



Revista EDUCATECONCIENCIA.
Volumen 28, No.29
E-ISSN: 2683-2836
ISSN: 2007-6347
Periodo: octubre-diciembre 2020
Tepic, Nayarit. México
Pp. 279- 302
DOI: <https://doi.org/10.58299/edu.v28i29.346>

Recibido: 11 de octubre 2020
Aprobado: 10 de diciembre 2020
Publicado: 20 diciembre 2020

**El video interactivo: Recurso Innovador generador de
Transversalidad en la Enseñanza**

**The interactive video: Innovative Resource generator of
Transversality in Teaching**

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana, México
jomartinez@uv.mx

Isaí Alí Guevara Bazán

Universidad veracruzana, México
iguevara@uv.mx

Ana Luisa Estrada Esquive

Universidad Autónoma de Nayarit, México
Analuisa684@gmail.com

Rosalva Encino Arambula

Universidad Autónoma de Nayarit, México
rosalva@uan.edu.mx

El video interactivo: Recurso Innovador generador de Transversalidad en la Enseñanza

The interactive video: Innovative Resource generator of Transversality in Teaching

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana, México
jomartinez@uv.mx

Isaí Alí Guevara Bazán

Universidad veracruzana, México
iguevara@uv.mx

Ana Luisa Estrada Esquive

Universidad Autónoma de Nayarit, México
Analuisa684@gmail.com

Rosalva Encino Arambula

Universidad Autónoma de Nayarit, México
rosalva@uan.edu.mx

Resumen

El problema de investigación es la dificultad de los profesores y estudiantes para incorporar la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El objetivo de esta investigación cuantitativo descriptivo de intervención es conocer el impacto que tiene la propuesta didáctica de presentar que el uso del video tiene otro alcance didáctico como la práctica de alguna temática específica para complementar el contenido a trabajar dentro o fuera del salón de clases a través de una plataforma educativa. La metodología consistió en una intervención en dos grupos, se aplicó una encuesta después de la intervención para evaluar la accesibilidad y entorno de la plataforma. Encontrando que la propuesta resultó motivante y fortalece la enseñanza y el aprendizaje; concluyendo la importancia de generar ambientes virtuales y herramientas digitales a pesar de la limitación de condiciones técnicas por parte de la institución.

Palabras clave: actividades, aprendizaje, interactividad, plataforma, video.

Abstract

The research problem is the difficulty of teachers and students to incorporate technology in the teaching and learning process. The objective of this research is to know the impact that the didactic proposal has through the use of technology in students of the subject of "Technology for the Learning of an L2" in the Bachelor of English Language of the UV. The methodology consisted of an intervention in two groups, a survey was applied

after the intervention to evaluate the accessibility and environment of the platform. Finding that the proposal was motivating and strengthens teaching and learning; concluding the importance of generating virtual environments and digital tools.

Keywords: activities, interactivity, learning, platform, video.

Introducción

El uso del video se ha trabajado durante muchas décadas como un medio de consumo de tiempo en la enseñanza tradicional sin considerar un beneficio para los estudiantes. La generación de ensayos o resúmenes no son la respuesta a este tipo de material didáctico que puede ser muy provechoso para los alumnos. García (2014) afirma que el uso del video como recurso didáctico requiere de una guía didáctica que apoye al estudiante en las diferentes etapas del proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, cabe mencionar que la aplicación del video en clase por lo regular es implementada sin ninguna ruta de aprendizaje, sin ejercicios previos o de complementación para tener un uso óptimo del recurso. Ames (2019), argumenta que para poder llegar con claridad a los estudiantes es necesario considerar los materiales audiovisuales, tener la posibilidad de dar retroalimentación inmediata para motivar a los estudiantes, flexibilidad de estos materiales, pero principalmente la elaboración de recursos propios del docente considerando sus deficiencias en los contenidos por aprender. Es así como se busca que este trabajo de investigación presente una variante en la adquisición de conocimiento a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje

Marco teórico

En otros estudios cuantitativos hechos (García, 2014), (de la Fuente *et al*, 2013), (Quesada, 2014), (Álvarez, 2016) el uso del video didáctico procura aprendizaje significativos que se quedan en la memoria a largo plazo, los referentes teóricos que da soporte a esta investigación son los relacionados a los videos interactivos como recurso didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad no hay trabajo similares a esta investigación debido a la reciente aparición de la herramienta. De Souza *et al*. (2008) quien asevera que desarrollar y elaborar materiales didácticos requiere

tener características apegadas a la realidad del estudiante desde diferentes puntos de vista sociales y académicos.

De Souza y Ferreira (2008) resaltan que el responsable no sólo del diseño del material sino del aprendizaje o de la transferencia del conocimiento es el docente. La responsabilidad no recae en el estudiante, pues se considera que él viene de un proceso de aprendizaje tradicionalista y presencial. Tanto los materiales como el aprendizaje deben apegarse a la realidad en la que viven los estudiantes. Esto nos traslada a otra de las deficiencias de la enseñanza tradicional: el libro de texto que no cuenta con materiales audiovisuales sino únicamente de redacción y/o discusión que nunca se da por la falta de relación con el mundo en el que se vive.

Ahora es el momento de considerar el uso de la tecnología para la aplicación de actividades interactivas con el uso del video como se ha practicado en el área médica desde hace ya varias décadas. Monteagudo *et al.* (2007) mencionan que el uso del video interactivo le da al estudiante una visión real de procesos complejos. Este tipo de procesos en algunas ocasiones resulta complicado exponer a los alumnos por lo que el video es más visual apegado a estilos de aprendizaje que el alumnado tiene desde niveles inferiores y es más atractivo crear actividades interactivas que produzcan motivación e interés por el aprendizaje. También remarca que el punto central es cómo la interactividad logra cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en los contenidos, mediante la estructuración del conocimiento para que éste permanezca definitivamente en el estudiantado. La consolidación del aprendizaje y su relación con la autonomía van en la misma ruta hacia la procuración de una intencionalidad de investigar más allá de lo puesto en práctica, así como de la capacidad de análisis y la re-estructuración de conocimiento antes adquirido. Sin embargo, las características de los materiales elaborados dependerán siempre del tipo del material a elaborar por parte del académico. Los tipos de videos didácticos se pueden dividir en:

- Video lección. Se emplea sin la presencia del profesor y es muy utilizado en la educación a distancia. Consta prácticamente de los diferentes componentes de una clase. Permite a los educandos apropiarse de conocimientos, observar la ejecución de

técnicas y demostraciones, propiciar la creación de habilidades y sistematizar su preparación técnico-profesional.

- Video de apoyo. El profesor lo emplea como un medio de enseñanza más al desarrollar una conferencia, clase teórico-práctica, clase práctica o una práctica de laboratorio. Le facilita la ejecución de tareas docentes, reproducir fenómenos, demostraciones, técnicas, etc. Se emplea fundamentalmente en las actividades docentes del pregrado.
- Video interactivo. Lo emplea un profesor-facilitador, desde una nueva perspectiva, con una metodología activa y participativa en el proceso docente. Posibilita el desarrollo de una comunicación simétrica y de la recíproca, de roles antes señalados.
- Paquete didáctico. Consta de múltiples medios de aprendizaje (textos, guías metodológicas, videos, filminas, *cassettes* y/o *software* educacionales) y es ideal para la autopreparación, los estudios dirigidos y a distancia. (Monteagudo *et al.* 2007)

En el primero de los casos, la herramienta propuesta genera materiales capaces de recuperar parte de la práctica requerida desde el salón de clases sin la necesidad de aplicarlo en el aula. No obstante, es recomendable presentar por lo menos una actividad a los estudiantes con el objetivo de que se familiaricen con la plataforma. Cabe mencionar que el video interactivo también puede ser de enseñanza; es decir, se presentan los contenidos temáticos y se cambian los roles del aprendizaje distribuido por un aprendizaje invertido. En el caso del video de apoyo, por lo regular las actividades son materiales de práctica para incrementar la experiencia con un tema visto en clase; sin embargo, este tipo de actividad se implementa únicamente con el propósito de sentar las bases para una discusión. El inconveniente es que los estudiantes no cumplen con la actividad por múltiples razones, entre ellas la demora de la discusión en el salón de clases o la puesta en marcha de esta con innumerables problemas. Finalmente, la unión de varias actividades en video interactivo, como lo presenta la plataforma, muestra lo que sería un paquete didáctico. Como puede observarse, la herramienta didáctica planteada para la elaboración de las actividades en multimedia contiene todas estas características, además de otras de seguimiento y evaluación de los alumnos. Todas estas alternativas promueven la

creatividad docente, la confiabilidad, el trabajo colegiado, la motivación en ambas partes y finalmente el fomento de la autonomía del aprendizaje.

Por su parte, Nolasco (2013) manifiesta que una plataforma educativa en línea es una aplicación que contiene un conjunto de herramientas, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, que colabora con la enseñanza distribuida. Así es como se presenta la plataforma educativa **EDpuzzle**, en la cual es factible realizar la evaluación en línea y, además, presentar el avance sistemático de los estudiantes. La herramienta permite llevar un seguimiento de los alumnos de forma individual; asimismo, hacer una retroalimentación en cada uno de los reactivos si el docente lo requiere. Cabe mencionar que la parte lúdica es para el docente, quien al conocer precisamente las deficiencias de lengua y de contenido ubicará de manera exacta la forma de introducir las bases del conocimiento. Al mismo tiempo, el académico tiene la posibilidad de valorar el avance del estudiantado y, por si fuera poco, lo más importante es que la plataforma brinda la posibilidad de evaluar los reactivos para futuras aplicaciones de la actividad.

Metodología

Este trabajo de investigación es cuantitativo descriptivo de intervención lo cual muestra la aplicación de la herramienta o software para implementar una plataforma interactiva con los estudiantes. Dicha plataforma lleva el seguimiento de participación y actividad así como evalúa y motiva a los jóvenes en su participación. La variable dependiente es la cantidad de materiales diseñados por el académico dependiendo de las necesidades de los estudiantes mientras que la variable independiente es la cantidad tiempo dedicado a la creación de materiales ya que se requiere que estos sea apegados a los contenidos temáticos del curso. Se le presenta a los futuros docentes de lengua para evitar formas erróneas del uso del video dentro o fuera de la clase.

Población y muestra

Los participantes son dos grupos de estudiantes del Programa Educativo de la Licenciatura en Lengua Inglesa de los periodos quinto, sexto, séptimo y octavo. Ellos

cursan la EE optativa de "Tecnología para el Aprendizaje de una L2" de la *Licenciatura en Lengua Inglesa* de la Facultad de Idiomas. Este proyecto fue diseñado en el periodo agosto 2016-enero 2017 después de analizar y evaluar el software. Los jóvenes cuentan con competencias tecnológicas y digitales que les permiten adquirir una destreza dentro de la plataforma considerando que son nativos digitales. Estas competencias están presentes en los nativos digitales mientras que el docente tiene que desarrollarlas y ponerlas en práctica para reducir la brecha digital. Los dos grupos considerados se encontraban en turnos diferentes: matutino y vespertino, respectivamente. Esto no fue una variable que influyera en la presentación de la intervención académica. El total de estudiantes que participaron en esta investigación es de 52 y el 74% de los participantes del sexo femenino. Otra de las características de los estudiantes es que el 92% del alumnado cuenta con dispositivos electrónicos (laptops, celulares o ipads).

Instrumentos y su recolección de datos

Se analizó detenidamente las características de la plataforma para obtener los mejores resultados posibles. La particularidad principal es la factibilidad de aplicación de la herramienta en las experiencias educativas de la *Licenciatura en Lengua Inglesa* así como en otras licenciaturas, con el fin de lograr la Transversalidad en las áreas de conocimiento. Los contenidos temáticos de los programas educativos hacen al video partícipe de la generación de conocimiento; sin embargo, el procedimiento de actividades siempre ha sido de forma tradicional: el docente detiene el video para hacer los cuestionamientos o al final intenta hacer una discusión en el salón de clases.

Desde un inicio, el objetivo del proyecto fue implementar y desarrollar actividades, cuya autoría fuera totalmente de los estudiantes y futuros docentes, para transformar la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alcance contemplado para este proyecto es altamente positivo, considerando que ellos aplicaron estas actividades en los diferentes lugares donde se inserten dentro del sistema educativo mexicano. Por otra parte, el proyecto se implementó con otras generaciones de estudiantes; además, se desarrolló un curso intersemestral con académicos de nuestra Universidad para compartir las ventajas y

alcances del proyecto. No obstante, lo anterior, esta intervención es la generación de actividades innovadoras que procura el desarrollo de la autonomía del aprendizaje (Veletsianos, 2010), tan buscada por todo docente, a través de actividades de aprendizaje fuera del aula de trabajo para encaminar hacia un aprendizaje invertido. Dicha autonomía impactó la integración de conocimiento, desarrollo de habilidades lingüísticas y de competencias, principalmente en el fomento de la investigación.

El programa educativo propone 4 unidades de trabajo. Cada una de ellas tendrá una duración de 4 horas por semana. Asimismo, se aplican dos actividades por unidad. Los materiales se aplicaron de la siguiente manera: una de las actividades se aplicó en clase para mostrar a los estudiantes cómo participar en la plataforma y las siete restantes en línea. Los conceptos principales a evaluar con los materiales son el contenido temático, la comprensión auditiva y uso de una lengua extranjera, así como el fomento a la investigación y la autonomía en el aprendizaje. La intervención fue aplicada de forma virtual y la consolidación de los contenidos se hizo en el salón de clases a través de discusiones en la lengua meta.

Descripción de la intervención

En la plataforma hay un acceso en línea donde se especifica si el participante es académico o estudiante. La aplicación en telefonía celular está disponible únicamente para los estudiantes y el acceso lo pueden obtener con una cuenta de Google o con la creación de una cuenta en el software educativo. Al registrarse los estudiantes, automáticamente se cargan los nombres de ellos para poder llevar un seguimiento de asistencia, evaluación de contenido, progreso y valoración de confiabilidad de los reactivos presentados en la actividad. Es fundamental mencionar que la herramienta permite preparar varias clases y asignarlas a los estudiantes, dependiendo de la clase a la que se inscriban. Además, el académico tiene la factibilidad de cerrar el grupo cuando todos los alumnos se den de alta. Cabe señalar que el docente puede tener varios grupos o clases en su plataforma, lo cual le facilita visualizar las experiencias educativas en las que se trabaja, incluso —desde el banco

de videos— asignar un video a otro grupo con las mismas características. En la sección de los estudiantes, el docente puede editar los nombres de cada uno de ellos en caso de existir errores así como re-asignar contraseñas en caso de olvido y de sistematización de estas.

Después de haber registrado a los estudiantes, el docente puede entonces asignar la actividad de multimedia previamente elaborada con la alternativa de evitar que los alumnos puedan adelantar o retrasar el video para corroborar o modificar sus evaluaciones. Es aquí como Guzmán (2009) afirma que el uso de la tecnología educativa puede incrementar la calidad de la enseñanza pero principalmente del aprendizaje en los alumnos.

La motivación es parte clave en el proceso de aprendizaje. En particular, los estudiantes que encuentren atractivas las actividades continuarán participando sin caer en el aburrimiento o en el fastidio. Sin embargo, el docente debe aplicar la herramienta cuando esta sea necesaria y utilizarla frecuentemente para no entorpecer el interés en manejarla como recurso didáctico; es decir, trabajar con la tecnología educativa para impulsar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y no hacer uso indiscriminado de herramientas tecnológicas. Con esto es válido afirmar que el trabajo del docente es primordial, pero al mismo tiempo debemos considerar otras alternativas de aprendizaje como el aprendizaje distribuido y el invertido. El aprendizaje invertido ha sido precursor en el área médica, sin embargo, en la actualidad este tipo de aprendizaje ha cobrado mayor fuerza al darle mayor importancia a la práctica en el salón de clases y a la teoría fuera del aula.

Teniendo en cuenta a Fulton (2014) este tipo de intervenciones en las clases presenciales forma parte del cambio en la innovación que se pretende hacer, pues el conocimiento va más allá del aula donde se trabaja. Para esto se requiere de trabajo motivacional de práctica y de investigación, así como de estudio en horarios adicionales a la escuela. En el caso del aprendizaje distribuido, la práctica que se contempla es en el orden de la consolidación de los temas o contenidos didácticos a través de actividades en diferentes herramientas. Está comprobado así como lo asevera Browne y Walker (2005) que la mayor cantidad de actividades didácticas electrónicas y digitalizadas incrementa el nivel de interés en el alumnado, quienes por su edad se consideran nativos digitales.

También es importante tomar en cuenta que algunos de los estudiantes — a pesar de haber nacido en esta época digital— no se han alimentado de los mismos recursos tecnológicos. Como expresan Romero *et al.* (2019), la capacidad de los alumnos en cuestión de tecnología es muy alta, por lo que el docente debe aprovechar esta gran ventaja que se tiene hoy en día, especialmente cuando se trabaja en forma individual o colaborativa, por otra parte, quien también tiene que estar actualizado es el personal docente con la finalidad de eliminar la brecha digital que continuamente se incrementa en lugar de disminuir. Por otra parte, como señala Mu y Paparas (2016), en el caso del aprendizaje invertido, si el docente trabaja la teoría desde horarios fuera de clase y transfiere la práctica al aula con situaciones reales, el aprendizaje se hará cíclico con teoría y práctica presencial, pero al mismo tiempo en virtualidad. Es importante señalar que no sólo es hacer una recopilación de videos desde sitios de descarga gratuito, también se debe considerar la idea la creación de videos originales por el docente para que éste haga gala de su creatividad (JISC Digital Media, 2014).

Los videos seleccionados para su aplicación en la clase están relacionados con los contenidos temáticos de la experiencia educativa. La interface del académico en la que se aprecian los dos grupos que participan en la materia, las fechas límite que se implementan para las actividades así como el progreso del grupo por actividad aplicada. En la parte inferior se localizan los videos que se han almacenado para el seguimiento y validación final de las actividades que se descargan en un archivo de Excel. Es importante resaltar que después de dar de alta a los estudiantes, la plataforma permite al docente la alternativa de cerrar el grupo para que los únicos participantes sean los que ya se han registrado. La página web tiene la gran ventaja de no estar cargada de información o de imágenes que visualmente son distractores para el mismo docente. La ubicación de la información es clara y fácil de localizar; por lo tanto, la movilidad entre los conceptos a trabajar no es un impedimento en la motivación del académico durante el transcurso del periodo escolar.

Cabe señalar que la primera de las actividades que realizaron los estudiantes con los videos tuvo lugar en el salón de clases. El objetivo fue que conocieran la herramienta así como la forma de ingresar a la cuenta de la experiencia educativa. Desde la plataforma, cuando los estudiantes ya están dados de alta, el académico edita los nombres de los

alumnos y sus claves de acceso para evitar la desvinculación de los muchachos en caso de pérdida de estas. Otra de las ventajas que obtuvieron los estudiantes durante el periodo escolar fue el trabajar con videos de actualidad, donde su participación fue muy activa pues conocían los contenidos temáticos expuestos en clase con anterioridad. Estas actividades consolidaron su aprendizaje pues mostraron un avance en sus calificaciones y conocimientos en otras experiencias educativas. Esto los motivó considerablemente y ellos solicitaron tener más actividades de este tipo. La aplicación de actividades en video transformó su aprendizaje pues sus estilos de aprendizaje se inclinan en gran medida hacia lo visual y auditivo.

Las actividades que se asignaron a los estudiantes fueron en gran parte virtuales, fuera del salón de clases (65%) y el restante de las actividades se aplicó en clase (35%) para reforzar contenidos de forma presencial. Los alumnos aceptaron de manera positiva esta combinación en el aprendizaje ya que prácticamente se eliminaron las inasistencias a clase y la participación de ellos fue total dentro y fuera del aula.

Los estudiantes que participaron en el proceso innovador con la herramienta recibieron retroalimentación de las actividades realizadas cuando retomaron los conceptos más importantes en el espacio de retroalimentación previo al inicio de las actividades en el aula. Esta pre-actividad —al inicio de la sesión— fortaleció a los jóvenes en su aprendizaje y aclaró en su totalidad los conceptos que se habían considerado desde la planeación del programa de la experiencia educativa y de la unidad de competencia.

La retroalimentación inicia de manera individual y el docente tiene la particularidad de visualizar en la herramienta el avance del estudiante. Como puede observarse en la imagen, el docente distingue entre los resultados correctos e incorrectos, además del número de ocasiones en las que el estudiante ha visto los reactivos del video. Esta ventaja del recurso didáctico colabora con la aclaración de dudas y de posibles actividades de apoyo para consolidar su conocimiento. Esta sección es clave para que el docente visualice continuamente el progreso de las actividades. Al finalizar el periodo escolar se hace una sumatoria de los porcentajes y se brinda al estudiante una evaluación completa con

resultados que avalan su aprendizaje, dejando de lado la evaluación tradicional donde una calificación recibía una retroalimentación sólo si así se solicitaba.

La herramienta también le señala al estudiante la opción correcta en caso de contestar negativamente; en otras palabras, en el momento de contestar el ejercicio, el alumno recibe una retroalimentación instantánea. En el caso de que el estudiante obtenga un resultado negativo —si se considera pertinente después de que el académico le haya dado apoyo en línea—, el docente tiene la opción de darle la oportunidad de realizar el ejercicio nuevamente dando un clic en el botón al final del renglón.

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

El seguimiento que se les dio a los estudiantes fue de forma permanente a través de la plataforma con las diferentes alternativas de valoración de actividades. El seguimiento también se aplicó a los reactivos para tener la posibilidad de cambiarlos, hacerlos más claros y mejorar los recursos de apoyo para los temas a tratar en el programa de la experiencia educativa. Las actividades de video se complementaron de la siguiente manera: con discusión en clase para reforzar los temas, discusiones de textos académicos por medio de telefonía celular en grupos donde el docente no participa fuera del aula, ejercicios interactivos en línea, etc. El objetivo de este abanico de ejercicios es fomentar la motivación, autonomía y cambio en la forma de aprender. En el caso del seguimiento individualizado, el docente tiene en la plataforma el registro de cada uno de sus estudiantes por actividad, reactivo y desempeño en clase. A esto se suma el trabajo de las demás actividades que consolidan el conocimiento y reactivan la iniciativa de los alumnos para incrementar su aprendizaje.

Cartelli *et al.* (2019) destacan que la enseñanza presencial requiere de un proceso innovador donde la participación los estudiantes se incrementan cuando comienzan a trabajar las actividades fuera del aula y reafirman los conceptos del tema de la clase. El cambio inicia desde que el docente implementa nuevos esquemas de trabajo para motivar la participación del estudiante.

El trabajo de intervención es, por una parte, descriptivo porque ya se conoce la problemática en el uso del video así como la magnitud de lo que se intenta cambiar. Por la otra, es longitudinal ya que se intenta seguir trabajando con este fenómeno, en primera instancia, con experiencias educativas de la Facultad de Idiomas y después con otros programas educativos —de esta área disciplinar y de otras— para alcanzar la transversalidad. Para realizar el seguimiento individualizado de los estudiantes, se registra la participación de cada uno por actividad y por reactivo en cada una de las unidades. Los registros son almacenados y descargables en diferentes formatos. Los videos son aplicados una vez cada dos semanas, y se incluye otro tipo de ejercicios. Para recuperar los datos que se requieren para la investigación, se aplicó un cuestionario y una entrevista al azar con los estudiantes al término del periodo escolar.

Para implementar el cuestionario y la entrevista se elaboraron indicadores que cubrieran los conceptos más importantes de la intervención:

Accesibilidad y entorno de la plataforma. En este rubro es fundamental la accesibilidad a la plataforma, es la primera imagen que el estudiante recuerda y considera para su ingreso.

Interacción. La interactividad de los ejercicios así como la retroalimentación de los mismos consolidan el conocimiento y alimenta la motivación para seguir participando activamente.

Portal administrativo y académico e interface. El profesor requiere de un soporte académico de registro de participación y seguimiento de las actividades así como de almacenamiento de los materiales.

Trabajo Colaborativo e individualizado. Las variantes en el tipo de trabajo son recomendables para el estudiante considerando el aprendizaje colaborativo como eje central hacia la autonomía.

Seguimiento del aprendizaje. La valoración de los contenidos, además de los reactivos generados por actividad, muestran al docente las deficiencias y posibles mejoras en las actividades a seguir.

La validación del *Cuestionario* se hizo a través de una ronda de expertos para dar mayor validez y confiabilidad a los resultados. Los especialistas fueron catedráticos de alto nivel académico y expertos en el área de las tecnologías de la información y comunicación. El cuestionario se aplicó en Google docs para obtener con rapidez los resultados ya graficados, dicho cuestionario se implementó al finalizar el periodo escolar. El cuestionario fue aplicado a través de google forms para agilizar la aplicación y recolección de datos.

Resultados y discusión

El objetivo principal de la aplicación de la herramienta es presentar esta propuesta a las academias por área de conocimiento de la *Licenciatura en Lengua Inglesa* y la *Licenciatura en Lengua Francesa* de la Facultad de Idiomas, así como a la Facultad de Enfermería Veracruz, para mostrar que este trabajo, además de ser disciplinario, es interdisciplinario, transversal y aplicable a cualquier región de la Universidad Veracruzana. Por otra parte, es el inicio de una de las ramificaciones del Proyecto EDI (Enseñanza Distribuida e Invertida) que se aplicará a través de Cuerpos Académicos y de la Comunidad de Profesores que se está organizando entre los Cuerpos Académicos *en consolidación* Autonomía del Aprendizaje (UV-CA-423) y Desarrollo Humano Veracruz (UV-CA-275) (Facultad de Enfermería Campus Veracruz). Este trabajo busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, además de considerar la proyección de actividades extra clase en línea con la característica de que este tipo de materiales podrán ser visualizados en línea por el académico. Es importante hacer notar que este trabajo de investigación concuerda con otros trabajos (García, 2014), (de la Fuente *et al*, 2013), (Quesada, 2014), (Álvarez, 2016) donde se hace referencia a la importancia del uso del video para reforzar contenidos pero principalmente para crear conocimientos de temas que son relevantes para los programas educativos o video didácticos. Los estudiantes no pueden estar únicamente limitados de tiempo de calidad en su aprendizaje mientras los académicos enfatizan estrategias que desarrollen nuevas competencias, los resultados se verán reflejados en su conocimiento. El video es un recurso inobjetable de calidad y debe ser usado como tal para apoyar fuera del aula pero para consolidar en el mismo salón de clases. Los avances

tecnológicos presentan nuevas alternativas de apoyo docente en línea dando acceso al conocimiento de manera permanente en un aprendizaje ubicuo.

Los resultados que se presentan a continuación se basaron en los siguientes indicadores del proyecto: como se muestra en la figura 1, se encuestaron 39 estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa, tanto de los turnos matutino y vespertino de semestres superiores. El requisito indispensable para ingresar a la experiencia educativa es tener un nivel avanzado de lengua para realizar ejercicios en Inglés ya que 85% de los estudiantes están en el área de Docencia y el restante porcentaje está en el área de Traducción.

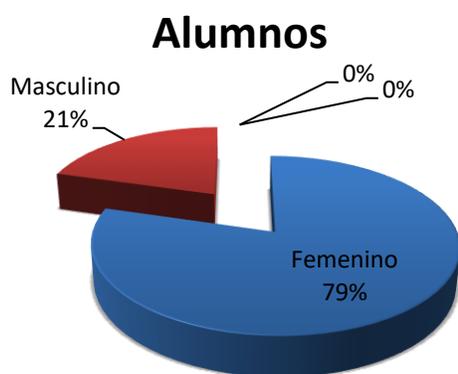


Figura 1. Estudiantes que participaron en la experiencia educativa

Fuente: Elaboración propia

Accesibilidad y entorno de la plataforma

La accesibilidad a la plataforma es una de las características indispensables a considerar pues se reduciría el índice de aceptación si los estudiantes no pudieran entrar a ella. De la misma manera, la estructura de la plataforma es de vital importancia para el estudiante y para el académico pues de aquí parte el grado de usabilidad del material que se trabaja para la clase. La figura 2 muestra un porcentaje muy alto por parte de los estudiantes en relación a la tranquilidad que les da el acceso a la plataforma. Probablemente el porcentaje mínimo no tiene el conocimiento adecuado del manejo e ingreso al software.

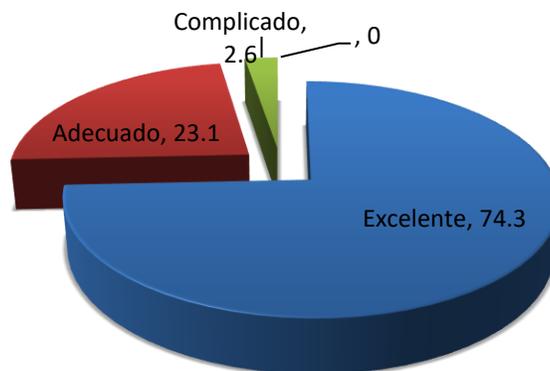


Figura 2. Grado de confiabilidad en el acceso a la plataforma.

Fuente: Elaboración propia

Como se muestra en la gráfica, los estudiantes no tuvieron ningún inconveniente en su acceso a la plataforma, lo que generó su participación activa en las actividades que se asignaron durante el periodo escolar. Considerando que el 79.9 de los jóvenes asevera que el transitar entre las actividades de la plataforma es fluido, el aprendizaje a través de la práctica resulta más fácil de enlazar con experiencias previas de otras asignaturas o de situaciones reales en las cuales ha participado el estudiante. Esta confiabilidad del alumno, en relación con el acceso, tránsito y realización de actividades en la virtualidad, lo llevó a ser más participativo en el aula; además, respecto a los ejercicios que se realizan en línea, los estudiantes están conscientes de que su actividad es registrada y evaluada en el momento de concluir su trabajo.

Una de las características atractivas de la herramienta consiste en que el académico puede evitar que el estudiante regrese el video de la actividad antes de dar su respuesta esto es notorio en la figura 3. En un principio, esto era estresante para unos alumnos (únicamente el 7.7% del alumnado lo consideraba de esta forma).

Reactivos fijos

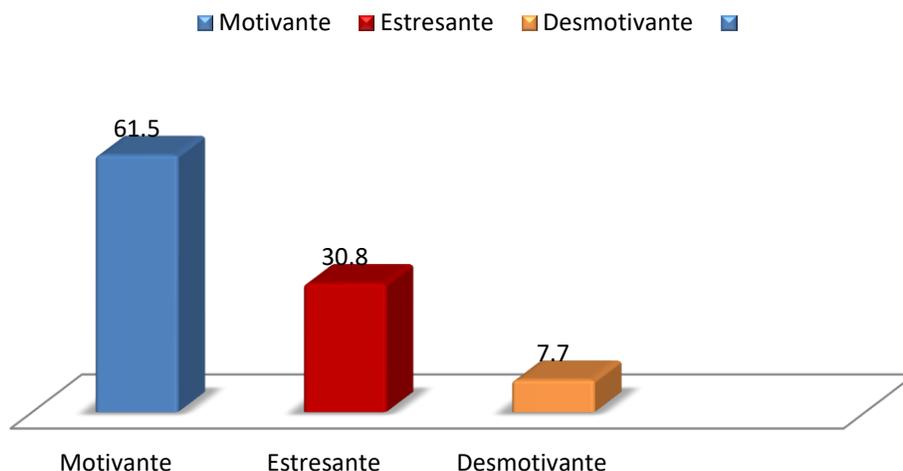


Figura 3. Reactivos fijos durante la actividad

Fuente: Elaboración propia

Por el contrario, el 61.5% establece que esto es un concepto positivo debido a que les exige poner atención en el material, pero no únicamente para el reactivo sino para todo el video. Esta condición de atención produce un efecto de aprendizaje al reforzar los conceptos en clase a través de una discusión más activa por parte de los jóvenes. El aprendizaje distribuido muestra, por medio de este tipo de aplicación de reactivos, cómo el estudiantado dedica la mayor parte de su tiempo en el proceso de práctica y adquisición de tiempo. Lejos de presiones por cumplir con materiales que podrían ser inoperantes y tediosos, el estudiante prefiere materiales que son interactivos y que procuran la extensión hacia la investigación de los contenidos temáticos que se ponen en práctica desde el programa educativo de la experiencia educativa.

Interacción

La interactividad, como se presenta en la figura 4, mostrada por los estudiantes es prometedora. Desde este punto de vista, los participantes pueden establecer contacto directo entre los ejercicios y la retroalimentación generada por el académico desde que se

establecen los reactivos. Pero esta interacción no sólo se presenta en la plataforma ya que el docente puede visualizar el avance de los estudiantes y éste puede hacer actividad tutorial en línea o dar retroalimentación individualmente o grupal dependiendo de las necesidades de los alumnos. De la misma manera, el docente tiene la ventaja de apoyar a los estudiantes con problemáticas específicas tales como su desarrollo académico, su timidez en la participación en clase, vocabulario, gramática, aspectos culturales, etc.

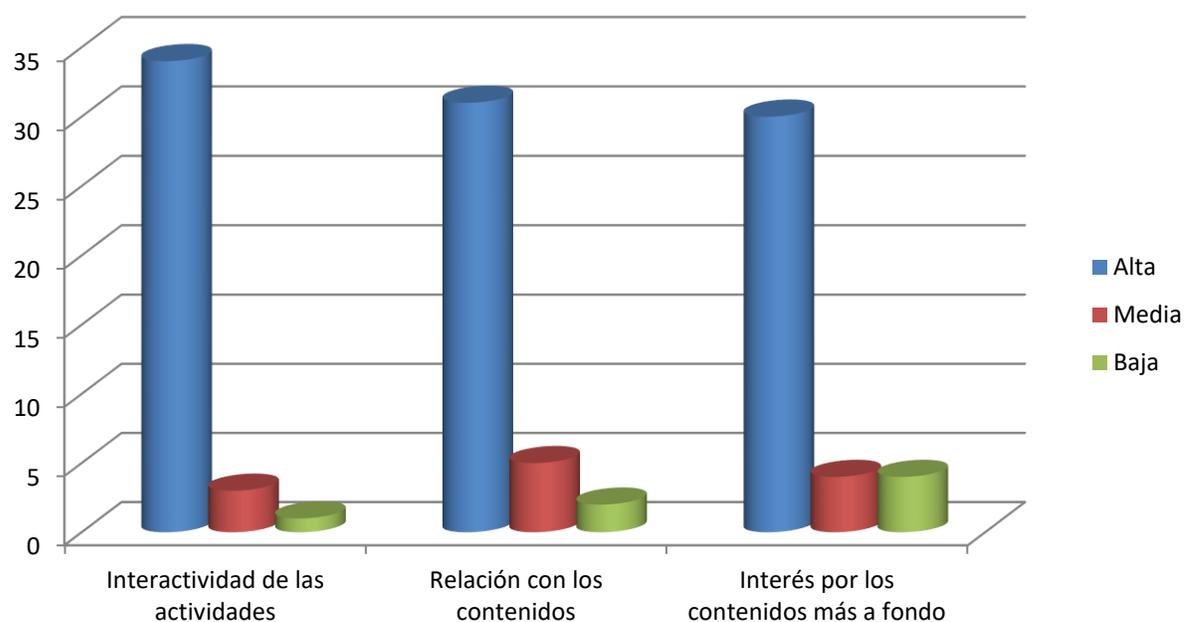


Figura 4. Impacto de la interactividad realizada por el estudiantado.

Fuente: Elaboración propia

Cabe mencionar que la interactividad, como medio de inducción del conocimiento y como parte de los materiales extracurriculares, es positiva para el estudiante pues, además de motivarse, ellos incrementan su interés en los contenidos temáticos del programa de la experiencia educativa.

Portal administrativo y académico e interface

El grado de aceptación de los académicos y del alumnado fue aceptable. En especial, esto beneficia a los docentes debido a que el portal lleva un seguimiento de los estudiantes por ejercicio, por reactivo y por su trayectoria. La presentación de los avances de los estudiantes es fundamental para el académico ya que puede tener, al mismo tiempo, el seguimiento del estudiante y la posibilidad de hacerle notificaciones para recuperar su avance; es decir, puede estar más de cerca de ellos. La figura 5 presenta como la interface no es complicada para el estudiante ya que le permite ingresar a las actividades con extrema facilidad. Para el docente, el grado de aceptación y de apropiación es notable debido al almacenaje de videos, los cuales pueden ser utilizados en varios grupos al mismo tiempo con sus evaluaciones por separado.

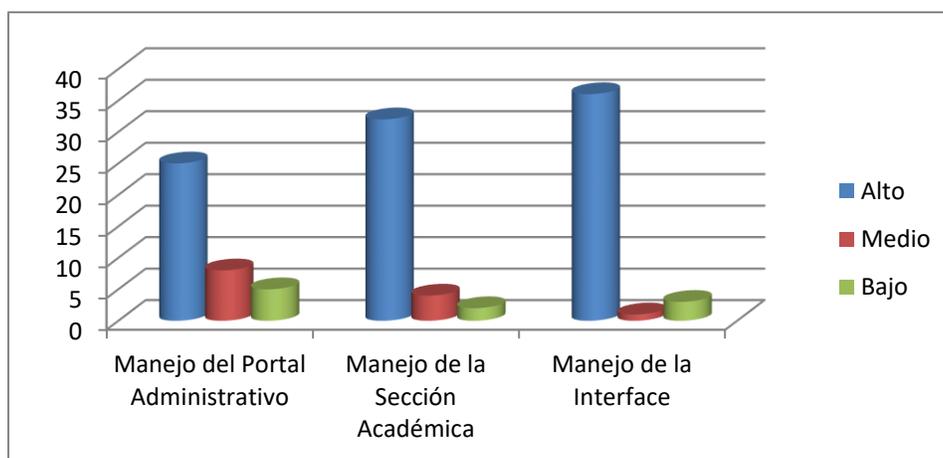


Figura 5. Niveles de aceptación del manejo de la interface de la herramienta.

Fuente: Elaboración propia

Trabajo individualizado y Colaborativo

El trabajo de los estudiantes de forma individualizada es notorio desde el momento de sus participaciones en la plataforma, la cual visualiza el académico. Una de las mayores ventajas del material es cómo el estudiante se involucra totalmente con las actividades dando su total atención a lo que está realizando. Para lograr este objetivo en el trabajo, tanto de forma individual como grupal, se requiere de tiempo de inversión por parte del

académico, desde la planeación hasta la elaboración y seguimientos de los materiales colocados en la plataforma. Los videos que se seleccionan deben tener las características de acuerdo con los niveles de implementación así como de la precisión en el tiempo que se destina a cada uno de ellos. El video demanda un tiempo adecuado para que no sea tan rápido con un número inadecuado de reactivos ni tampoco demasiado extenso donde el estudiante caiga en el aburrimiento total o en la falta de atención por algún distractor que se puede presentar con gran facilidad.

Es fundamental, como se acaba de mencionar, la planeación docente del académico. Esta cualidad también impulsa el trabajo colaborativo de los docentes dentro de las academias de concentración de conocimiento. Al trabajar en academias, los profesores estandarizan parte de los materiales digitales debido a la facilidad de compartir las actividades entre ellos. La colaboración docente mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje para que los estudiantes realicen los mismos materiales y la adquisición del conocimiento sea el mismo, independientemente de las estrategias de aprendizaje de cada uno de ellos.

Como se puede observar en la figura 6 la forma de trabajar tanto del estudiante como del académico cambia positivamente al transformar la práctica en aprendizaje sustentable para crear espacios redituables para ambas partes.

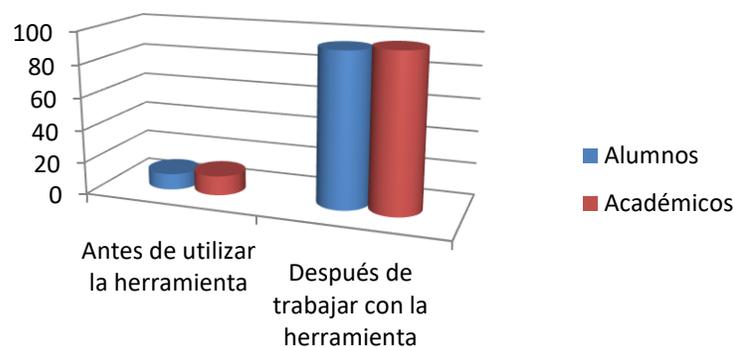


Figura 6. Grado de efectividad en porcentajes de la herramienta.

Fuente: Elaboración propia

Seguimiento del aprendizaje

La continuidad en el seguimiento del aprendizaje es un claro objetivo del docente y, por supuesto, el estudiante espera que la valoración que se le da sea permanente, con un reporte de calificaciones de manera inmediata después de haber participado en su trabajo. Esta validación de los conceptos del aprendizaje ofrece al estudiante seguridad en el avance de la experiencia educativa y de lo que realmente debe poner en práctica para la adquisición de una segunda lengua a través del uso del video. Esta seguridad va acompañada del trabajo que se realiza extracurricularmente a través de la tecnología educativa, además de la dedicación y aplicación de las estrategias adecuadas seleccionadas por el académico en las actividades a desarrollar por el alumnado. La facilidad de tener los porcentajes por reactivos en las actividades sugiere al docente dónde debe poner mayor atención en sus clases, además de reforzar actividades fuera del aula con el apoyo de herramientas digitales que pueden solventar ciertas problemáticas donde el estudiante lo requiera. Los resultados presentados en este trabajo buscan crear conciencia en los académicos de las licenciaturas con que cuenta la Facultad de Idiomas. El tratamiento del uso del video no se debe considerar para consumir tiempo de clase sino para apoyar a los estudiantes en su aprendizaje. De la misma manera que los estudiantes visualicen alternativas de enseñanza para modificar la transferencia de conocimiento sus futuros estudiantes.

Conclusiones

La generación de actividades digitales para el desarrollo de los contenidos de los programas educativos, así como las explicaciones de algunos de los temas videograbados para su aplicación en cualquier momento del proceso de aprendizaje durante el periodo escolar, ofrece al estudiante la trayectoria hacia una educación de calidad. Los cambios actuales en la enseñanza radican en el intento de cambiar la enseñanza tradicional por una enseñanza sin limitaciones de distancia y de tiempo, tal como lo oferta la tecnología educativa y en este caso el uso del video. El docente tiene a su alcance un gran número de recursos digitales y tecnológicos que probablemente desconozca como plataformas de tratamiento de información (EdPuzzle), los cuales podrían mejorar su labor docente en beneficio de sus estudiantes y de él mismo. Para alcanzar esta meta, sólo se requiere de tiempo de inversión en la búsqueda de materiales y/o plataformas de libre accesos o de la

actualización docente, desafortunadamente, la virtualidad no es bien vista por muchos académicos. Esta desconfianza los aleja paulatinamente del apoyo de recursos benéficos para la enseñanza y fortalece gradualmente la brecha digital entre docentes y estudiantes.

La tecnología educativa, desde sus inicios con las TICs, intentó fortalecer los pilares de la educación con pocos resultados positivos en los profesores. A medida que las TICs se desarrollaron, empezó a fortalecerse el quehacer docente al grado de que herramientas digitales aparecieron en línea, a través del aprendizaje móvil y del aprendizaje ubicuo. Los alcances y resultados no sólo transformaron la educación sino que se dio pie a una enseñanza de calidad donde las distancias se eliminaron en su totalidad y los tiempos de aplicación dejaron de lado las suspensiones innecesarias de labores académicas pues se ofertaron espacios de aprendizaje con tiempos establecidos para el tratamiento de los contenidos temáticos. Aunque las herramientas digitales son de gran ayuda, el docente es el responsable total del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dependiendo de las necesidades de sus estudiantes, el docente podrá establecer cuáles serán los medios más viables para ofrecer la variedad de estrategias de aprendizaje que periódicamente llegan a sus alumnos.

El trabajo individualizado del estudiante en el aula y en actividades para el periodo académico e incentivará un aprendizaje de calidad. Este material es el resultado de la dedicación del académico por mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, además de mostrar cómo una herramienta puede cambiar la fisonomía de la aplicación del uso tradicional del video. Finalmente, este tipo de proyectos deben ser compartido con docentes de la misma entidad académica, así como con académicos de otras dependencias educativas para fortalecer la enseñanza de calidad y demostrar así que los docentes tienen la capacidad para usar la tecnología educativa.

Referencias

Álvarez, A. (2016) el uso del vídeo como factor de aprendizaje en una clase de francés lengua extranjera. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*. 33. 1-19.
https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2016m3n33/dim_a2016m3n33a4.pdf

- Ames, R. P. (2019). Teaching with audiovisual and digital resources: an innovative experience in postgraduate education in Peru. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 167-182. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.9894>
- Browne, T. y Walker, R. (2005). Una perspectiva longitudinal sobre el uso de VLE por instituciones de educación superior en el Reino Unido. *Ambientes de aprendizaje interactivo* 14, (2) <https://doi.org/10.1080/10494820600852795>
- Cartelli, A., Cruciani, M., Greco, M. y Ruggiero, S. (2010). *Competencias digitales en clases online*. 9th European Conference on eLearning 2010, Paris, France <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84902011017&partnerID=tZOtx3y1>
- De la Fuente, D., Hernández, M. y Pra, I. (2013). El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 16. 177-192. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/9911>
- De Souza, K., y Ferreira, S. (2008). El uso del vídeo digital en clase de enseñanza: una propuesta pedagógica. *Comunicar*. 16 (31). 457-461 doi:10.3916/c31-2008-03-035
- Fulton, K. P. (2014). *Time for Learning: Top 10 Reasons Why Flipping the Classroom Can Change Education*. California, US: Corwin Publishers.
- García M., M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38 (81), p.43-67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3761/376140396002>
- Guzmán, V. (2009) Evolución del modelo docente: efectos de la incorporación del uso de una plataforma virtual, vídeos educativos y CD interactivos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-16 doi:<http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2009.30.485>
- JISC Digital Media (2014). Using Video in Teaching and Learning. Recuperado de <http://www.jiscdigitalmedia.ac.uk/guide/using-video-inteaching-and-learning>
- Monteagudo, P., Sánchez, A., y Hernández, M. (2007). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. *Educación Médica Superior*, 21. 1-9 http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000200006&lng=es&tlng=es.
- Mu, H. y Paparas, D. (2016). Ready for the Flipped Classroom? Preliminary Experiences of The New Approach In Teaching Economics to Non-Major Students. *Applied Economics and Finance*, 3(2) p. 46, <https://doi.org/10.11114/aef.v3i2.1288>
- Nolasco, M. (2013) Entorno virtual de aprendizaje y cursos en línea: los profesores como factor central. *Revista Digital Universitaria de la UNAM* 14. 1-15 <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num11/art49/>

- Quesada, J. (2014) Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. *Revista Actualidades Educativas en Investigación*.15(1), 1-19. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v15n1/a06v15n1.pdf>
- Romero, V., Romero, M., Toala, F., Castro, J., Pin, A., Campozano, y Gruezo, O. (2019). *El Flipped Learning, El Aprendizaje Colaborativo y Las Herramientas Virtuales en la Educación*. Ecuador: Didáctica e Innovación Educativa 3 Ciencias.
- Suárez, J. M., Almerich, G., Díaz, I. y Fernández, R. (2012). Competencias del profesorado en las TIC. Influencia de factores personales y contextuales. *Universitas Psychologica*, 11(1), 293-309
- Veletsianos, G. (2010). *Emerging technologies in distance education*. Edmonton: AU Press.