

INTEGRACIÓN DE RECURSOS EN SECUNDARIA: DISEÑO Y EVALUACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DE USO DE VIDEO DIGITAL



Montiel-Ruiz, Francisco José.

Universidad de Murcia. franciscojose.montiel2@um.es

García-Tudela, Pedro Antonio.

Universidad de Murcia. pedroantonio.garcia4@um.es

Prendes-Espinosa, María Paz.

Universidad de Murcia. pazprend@um.es

Palabras clave: secuencia didáctica, audiovisual, cooperación, flexible.

RESUMEN

En este trabajo se presenta un proyecto educativo para la materia de “Comunicación Audiovisual” que se imparte en la etapa de Educación Secundaria. Se diseñó una secuencia didáctica, en torno a un vídeo y una guía de actividades creados ad hoc para la experiencia. El objetivo fue evaluar la utilidad de esos recursos y secuencia didáctica diseñada para la enseñanza de los contenidos relativos a las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo. Se realizaron entrevistas a los tres docentes participantes en el proyecto. Mostraron altos niveles de satisfacción destacando la guía didáctica como herramienta flexible por las posibilidades de variar la secuencia didáctica. Valoraron los recursos recibidos como de alta calidad. Se potencia la formación de la competencia digital a partir de los contenidos relacionados con la producción audiovisual.

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se presenta un proyecto educativo para la materia de “Comunicación Audiovisual” que se imparte en la etapa de Educación Secundaria, concretamente en el nivel de 3º ESO, siendo una asignatura optativa para el alumnado de la Región de Murcia. Es un proyecto sobre utilización de recursos educativos en Secundaria financiado por la Fundación Integra y dirigido por M. Paz Prendes Espinosa.

Se creó un vídeo y una guía de actividades para abordar los contenidos relativos a las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo. A su vez, se planteó a los docentes una secuencia didáctica innovadora, permitiendo usar tanto el vídeo como las actividades de manera flexible. Posteriormente se evaluó la experiencia.

La flexibilidad de la propuesta permitió una planificación abierta en la que cada docente podía elegir entre utilizar el vídeo en una única sesión (visionado lineal y completo), o bien si usar bloques del vídeo en diferentes sesiones de clase. La propuesta se articula en una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos puesto que la propia realización de la guía de actividades fomenta la colaboración en grupo a través de las diferentes fases de cualquier proyecto audiovisual. Se presentó, por tanto, una propuesta flexible como marco de actuación permitiendo un posterior rediseño por parte de los docentes, con la finalidad de retroalimentar y mejorar tanto la secuencia didáctica como los recursos diseñados.

2. MÉTODO

El objetivo de este trabajo fue evaluar la experiencia de innovación educativa y su influencia en la enseñanza de los contenidos abordados. Este estudio se basa en un enfoque de investigación de tipo cualitativo, ya que se aborda el análisis en contexto real y teniendo en cuenta la percepción subjetiva de los docentes a los que se entrevistó. Se utilizó una entrevista semiestructurada, la cual siguió un proceso de validación por expertos. Participaron tres profesores especialistas del área procedentes de distintos centros de la Región de Murcia.

3. RESULTADOS

Los docentes muestran un elevado nivel de satisfacción personal y profesional con su participación en este proyecto, comentando que se encuentran “muy contento”, “le daría un 10 al proyecto”. Todos los docentes recomendarían a otros colegas de su área educativa incorporarse, participar y desarrollar la guía de actividades del proyecto mediadas por el uso del vídeo educativo.

Indican que el material que han recibido es muy útil para su labor docente destacando la guía didáctica como herramienta flexible a la hora de elaborar actividades, indicando que “los contenidos y objetivos planteados se trabajan suficientemente con esas actividades propuestas”. Respecto al manual de actividades reiteran que es muy interesante y útil por la planificación abierta y flexible de las tareas siendo además de gran ayuda para ellos por la cantidad de ideas que reciben. Sí que indican que la mayor adaptación que se han visto obligados a introducir se relaciona con la temporalización propuesta, teniendo que ampliar las sesiones necesarias para el desarrollo de cada contenido.

Respecto al uso del vídeo muestran su satisfacción positiva por el hecho de que les permite introducir al alumnado en unos contenidos nuevos con situaciones contextuales similares a las que pueden vivir en su cotidianidad. Destacan la calidad técnica del vídeo, aunque un docente aconseja “añadir algunas tomas falsas para que el alumnado no lo viera como tan profesional”. Señala que podría ser problemático, en su opinión, porque podría hacer que el alumnado quisiera realizar una producción de esa magnitud y se viera sobrepasado por las expectativas. Eso sí, los tres profesores mencionan que el alumnado se siente identificado con los personajes utilizados en el vídeo, comentando por ejemplo que “ellos conectan, conectan con el personaje”, lo que los lleva a estar motivados y evidencia los buenos resultados de aprendizaje del contenido.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Se ha evidenciado que el vídeo como recurso didáctico provoca la motivación del alumnado como se expone en otras experiencias recientes (Dragone y Rosa-Napal, 2021). Además, en este trabajo el vídeo va más allá de ser un instrumento adjunto a la enseñanza para motivar al alumnado sino que posibilita una relación más cercana al conocimiento del contenido, por su propia naturaleza audiovisual como plantean Ribera et al. (2021) y posibilita la formación en competencia digital (López y Lizcano, 2022).

Por otra parte, la secuencia didáctica flexible para el docente y la guía de actividades con la que contaban modifica el rol tradicional del profesor, como único transmisor de conocimientos, asumiendo tareas relacionadas con el planteamiento de preguntas al alumnado, gestionar y coordinar las tareas colaborativas de los grupos de estudiantes así como provocador de experiencias de aprendizaje. Tareas para el rol del docente en comunicación audiovisual ya expuestas en el siglo pasado (Barbero, 1998).

Para concluir, aunque en esta experiencia se han facilitado a los profesores las sugerencias

de actividades y los recursos, sería de interés que el profesorado abordase tareas de diseño y codiseño para actividades que puedan ajustarse mejor a cada contexto específico de uso del vídeo y a las necesidades de los estudiantes con los que trabaja.

5. REFERENCIAS

- Barbero, J. M. (1998). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Cultura y Educación*, 10(1), 17-34. <https://bit.ly/3QmQd5z>
- Dragone, J. N. y Rosa-Napal, F. C. (2021). Una producción audiovisual publicitaria como recurso didáctico en el área de expresión musical. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 8, 99-114. <https://doi.org/10.17979/digilec.2021.8.0.8717>
- López, E. K. y Lizcano, R. N. (2022). Flipped Classroom para el desarrollo de competencias digitales en educación media. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (79), 182-198. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2453>
- Ribera, J. M., Rodríguez, D. J. y Rotger, L. (2021). Cuatro propuestas para la implementación del uso del vídeo en la docencia universitaria. *Medios Digitales y Metodologías Docentes*, 113. <https://bit.ly/3b1VZJt>