



Producción Estudiantil de Videos Educativos Abiertos como materiales instruccionales para el Nivel de Educación Secundaria: Estudio de Caso

Dr. Fernando Jorge Mortera Gutiérrez *

fmortera@tecvirtual.mx

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM)

Universidad Virtual (UV),

Escuela de Graduados en Educación (EGE)

Mtro. José Arturo Villarreal Guzmán **

josearturovg@gmail.com

Colegio San Felipe

Resumen

Esta ponencia presenta los hallazgos de un proyecto de investigación de tecnología educativa cuyo objetivo fue estudiar e investigar el papel del video educativo abierto como producción escolar de alumnos de nivel secundaria en su desempeño académico, utilizando las nuevas herramientas disponibles a través de dispositivos digitales y aplicando las nuevas Tecnología de la Información y Comunicaciones (TIC). La investigación se realizó con alumnos de nivel de educación media básica (secundaria) del Colegio San Felipe, en Monterrey, Nuevo León, México, durante el ciclo

* Profesor-Investigador Tiempo Completo, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), Universidad Virtual (UV), Escuela de Graduados en Educación (EGE) Domicilio: Eugenio Garza Sada 2501 Edificio SEDES, Sótano No. 1, Col. Tecnológico, Monterrey, Nuevo León, México, 64849 Teléfono: (81) 8358-2000 ext. 6619

** Profesor Tiempo Completo, Colegio San Felipe Av. Revolución #3540 Col. Primavera. C.P. 64830 Monterrey, Nuevo León, México, Teléfono: (81) 1749 2727.





escolar septiembre 2012 – julio 2013. El principal objetivo fue detectar si la creación de videos educativos influye directamente en los aprendizajes significativos de los alumnos de esta institución, a través de la producción de *videos educativos abiertos*, concebidos estos videos como *recursos educativos abiertos (REA)*, creando así sus propios materiales instruccionales y recursos didácticos digitales disponibles a nivel del Internet y la WWW; respetando derechos de autor y licenciamientos abiertos para su uso, producción y redistribución. En esta ponencia se describen los resultados, logros y obstáculos encontrados.

Palabras Clave: 1. Recursos Educativos Abiertos, 2. Videos Educativos, 3. Educación Media Básica, 4. Innovación Educativa, 5. Tecnología Educativa

Eje del encuentro: 2. Sistemas, medios y entornos

Línea Temática: b. Recursos abiertos y repositorios internacionales

Introducción

La presente ponencia se describen los resultados de un proyecto de investigación de tecnología educativa cuyo objetivo fue estudiar y analizar cómo la producción de videos educativos por parte de alumnos de nivel secundaria influye en su desempeño académico utilizando las nuevas herramientas de comunicación disponibles a través de dispositivos móviles (*iphones, ipads, tablets, teléfonos inteligentes, etc.*), así como de las *Tecnología de la Información y Comunicaciones (TIC)*. El proyecto fue auspiciado por el Tecnológico de Monterrey y la Maestría en Tecnología Educativa de la Escuela de Graduados en Educación (EGE), con alumnos de nivel de educación media básica (Secundaria) del Colegio San Felipe, en Monterrey, Nuevo León, México, durante el ciclo escolar septiembre 2012 – julio 2013. En este proyecto los alumnos mismos produjeron *videos educativos en formato de licenciamiento abiertos*, concebidos así como *recursos educativos abiertos (REA)*, creando sus propios medios y recursos didácticos digitales disponibles a nivel del Internet, para su uso, producción y redistribución.





El campo del diseño y producción de videos educativos como recursos educativos abiertos (REA) es relativamente nuevo, aunque si bien es cierto que desde hace décadas se han producido videos educativos muy caros y en esquemas de derechos de autor restringidos, bajo el parámetro de REA , éstos abaratan su costo y facilitan su acceso a través del Internet. Ante la falta de REA y videos educativos abiertos en español para nivel secundaria, el proyecto estuvo dirigido a investigar cómo generar un acervo de materiales audiovisuales de licenciamiento abierto (respetando derechos de autor) para la enseñanza de las distintas disciplinas que conforman la currícula del nivel, que permitan optimizar el uso de los recursos tecnológicos en las escuelas y el desarrollo de materiales digitales para el aprendizaje.

Objetivos de investigación:

El objetivo del proyecto fue investigar el efecto que tienen los videos educativos abiertos como estrategia de aprendizaje en el desempeño académico de los alumnos de nivel secundaria (media básica). Así como impulsar la generación de un acervo de recursos educativos abiertos para la enseñanza de las ciencias sociales y naturales, para con ello, optimizar el uso de los recursos tecnológicos existentes en las escuelas y el desarrollo de materiales digitales para el aprendizaje a través de la creación de sus propios repositorios educativos en el Internet, donde estos REA-videos educativos estarán permanentemente para su acceso libre y gratuito.

Problema de investigación

Ante la problemática de elevar la calidad de la educación para que los alumnos de nivel de educación media básica mejoren su desempeño escolar; particularmente en las áreas de ciencias sociales y ciencias naturales, y lo costoso que resulta la creación de recursos y materiales educativos de apoyo e instruccionales; las TIC surgen como una alternativa que puede aminorar los altos costos y la escases de recursos gratuitos disponibles libremente en el Internet, para que puedan llegar a más audiencias escolares y reducir la brecha digital.

Es a través de la creación y producción de videos educativos abiertos que se presenta la adquisición, integración y manejo de nuevos conocimientos, habilidades y competencias pertinentes, lo cual debe ser llevado a los docentes y alumnos para resolver este problema de adquisición de nuevos conocimientos. Existe el interés por desarrollar innovaciones educativas que permitan estudiar y analizar las mejores





estrategias de enseñanza desplegadas por los docentes. Mismas que buscan influir directamente en los aprendizajes de los adolescentes de nivel de educación media básica a través del desarrollo y producción de videos educativos digitales y abiertos, elaborados y producidos por los mismos alumnos y profesores; creando así sus propios recursos didácticos e instruccionales, y con ello, fortalecer la producción de estos materiales educativos y la actualización de los docentes.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuál es el efecto directo de los videos educativos como estrategia de aprendizaje en el desempeño académico, en la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y competencias entre alumnos de nivel de educación media básica del Colegio San Felipe?
2. ¿En qué medida la creación y producción de videos educativos abiertos, concebidos como REA, facilitan el desarrollo de repositorios educativos digitales disponibles en el Internet?

Metodología

Se realizó una investigación cuantitativa, con trabajo de campo, efectuando observaciones en clase y también se aplicó un cuestionario a modo de encuesta a dos grupos de nivel secundaria del Colegio San Felipe, con un total de población de 45 alumnos, de los cuales sólo la contestaron 20 estudiantes. El cuestionario contenía 20 preguntas, y fue aplicado a través de la siguiente liga:

<http://www.surveymonkey.com/s/V7GLDR2>

La encuesta versó sobre el proceso de creación y producción de videos educativos que los alumnos realizaron durante el ciclo escolar 2012-2013, principalmente en los meses de enero y febrero de 2013. El análisis realizado fue con base en estadística descriptiva y distribución de frecuencias, pudiendo responder con ello a las preguntas de investigación que buscaron medir el efecto e impacto de los videos educativos como tareas creativas de los alumnos en su aprendizaje





significativo de las materias de ciencias sociales y naturales; así como el potencial en la creación de repositorios digitales.

El Colegio San Felipe es una institución privada, bilingüe y de prestigio en la zona Sur de Monterrey, Nuevo León; con más de 15 años de establecida y atendiendo una población estudiantil de niños y adolescentes de clase media alta y clase alta. El alumnado tiene recursos en cuanto a la disposición de aparatos móviles y digitales que les permitieron realizar los proyectos de videos que se les encargaron y ellos seleccionaron, con la guía de sus instructores y maestros.

Principales resultados

Como parte de los resultados del proyecto hubo dos etapas. La primera sobre la creación y producción de videos; y la segunda etapa sobre los resultados de la encuesta:

1. En cuanto a la creación y producción de videos educativos de los dos grupos de secundaria participantes, la mecánica fue la siguiente: se formaron 6 equipos por cada grupo o salón de clase, de 3 a 5 integrantes por equipo, para realizar la labor de filmación, edición y producción de los videos. Los materiales producidos fueron parte de sus clases en Inglés de las materias relacionadas con ciencias sociales y naturales (el Colegio San Felipe es una institución bilingüe) de nivel secundaria, dentro del programa oficial de la Secretaria de Educación Pública (SEP).

Para la filmación y grabación de los videos se requirió de cualquier dispositivo móvil que tuviera una cámara 5Mp, un editor de video, imagen y audio. Ya en el proceso de edición de los videos se usaron algunos de los siguientes editores básicos, tales como: iMovie o Final Cut (video), movie-maker, GIMP (imagen), Audacity (audio), SmartConverter (para formatos de video), iTunes, iDVD y a veces GarageBand (de la suite iLife para Mac).

Se seleccionaron los temas propios de la materia de inglés con respecto al programa de estudios del nivel educativo de secundaria. Se les dio la libertad a los alumnos en la elección del tema, y así ellos eligieron el tema; posteriormente desarrollaron una presentación





del mismo ante el aula y la clase se filmó, se pudieron apoyar en una presentación PowerPoint. Ya una vez que filmaron se llevaron a su casa los videos, y algunos alumnos traían, por lo menos 2 aparatos para filmar, ya sea iPod, iPad, un celular Smartphone o cámara (digitales de fotografía y video) lo que les ayudó mucho. Finalmente los alumnos armaron y narraron su video con imágenes extraídas de tales fuentes. Los alumnos trabajaron en casa la edición, cortaron paja, quitaron *bloopers* (errores que surgieron durante la grabación). Para entregar los videos producidos y editados por ellos mismos, con una duración entre 3 a 5 minutos como máximo. Todos los videos fueron editados y producidos bajo licenciamiento de *Creative Commons*, ya que se produjeron como recursos educativos abiertos (REA).

Todo ello creó gran expectación y motivación entre los alumnos, quedando satisfechos por los objetivos alcanzados con esta actividad académica que reforzó su aprendizaje. Los videos fueron presentados en un evento a nivel del noveno (tercero grado) de secundaria del Colegio San Felipe, en el mes de marzo de 2013; evento similar a las conferencias TED (*Technology Entertainment and Design*), que se organizan a nivel del Internet (<http://www.ted.com/>)

Los videos educativos producidos fueron ubicados en un canal de Internet bajo el concepto de *TALK: Targeting Achievements- Linking Knowledge*, y subidos en dos sitios diferentes: en Youtube (<http://youtube.com/user/talkbroadcast>) y en Vimeo (<http://vimeo.com/talkbroadcast>) en distintos formatos dependiendo del software con el que se haya editado el video siendo *.mov, *.mpeg, *.avi, y *.mp4 los más comunes. El sitio en donde se encuentran agrupados todos los videos y pueden ser vistos en Internet, se llama *Talkbroadcast.blogspot*, en la siguiente liga: www.talkbroadcast.blogspot.com. En este sitio está la exposición permanente de los videos producidos por los alumnos como parte del proyecto. El total de videos producidos y ubicados en este sitio fue de 21 (al 24 de abril, 2013).





3. En cuanto a los resultados de la encuesta los hallazgos son los siguientes. De los 20 alumnos que contestaron la encuesta, 12 son varones (60%), y 8 son mujeres (40%); edad promedio 14 años; el 90% cursaban el 3er año de secundario, y hubo dos alumnos que participaron del 2 año de secundaria (10%). Se les preguntó si habían realizado videos anteriormente, y de los 20 alumnos, 11 (55%) contestó que sí había hecho algún video, y 9 alumnos contestaron que nunca (45%). Se les preguntó si habían recibido algún tipo de instrucción y capacitación para realizar la actividad de producir y editar los videos, el 50% dijo que sí, el otro 50% contestó que no.

Ante la pregunta de si en sus clases utilizan estos medios tecnológicos para exponer, el 25% dijo que algunas veces, el 35% opinó que muchas veces lo utilizan, y el resto (40%) contestó que siempre los utilizan. la frecuencia en que utilizan presentaciones como videos en sus clases, el 5% comentó que nunca, el otro 5% que una vez al mes, el otro 25% dijo que cada 15 días, el otro 25% que una vez por semana, y el resto (40%) mencionó que todos los días.

Se les preguntó si la utilización del video educativo ha contribuido a mejorar su desempeño y aprendizaje durante sus clases, el 45% (9 alumnos) contestó que había sido algo significativo, otro 45% (9 alumnos) que si había sido significativo, y el restante 10% (2 alumnos) que sí había sido muy significativo.

La siguiente *Figura 1* muestra las funciones educativas que los encuestados consideraron más importantes en el uso del video educativo:



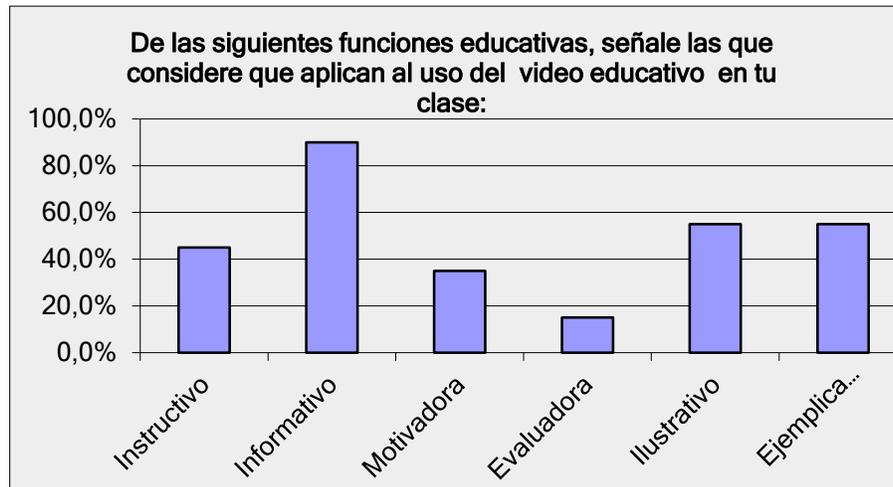


Figura 1. Funciones educativas del video en clase

Se les preguntó a los alumnos si habían participado en la realización de videos educativos vistos en su clase, el 10% dijo que no habían participado, el 40% comentó que algunas veces, el 25% respondió que muchas veces habían participado, y finalmente el restante 25% respondió que siempre habían participado. Lo que muestra una activa participación de los alumnos en las presentaciones que se dan en sus clases y temas del programa.

Cuando se les preguntó a los alumnos sobre si existían ventajas para los alumnos sobre el uso y la aplicación en clase de videos educativos a manera de material didáctico para apoyar la enseñanza de los mismos, todos reflejaron una respuesta positiva en el sentido que para la mayoría, el uso de los videos en el aula les resulta en un aprendizaje más rápido, divertido y breve, lo que les deja una buen sabor de boca al tener más tiempo para otras cosas puesto que para ellos el aprendizaje resultó efectivo en un menor tiempo, además de que les resultó más ameno el proceso. Ahora bien de igual manera que se les cuestionó cuales ventajas vieron en el uso de los videos en clase, también se les preguntó si observaron desventajas en dicho proceso y cuáles eran, a lo que respondieron en su mayoría que las desventajas no eran significativas, un par de alumnos mencionaron que era mucho el tiempo que se dedicaba para la elaboración del video, y un sólo





alumno dijo que el resultado no era lo que esperaba en el sentido de aprovechar o gustarle el proceso puesto que declara que es difícil la elaboración de los mismos.

Finalmente se les preguntó que si les había gustado participar en la creación de sus propios videos educativos de sus clases y habían aprendido, el 95% contestó que sí, y sólo un 5% dijo que no. Lo que muestra la gran aceptación que tuvo esta actividad que encauso el uso positivo de los dispositivos móviles y el uso de las TIC para el aprendizaje, y no como medios de distracción y evasión durante el proceso de aprendizaje mismo.

Conclusiones

Este proyecto de investigación en tecnología educativa pretendió promover el buen uso del video educativo en computadoras y dispositivos móviles para narrar, grabar y editar temáticas educativas de los diversos grados de educación media básica (secundaria) en México, publicando y compartiendo a través de canales de video del Internet (como youtube, vimeo, etc.) materiales educativos para ser mostrados en el salón de clase o extraclase y apoyar así a la docencia y al proceso de enseñanza.

De esta forma el video se convierte no sólo en un interesante recurso educativo abierto, sino en todo una manifestación propia de un significativo proceso formativo y una experiencia rica en aprendizajes de manera colaborativa y siempre situada en el aquí y ahora dentro del entorno donde se desenvuelven los adolescentes. El video también ofrece grandes posibilidades de expresión personal, artística, autocrítica y reflexiva, además de aspirar a ser una obra original que brinda una clara evidencia del aprendizaje de los alumnos.

El presente proyecto de investigación, cuyo objetivo fue indagar, analizar y medir el efecto directo de los videos como recursos audiovisuales abiertos (*el video educativo abierto*) y como estrategia de aprendizaje en el logro académico y adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y competencias entre adolescente de nivel de educación media básica (secundaria), fue constado por los resultados obtenidos en esta investigación que así lo demuestran. Tanto en la





producción de más de 21 videos educativos tipo REA por los mismos alumnos en el reforzamiento de su aprendizaje significativo, y la creación de un canal de Internet: *Talkbroadcast.blogspot* (www.talkbroadcast.blogspot.com) que permite tener un repositorio digital educativo “casero” del Colegio San Felipe, de los logros de sus alumnos de secundaria.

Referencias

Atkins, D. E., Seely Brown, J. and Hammond, A. L. (2007). *A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities*. Report to the William and Flora Hewlett Foundation.

Burgos-Aguilar, J. V. (2010). Distribución de conocimiento y acceso libre a la información con Recursos Educativos Abiertos (REA). Organización de los Estados Americanos (OEA), *Revista Digital La educ@cion*; 143. Recuperado de <http://www.educoas.org/portal/laeducacion>

CC (2010). *Creative Commons Licenses*. Recuperado en: <http://creativecommons.org/>

Haddad, W. & Draxler, A. (2002). *Technologies for education: potentials, parameters and prospects; Challenges and possibilities of ICTs for education, UNESCO and the Academy for Educational Development*. San Francisco, CA: SAGE

Mortera, F. J., Salazar, A. L. y Rodríguez, J. (2012). Metodología de búsqueda y adopción de recursos educativos abiertos en la práctica académica. En Ramírez, M. S. y Burgos, J. V. (Coordinadores). *Movimiento educativo abierto: Acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abiertos*. (En proceso de edición y publicación).





OSI. (2010). *Open Source Licences, Open Source Initiative*. Recuperado en

<http://www.opensource.org/licenses/alphabetical>

Ramírez, M. S. (2007). Administración de objetos de aprendizaje en educación a distancia: experiencia de colaboración interinstitucional. En Lozano, A. & Burgos, V. (Comps), *Tecnología Educativa: en un modelo educativo centrado en la persona*. México: Limusa.

Schmidt, J. (2007). *Recursos educativos abiertos: estrategia para apertura y desarrollo social de la Educación Superior*. Recuperado en el portal GUNI en <http://www.guni-rmies.net/news/detail.php?id=1106>

UNESCO (2010). *UNESCO OER Community*. Recuperado en: <http://oerwiki.iiep-unesco.org>

