó un tema distinto a desarrollar.
- c. Investigación documental del tema. La recopilación de la información fue a través de buscadores electrónicos-especializados, teniendo como delimitación fuentes de no más de diez años de antigüedad.
- d. Elaboración del guion multimedia. Se elaboró un guion utilizando el método analítico-sintético, considerando tanto la información oral y textual como la visual, uso de cortinillas y/o encuadre, personajes reales o ficticios.
- e. Consideraciones técnicas. En esta fase se tomó en cuenta la duración de cinco a ocho minutos de exposición, la imagen y el sonido.
- f. Edición y publicación del video. Se seleccionó la aplicación para editar el video, así como la red social en la cual sería publicado para el dominio público. Se buscaron tutoriales para favorecer el autoaprendizaje, al igual que la asesoría entre pares con estudiantes del Departamento de Diseño y el profesor (ver Imagen 1).
- g. Evaluación del recurso mediante encuesta electrónica. Al término de la actividad se aplicó una encuesta de satisfacción para conocer la opinión de 38 estudiantes sobre la utilidad, practicidad y saberes previos para la realización del video, con la finalidad de replicar esta estrategia educativa en cursos posteriores.

Imagen 1. Edición de video-proceso



Fuente: Captura de pantalla del video elaborado por estudiantes del 4º semestre de la licenciatura en Administración de la Calidad y la Productividad, Universidad de Guanajuato, 2022.

Imagen 2. Instrumento electrónico sobre el uso del video como recurso didáctico



Fuente: elaboración propia.

Los resultados obtenidos de la experiencia y con base en el instrumento aplicado fueron los siguientes: 48.64% de los encuestados afirmaron que el video contribuyó al incremento del análisis y síntesis de la información, creatividad, comunicación e impacto visual y comprensión del contenido. En cuanto a los elementos más complicados para integrar la edición, se tuvieron en primer lugar los efectos, con 48.64%, seguidos del sonido, en 35.13%. En el ítem que se refiere a la aplicación utilizada, las respuestas mostraron *Inshot* como la más utilizada en 72.97% (ver Imagen 2). Asimismo, los estudiantes mencionaron que la duración ideal del video debería ser de ocho minutos en un 43.24%, mientras que 37.83% estipuló cinco minutos. Por otra parte, los informantes en su totalidad señalaron que la experiencia del diseño y edición del recurso les pareció entretenida, pues aprendieron sobre nuevas formas de integrar efectos con sonido e imagen; fue relajante e interesante, y el trabajo en equipo fortaleció el conocimiento entre pares; sin embargo, también comentaron que la experiencia mostró complejidad en cuanto a la síntesis de la información. Además, 97.29% de los encuestados recomendó el uso del video en las unidades de aprendizaje teóricas de los programas académicos, siendo una herramienta que reflejó el conocimiento de forma resumida y agradable, al

integrar audio, efectos y movimiento, lo cual favoreció a un aprendizaje dinámico, a la par que les permitió conocer sobre nuevas aplicaciones tecnológicas.

En conclusión, los procesos de enseñanza y aprendizaje en la actualidad requieren de la construcción y participación interactiva tanto de los estudiantes como del profesor. Los avances en el desarrollo de aplicaciones de edición de video están al alcance de los individuos, permitiendo que sea un recurso para la asimilación y divulgación del conocimiento. En este sentido, el proceso de aprendizaje exige reflexión y síntesis del contenido, lo que, aunado a los elementos hipermidia, resulta en un medio para la construcción de conocimiento. La experiencia presentada ratifica que el video-proceso es una alternativa para que los estudiantes construyan su propio conocimiento. Los resultados señalaron que los participantes enfrentaron retos en la manipulación de la imagen, el manejo del tiempo y la aplicación del método analítico-sintético en el diseño del guion. No obstante, la mayoría expresó que esta actividad es una oportunidad de experimentar con otros medios para la presentación de temas teóricos, lo cual genera dinamismo, interactividad y comunicación de información con potencial visual para retener la atención del usuario.

### Fuentes de consulta

- De la Fuente, D., Hernández, M. & Pra, I. (2018). Video educativo y rendimiento académico en la enseñanza superior a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 323-341. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18326>
- De la Peña, N. (s.f.). Por favor, ¿alguien sabe qué es la interactividad? *Geniallyblog*. <https://blog.genial.ly/ques-interactividad>
- Lorenzo, M., Gutiérrez, Z. & Berríos-Rivas, A. (2019). Video digital como estrategia de enseñanza para promover la calidad del aprendizaje. *Revista Científica "Conecta Libertad"*, 3(2), 55-65. <https://bit.ly/3CJ26hs>
- Rodríguez, R., López, B. & Mortera, F. (2017). El video como recurso educativo abierto y la enseñanza de matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(3), 92-100. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412017000300092](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412017000300092)
- Romero-Luis, J., Carbonell-Alcocer, A. & Gértrudix, M. (2020). El video artículo multimedia interactivo, un formato innovador para la comunicación científica. *ASRI Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Artes y Humanidades*, (18), 90-110. <https://bit.ly/3Ezh0Ij>
- Sánchez-Caballé, A., Larraz, V. & González-Martínez, J. (2019). La competencia digital de los estudiantes universitarios. En M. Gisbert, V. Esteve-González & J. Lázaro (eds.), *¿Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente* (pp. 43-57). Barcelona: Octaedro.
- Sánchez, M. (2022). Guía de estudio Metodología y elaboración de informes. Programa académico de licenciatura. LCI-LCAP. Universidad de Guanajuato. (Documento de trabajo interno).
- Toledo, P. & Sánchez, J. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia universitaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 22(2), 471-491. <https://bit.ly/3T8p1IH>



«Los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la actualidad, requieren de la construcción y participación interactiva tanto de los estudiantes como del profesor. Los avances en el desarrollo de aplicaciones de edición de video están al alcance de los individuos, permitiendo que sea un recurso para la asimilación y divulgación del conocimiento»