

Proyecto de innovación educativa mediante vídeos cortos para el trabajo autónomo del alumno.

Eneko Larumbe Zabala y Joan Vàlios Blanco

Universidad Europea de Madrid.

Resumen:

Existen ciertas situaciones que en la actualidad, sobre todo cuando la evaluación continua incide especialmente en el aprendizaje práctico, pueden quedar sin una respuesta satisfactoria en el contexto de un aula, incluso apoyada mediante una plataforma de *e-learning*, como Moodle, que sirva de apoyo. El alumno se puede encontrar con dificultades debido a diversos problemas, como pueden ser las ausencias por enfermedad, los solapamientos en el horario con asignaturas de otros cursos, la incorporación tardía al curso académico, alumnos que compaginan los estudios con el trabajo,...

En el primer cuatrimestre del curso 2009/10 se realizaron algunas pruebas con los alumnos de la asignatura “Psicopedagogía de la Actividad Física y del Deporte” de la titulación de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, en la Universidad Europea de Madrid. Introduciendo un vídeo de unos 5 minutos en el que se explicaban cuáles eran las claves de un tema que se había expuesto en clase. En este vídeo se les decía en qué partes se dividía el tema, a qué teorías debían prestar atención y dónde debían buscarlo en los textos que tenían depositados en Campus Virtual.

La aceptación de los alumnos que lo vieron fue muy buena y eso impulsó este proyecto encaminado a definir y concretar los modelos ideales de presentación, formatos, contenidos y posibles aplicaciones en diversas asignaturas de esta titulación.

Durante la primera fase de este proyecto, se ofreció la posibilidad de realizar una actividad similar al claustro de profesores, de los que salieron 20 voluntarios para llevarlo a la práctica durante el segundo semestre del curso. En una segunda fase se mejoraron los procesos técnicos para la presentación del producto final, el vídeo que se dejaría a disposición de los alumnos, del que creemos que facilita y motiva a buena parte del alumnado. Aún así, tan solo 3 de ellos finalizaron todo el proceso, pues requiere del profesor un tiempo para elegir, madurar y desarrollar su idea, y tal vez no fue la mejor época del año para plantearla.

Estamos convencidos de que el proceso es positivo para el alumno, pero los esfuerzos para su desarrollo tal vez no compensen lo suficiente al profesor, que deberá valorar las horas de tutorías, las mejoras del aprendizaje, la motivación de los alumnos o los cursos y grupos a los que puede enseñar esa actividad.

INTRODUCCIÓN

Enseñanza y tecnologías: reflexión inicial

Como ha ocurrido sistemáticamente con la introducción de nuevas tecnologías en el aula, actualmente también existen posturas encontradas en torno al grado en el que la introducción de materiales audiovisuales puede servir como apoyo o, incluso, sustituir parcial o totalmente a la enseñanza presencial, conducida por el profesor en el contexto de un aula.

Actualmente, existen varios formatos en los que se están impartiendo estudios superiores:

1. *Formato exclusivamente presencial con materiales físicos*, en el que el profesor de la asignatura aporta los contenidos y dirige presencialmente el trabajo de los alumnos.
2. *Formato a distancia con materiales físicos*. Los alumnos disponen de guías y libros que consultan autónomamente y habitualmente también pueden recibir orientación de un tutor o del profesor responsable de la asignatura.
3. *Formato presencial apoyado por soportes electrónicos*, en el que además de las clases presenciales se utilizan materiales electrónicos en algún soporte óptico (CD, DVD, etc.), electrónico o en red (plataformas *e-learning*, etc.).
4. *Formato a distancia mediante documentos electrónicos*. El alumno dispone de los materiales electrónicos con los que puede realizar sus estudios de manera completamente autónoma, aunque también puede recibir orientación puntual cuando lo necesite.
5. *Formato a distancia mediante videoconferencia*. Además de los documentos electrónicos, el profesor aporta sesiones que el alumno puede seguir en videoconferencia, con la oportunidad de plantear dudas o recibir una guía de su progreso.

La mayor parte de las universidades tradicionales, establecidas en la perspectiva del primer formato, han optado por incorporar documentación empleando soportes electrónicos, así como se va extendiendo el uso de plataformas educativas (*learning management systems* o LMS como *Moodle*), donde se ofrecen al alumno una gama de servicios. El 93% de las universidades españolas, según un estudio de Uceda y Barro (2007) ya cuentan con un plan institucional de docencia virtual. Con estas plataformas educativas, el recurso más empleado es utilizarla como un repositorio de documentación, pero a su vez, las plataformas facilitan el contacto con los alumnos, los foros de debate, la asignación de tareas de evaluación, etc.

La evolución de la enseñanza va unida a la evolución de la Red en estos últimos 5 años, con el desarrollo de la Web 2.0. La tendencia del uso de la red es cada vez más bidireccional y participativa, es decir, los usuarios ya no se limitan a leer o visualizar contenidos, sino que aumentan su nivel de implicación. Los alumnos disponen de herramientas sencillas para producir y publicar contenidos.

La implantación del ADSL y el desarrollo de nuevos dispositivos permiten que el alumno pueda conectarse desde el aula, desde su casa o desde cualquier lugar. En relación a esto, en el informe de Bioeduca (2006) se estimaba que para el 2010, España contaría con un 10% del alumnado universitario desarrollando sus estudios de forma virtual o semipresencial.

El desarrollo de la tecnología permite un gran número de opciones que, no obstante, se utilizan en menor medida. En ocasiones cabría plantearse si las razones por la que la tecnología ofrece soluciones que no resultan interesantes en la práctica es debido a que:

- a) los profesores no las dominan suficientemente o se resisten al cambio,
- b) los alumnos no tienen interés en ellas o no están dispuestos a realizar tal esfuerzo,
- c) las asignaturas no se prestan a utilizar una gran parte de las opciones,
- d) las tecnologías no se adaptan suficientemente al contexto para el que se proponen.

El hecho es que deberían ser las nuevas tecnologías las que deberían demostrar su superioridad en términos de calidad de aprendizaje (asimilación de los conocimientos teóricos, desarrollo de las competencias para aplicar los conocimientos al mundo real, etc.) en comparación con los métodos más tradicionales, y no al revés. Sin embargo, parece que las tecnologías en sí mismas se deben adoptar por el mero hecho de ser más novedosas y no por haber demostrado ser mejores. Dado que las decisiones acerca de este tema no las toman, por lo general, los docentes sino los gestores, valorando parámetros distintos a los que se mencionan, sirve de poco o nada oponerse o posicionarse a favor mientras no se disponga de argumentos científicos o, al menos, empíricos para hacerlo.

Así, la utilización de algunos recursos electrónicos para la enseñanza mediante *e-learning* llega a exigirse en términos cuantitativos (inclusión de un número de contenidos en determinado formato, creación de un número de actividades, o inclusión de mensajes en foros, etc.) en lugar de evaluar la verdadera eficiencia de los recursos que se utilicen.

Queda claro, en consecuencia, que el mero hecho de disponer de una tecnología no debe hacer obligatorio su uso, puesto que debería valorarse previamente su pertinencia.

No obstante resulta, paradójicamente, difícilmente ponderable la pertinencia de un recurso mientras no se pone a prueba. Esto es, no se puede afirmar, pero tampoco negar, que un recurso tecnológico no es útil mientras no se prueba en el aula y se compara con lo que se hacía previamente.

En opinión de Baelo y Cantón (2009), los esfuerzos que hacen las instituciones necesitan de la complicitad del personal universitario para finalizar la integración de las TIC en la educación superior.

Soluciones para problemas reales

En términos prácticos, aunque parece que los documentos electrónicos han supuesto un gran cambio, siguen utilizando en el fondo la misma tecnología que se inventó en occidente para la imprenta en el siglo XV. Un documento PDF o una página *Web* no dejan de ser documentos impresos o imprimibles. Aquellos recursos que implican un esfuerzo mayor, tanto desde el punto de vista tecnológico como conductual, no se han extendido de la misma forma.

En consecuencia, convendría plantearse si la tecnología se va a utilizar como un medio o como un fin en sí mismo. Lo coherente sería hacer lo primero, es decir, asumir que la tecnología no es para resolver los problemas que ya están resueltos, sino aquellos que todavía no tienen solución. Por tanto, convendría analizar cuáles son aquellas situaciones que actualmente no se resuelven eficientemente y averiguar en qué medida la utilización de algún nuevo recurso podría servir en tal caso. Ése fue el espíritu inicial de este proyecto.

Existen ciertas situaciones del mundo real que en la actualidad (especialmente cuando la evaluación continua incide especialmente en el aprendizaje práctico) pueden quedar sin una respuesta satisfactoria en el contexto de un aula, incluso apoyada mediante una plataforma de *e-learning* que sirva de apoyo. Concretamente, la experiencia empírica muestra algunas lagunas:

- Cuando un alumno se incorpora más tarde al aula por cuestiones administrativas.
- Cuando el alumno se ausenta debido a problemas de salud o cualquier otra eventualidad.
- Cuando los solapamientos entre horarios de las asignaturas le impiden asistir al tiempo completo de alguna de ellas.
- Cuando los solapamientos con su horario laboral, fuera de la universidad, le impiden asistir al tiempo completo de alguna de ellas
- Cuando el alumno no ha asimilado algún concepto previo que le dificulta el aprendizaje posterior.

Si tiene lugar cualquiera de estas situaciones es probable que el rendimiento del alumno no sea el máximo posible, lo que frecuentemente da lugar a que la superación de una asignatura quede postergada o que los fracasos se acumulen sucesivamente.

Las tutorías presenciales pueden compensar estas situaciones, aunque requieren un esfuerzo por parte de profesores y alumnos, que en ocasiones resulta complicado.

Trabajo piloto

A lo largo del primer cuatrimestre del curso 2009/10, en la Universidad Europea de Madrid se llevó a cabo un trabajo de documentación y desarrollo de ideas con el fin de abordar las situaciones mencionadas anteriormente.

Concretamente, en la asignatura de “Psicopedagogía de la Actividad Física y del Deporte” correspondiente al primer curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Coincidiendo con la ausencia de la mayoría de los alumnos, condicionada por las nevadas que impidieron físicamente su asistencia al campus de

Villaviciosa de Odón, se desarrolló un vídeo a modo de estudio piloto, que más adelante se facilitó a los alumnos. Un grupo de alumnos pertenecía al turno de mañana y otro al turno de tarde.

En el vídeo se explicaban los puntos esenciales del tema que se trató durante las dos clases presenciales, incidiendo en los puntos clave que los alumnos debían buscar en los textos que tenían disponibles en el espacio que la asignatura tiene en Campus Virtual (plataforma docente de la UEM con el software de código abierto Moodle). Además, se explicó cuáles eran los puntos clave para entender correctamente la práctica sobre ese tema teórico, así como los criterios para su valoración. La duración total del vídeo fue de unos 8 minutos, incluyendo todas las cortinillas y los gráficos.

No se trataba de reproducir una clase completa, sino de proporcionar instrucciones para que el alumno se enfrentase de manera más eficiente a los materiales que tenía. En otras palabras, se pretendía poner en marcha al alumno y conseguir que llevase a cabo determinadas conductas (de estudio, prácticas, etc.) en relación con los materiales de los que ya disponía, en el sentido de alcanzar ciertas competencias.

Técnicamente, tras darle muchas vueltas, se resolvió mediante un fondo de *chroma* (como los que usan los hombres del tiempo) y un plano medio, para poder minimizar los posibles estímulos distractores y dejar espacio para los esquemas gráficos. También se utilizó un guión, previamente escrito, y que el profesor iba leyendo en un *autocue*.



Figura 1: filmación con fondo *chroma* y procesado de la imagen del vídeo para añadir contenidos.

En los días posteriores, al comenzar las vacaciones de Navidad, se puso un mensaje en el foro de la asignatura en Campus Virtual, en el que se anunciaba la inclusión del vídeo, así como el enlace para descargarlo, dejando a la voluntad del alumno el uso de tal recurso.

La respuesta de aquellos alumnos que vieron el vídeo fue muy positiva. Textualmente, rogando disculpas de antemano por la ortografía, estos fueron algunos de los comentarios:

“Es muy interesante y se entiende bastante bien. Se puede decir q me has motivado jeje. Durante estos días te mandaré la práctica.”,

“me ha sorprendido una barbaridad abrir el video y encontrarme dando la asignatura en el ordenador. si soy sincero me ha gustado”,

“que raro se me ha hecho. va de lo mismo que dimos en clase, pero si tenemos alguna duda podemos volver a "dar la clase" todas las veces que queramos XD”

“Se agradece una introducción acerca del tema. Pienso que haber empezado a estudiarlo desde cero hubiera sido mas complicado. Gracias y a estudiar!”,

“Buena forma de ver la clase jeje esto ya es última tecnología, pero sirve para mucho, por lo menos para mí. ”,

“Dios santo!! Dentro de poco daremos clase en el autobus de vuelta a casa! Me ha sorprendido mucho y me parece muy util poder dar alguna clase de este tipo.”,

Las ventajas mencionadas por los alumnos fueron, básicamente, la facilidad de acceso al contenido, así como la posibilidad de repetir la explicación.

Sin embargo, muchos alumnos no accedieron al contenido audiovisual y, por tanto, su efecto en ellos fue nulo.

Tras una valoración global de este primer trabajo, extraemos algunas breves conclusiones:

- Los materiales en vídeo pueden resultar muy eficaces para dar solución a los problemas a los que pretendían dar respuesta, especialmente con los alumnos que tienen un alto grado de implicación.
- Puede cuestionarse el valor de estos materiales para los alumnos con bajo grado de implicación.
- El formato debe adaptarse a las características de la asignatura y sus objetivos.
- El trabajo autónomo con el apoyo de vídeo requiere también apoyo presencial en el aula, pero en menor medida que partiendo desde cero.
- El trabajo en el aula puede dirigirse a solucionar problemas más específicos en lugar de explicar lo más básico.

Objetivos del proyecto

Dados los resultados del primer ensayo, reducido exclusivamente a un tema de una asignatura, quedaba por poner a prueba el uso de estas estrategias a lo largo de todo un cuatrimestre. De este modo, sería posible conocer a fondo las ventajas e inconvenientes, así como los métodos más eficaces para llevar a cabo técnicamente la tarea de adaptar los materiales complementarios en vídeo.

Por tanto, mediante este proyecto, se proponía poner a prueba el uso de materiales audiovisuales en vídeo de corta duración para la enseñanza universitaria, en combinación con otros materiales más tradicionales, con el fin de determinar cuál era el uso más adecuado en función del tipo de asignatura, el tipo de contenidos y las competencias que se quieran desarrollar.

Al mismo tiempo, se constató que existía un alto interés desde distintos estamentos de la Universidad Europea de Madrid, ya que se ofertarán para el curso académico 2010-2011 algunas titulaciones en un nuevo formato flexible entre lo presencial y lo virtual, dentro de un proyecto de oferta educativa llamado UEM PERSONAL. En consecuencia, este

trabajo podría aportar conocimiento empírico y nos permitiría adelantarnos, al mismo tiempo que los resultados de este proyecto pueden servir para orientar el uso que se pueda hacer en el futuro de este tipo de tecnología.

Algunos profesores manifiestan cierto temor por el hecho de que su trabajo presencial no sea imprescindible y cómo evolucionará la función del docente en el futuro. Pero la manera óptima de afrontarlo será, precisamente, conociendo este campo y estar mejor preparado.

De modo que el interés de este proyecto estaba en saber finalmente más sobre qué tipo de material, en qué formato, dentro de qué asignaturas, dentro de qué temas, dirigido a qué competencias, etc., sería más interesante utilizar vídeos de este tipo, y qué precauciones se deberían adoptar para que el esfuerzo no sea en vano.

MÉTODO

Participantes

Tras haber confirmado el interés de 20 profesores por participar en este proyecto, se estimó poder incorporar como participantes a todos los alumnos con quienes estos profesores tendrían la oportunidad de incorporarse al proceso de evaluación. Esta cantidad sería, al menos, de 600 alumnos, distribuidos en los distintos cursos y titulaciones que se imparten en la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Europea de Madrid.

Materiales

Se elaboró un vídeo corto de unos 5 minutos por cada profesor que participó en la fase final del proyecto, pudiendo ser utilizados en cada uno de los grupos a los que el profesor impartía la misma asignatura. Estos vídeos se basaron en un guión previamente desarrollado, teniendo en cuenta diversos aspectos relacionados con la asignatura, los alumnos, la experiencia previa, etc., y podía contener también material gráfico, como tablas, imágenes, etc., así como subtítulos o narraciones en otros idiomas.

Para el proceso de evaluación se diseñaron cuestionarios que permitirán obtener información sobre la valoración que hacen los alumnos del material, así como del proceso de implantación de la actividad relacionada con los mismos.

Procedimiento

Inicialmente, cada profesor siguió un proceso de formación breve, a partir del cual debía elaborar su propio guión y diseño de la actividad. Concretamente, el proceso fue el siguiente:

1. Recibir formación acerca del proceso de elaboración de los materiales. 2 horas aproximadamente (reuniones presenciales y trabajo autónomo supervisado).
2. Preparación de los contenidos, elección de los temas teóricos o prácticos susceptibles de complementar mediante vídeo, así como elaboración de un guión de la narración. Sin estimación de tiempo, pues dependía del número de piezas que se querían elaborar o de su complejidad. Este proceso fue supervisado.
3. Grabación de los materiales. Una hora máxima por cada pieza.
4. Montaje de los elementos adicionales, narraciones, etc. y conversión a un formato exportable a Internet.
5. Inserción de los materiales en los medios de la asignatura. El profesor debía proporcionar instrucciones a sus alumnos para realizar la actividad y acceder a los materiales.
6. Completar la medida o evaluación del proceso. Dependiendo del diseño elegido, entre media hora y una hora.

Para la formación del profesorado participante en el proyecto, se les facilitó además documentación complementaria en el espacio que dispone la Facultad en el Campus Virtual de la universidad.

Para la preparación de los contenidos, al profesor se le orientaba sobre cuáles podrían ser los objetivos de dicha actividad:

- Quiero reforzar los contenidos teóricos que no se asimilan suficientemente en clase.
- Quiero descargar de contenidos teóricos las clases presenciales.
- Quiero conseguir que los alumnos tengan claro cómo hacer una práctica que ya he explicado.
- Quiero asegurarme de que siguen paso a paso las instrucciones que he dado.
- Quiero mostrar un contenido audiovisual y conseguir que realicen determinadas conductas en relación con él.
- Quiero explicar algunos conceptos básicos que pueden servirles como glosario de definiciones.
- Quiero explicar conceptos básicos en inglés.
- Quiero que mi explicación pueda ser entendida por los alumnos extranjeros, añadiendo subtítulos u otros recursos gráficos.

Una vez que el profesor tuviese claro su objetivo, necesitaba desarrollar la idea. Por cuestión del calendario académico y del momento en el que se expuso este proyecto al claustro, el tema, la práctica o la actividad que mostrará el vídeo debía acoplarse al programa de la asignatura para el mes de mayo de 2010. Era simplemente por cuestiones técnicas, ya que era necesario elaborar y revisar los guiones, rodar la pequeña secuencia y montarla, y todo ese proceso implicaba tiempo. Se necesitaba un margen de producción para poder facilitar el vídeo al profesor en el plazo adecuado, teniendo en cuenta que sería un producto experimental.

El objetivo fundamental de los vídeos era fomentar conductas que llevasen al alumno a desarrollar su competencia. Por tanto, el profesor debía pensar cuáles son las conductas que se pedirían al alumno durante la exposición: comprender el esquema, leer un texto concreto, desarrollar un punto concreto del texto, encontrar algunos puntos clave en los

materiales, realizar un ejercicio práctico con su cuerpo, realizar un registro por escrito, redactar un texto, etc.

Como el vídeo duraba unos 5 minutos aproximadamente, el profesor necesitaba tener muy claras las conductas que se iban a pedir en ese tiempo, siguiendo un esquema eficiente.

Era posible que el contenido del vídeo tuviese varios apartados, naturalmente, y que cada uno de ellos determinase diferentes conductas. En este punto cada profesor tenía bastante libertad, ya que es quien mejor conoce su propia materia y las necesidades que pretendía cubrir.

Para la grabación, no era necesario que el profesor memorizase el texto, ya que se utilizó el mismo truco que se utiliza en los informativos de la televisión, es decir, la técnica de *teleprompter* o *autocue*. Consiste en un dispositivo que está delante del objetivo de la cámara, en el que se va mostrando un texto previamente escrito. Este guión se va presentando a una velocidad que permite la lectura normal, como en una conversación; los presentadores pueden usar un dispositivo para moverse en el texto en caso de que se pierdan, pero en muchos programas hay otra persona encargada de manejar el paso del texto.

Para que la duración del vídeo no excediese de los 5 minutos previstos, el guión del texto debía tener menos de 1000 palabras, lo que equivaldría a unas 5 hojas. En todo caso, la prueba empírica con un cronómetro fue definitiva, pues también dependía de la interpretación ante la cámara.

El profesor debía aportar entonces el documento de texto con el guión de su narración. Lo más importante es que con ese texto se consiguiese transmitir la intención del profesor de llevar a cabo las conductas-objetivo.

Concretamente, creemos necesario incorporar frases como:

- ... ten en cuenta...
- ... elabora una lista con...
- ... practica por tu cuenta haciendo...
- ... debes resolver este problema...
- ... considera que se valorará...

El estilo en el que se redacta el guión es similar a la conversación que se mantendría si el profesor se dirigiese sólo a un alumno, evitando utilizar frases rebuscadas ni lenguaje ampuloso. Se debía resumir al máximo, teniendo en cuenta que cada palabra es oro.

Además del guión, el profesor debía aportar para la presentación del vídeo algunos elementos visuales, como podían ser gráficos, mensajes claros en texto, escenas, fotografías, etc. La decisión debía tomarla el profesor, valorando su conveniencia, pero no se deberían repetir los recursos que ya tiene disponible el alumno por otros medios, (como textos de un archivo PDF publicado en Campus Virtual, vídeos o fotografías que ya posee el alumno, etc), sino esquemas elaborados ad-hoc o detalles de fotografías, etc., que incidan en las claves que el profesor quiere transmitir.

En la fase final de producción del vídeo, el técnico de montaje podía ser relativamente flexible, pero el éxito del trabajo era más fácil si se sabía dónde introducir cada gráfico, dividir en capítulos, etc. El profesor debía informar de cuándo introducir cada elemento en la secuencia del vídeo.

Como no existe un medio predeterminado en el que elaborar estos recursos, antes de acudir al rodaje se revisaban todos los guiones y materiales con el profesor, para asegurar que los formatos sean adecuados, aunque lo importante era la creatividad y luego había tiempo para plantear sugerencias sobre esos formatos.

Para la grabación de los materiales, se reservó la sala Set Virtual, siendo un plató con el escenario en verde y el material técnico necesario para generar efectos (cámaras robotizadas, iluminación blanco con control de luces, CUE, incrustador Ultimate,...). Al profesorado se le recomendó unas pautas de grabación.

- Dado que no era necesario memorizar el texto, se tenían que evitar los titubeos y tartamudeos. Por tanto, el profesor debía centrarse en explicar lo mejor posible lo que previamente había redactado de manera meditada.
- Era aconsejable enfatizar algunas frases, cuando el texto lo requiese, y acompañar la lectura con los mismos gestos o lenguaje no verbal que se utilizaría si se tratase de una conversación en vivo.
- El ritmo debía ser normal, incluyendo pausas, y debía utilizarse una dicción clara, que permitiese su comprensión a cualquier persona.
- El día del rodaje se podía ensayar con el profesor hasta encontrar el ritmo ideal. Ante cualquier error, siempre era posible repetir hasta hacerlo bien. Pero para facilitar las tomas, era mejor que el texto estuviese dividido en partes independientes. Era mucho más fácil el rodaje ya que no era necesario repetirlo todo, sino a partir del bloque en el que se había cometido el error.

El tiempo del rodaje dependió de la habilidad del profesor, pero para conseguir unos 5 minutos de vídeo final, se necesitaron entre 30 y 50 minutos de grabación en bruto, es decir, con todas las repeticiones de cada escena.

Para compartir el vídeo con los alumnos, el profesor recibió un archivo o un enlace, tras el montaje del contenido en vídeo y su posterior transcodificación en un formato comprimido para facilitar su descarga.

A la hora de compartir este contenido con los alumnos se utilizó algún recurso de Moodle en el espacio de la asignatura en Campus Virtual, como los foros u otro formato que escogería el profesor.

Algunas claves en esta parte del proyecto fueron:

- Comunicar a los alumnos la existencia de ese contenido.
- Llevar a cabo las tareas asociadas.
- Completar posteriormente un proceso de seguimiento o evaluación para conocer la opinión de los alumnos.

El proceso de evaluación implicaba desarrollar algún método para recoger la opinión de los alumnos, así como la de los profesores que participan en el proyecto. Era importante que ese proceso se hiciese conjuntamente, ya que de otra manera los resultados no serían compatibles y las conclusiones pobres. Por tanto, en ese punto el grado de implicación de cada profesor era el que quisiese asumir, pero también podía limitarse a realizar las tareas que se proponían.

Resultados y discusión

Dado que los materiales elaborados por los profesores no seguían una pauta única, cada uno de ellos podría ser categorizado según diferentes criterios: complejidad del material, inclusión de idiomas alternativos, orientación práctica o teórica, etc.

Al mismo tiempo, la valoración de los alumnos podría ser utilizada para obtener datos que permitiesen conocer mejor las características que facilitan una mayor asimilación del contenido, promueven un aprendizaje más significativo o reflejan un mayor rendimiento del alumno en el proceso de evaluación continua, entre otras cuestiones.

La interpretación de los resultados obtenidos debería dirigirse a obtener respuestas concretas sobre, al menos, los siguientes aspectos:

- Pertinencia de la utilización de materiales audiovisuales complementarios como trabajo autónomo.
- Requisitos previos necesarios en la organización de los contenidos o materiales de la asignatura.
- Tipo de actividades adecuadas para el trabajo mediante materiales audiovisuales.
- Estilo adecuado de redacción del guión.
- Estilo adecuado de montaje y presentación del material gráfico.
- Influencia de otros contenidos extra, como idiomas, subtítulos, etc.

En la fase final de este proyecto, nos encontramos que tan solo 3 profesores finalizaron el proceso, de los 20 voluntarios que se ofrecieron para llevarlo a la práctica durante el segundo semestre del curso. Es por ello que aún no contamos con la información de un volumen significativo de alumnos y que el proyecto no lo damos por finalizado.

Conclusiones

A pesar de la baja participación final del profesorado, con la práctica de estos 3 profesores se mejoraron los protocolos y procesos técnicos de las fases de grabación y maquetación. Con ello también se mejoró la calidad de los vídeos.

Pero esta baja participación nos hace pensar que la actividad de 5 minutos que se entrega al alumno requiere del profesor un tiempo elevado para elegir, madurar y desarrollar su idea.

Creemos que plantear esta actividad a finales del curso académico no es la mejor época del año y actualmente nos encontramos en un proceso de motivación del profesorado

con las aportaciones de los que finalizaron el proyecto, pues es el profesor quien debe sopesar los esfuerzos con los beneficios que de él se obtienen.

Bibliografía:

BAELO, Roberto y CANTÓN, Isabel (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. Revista Iberoamericana de Educación, nº50/7.

BIOEDUCA (2006). Informe Bioeduca 2006. La educación a distancia. Madrid: Observatorio Español de Internet.

DANS, Enrique (2009). Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. RU&SC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento [en línea], vol. 6.

UCEDA, Javier y BARRO, Senén (2007). Las TIC en el Sistema Universitario Español. UNIVERSITIC 2007. Madrid: CRUE.