 

Boletín de Difusión Profesional N°61 18 de Julio 2016

**El aprendizaje basado en vídeo fomenta la creatividad de los alumnos**

Los estudios realizados en los distintos países (Reino Unido, Portugal, Suecia, Alemania y España), dentro del marco del proyecto europeo de JuxtaLearn, indican que las actividades que emplean el vídeo como herramienta educativa consiguen que el aprendizaje sea progresivo y reflexivo, a la vez que fomentan la creatividad y curiosidad de los alumnos. En todas las experiencias educativas realizadas con estudiantes de Primaria, Secundaria, Bachillerato y universidad se resalta el poder innovador de este modelo de aprendizaje.

El proyecto lo han liderado investigadores del Laboratorio de Tecnologías de la Información en la Educación (LITE) de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC), en España, que han realizado distintas experiencias educativas en diversos países, donde más de 2000 alumnos de distintos niveles educativos han estado involucrados en actividades basadas en el aprendizaje a través de la creación de vídeos. Los detalles se han publicado en la revista IEEE Transactions on Learning Technologies.

El equipo ha desarrollado ClipIt, una red educativa diseñada específicamente para el aprendizaje basado en vídeo, aunque puede ser usada con cualquier tipo de contenido educativo. A través de esta plataforma, los alumnos son los creadores de los propios vídeos y se convierten en revisores del material educativo de sus compañeros. De esta forma, toman un papel protagonista en su proceso de aprendizaje y fomentan su creatividad mientras usan tecnologías educativas.

“El profesor les propone una serie conceptos relacionados con alguna de las asignaturas para que realicen el vídeo, incluyendo el guión, preparación de materiales previos, fase de grabación y edición”, explica Estefanía Martín, investigadora del grupo LITE, quien añade: “Este proceso reflexivo que tiene lugar en un contexto de aprendizaje entre iguales hace que los alumnos comenten en un ambiente seguro su opinión acerca de los vídeos producidos por sus compañeros, aportando ideas de mejora a los mismos y detectando inconsistencias en su propio aprendizaje”.



Estudiantes en una masterclass de física de partículas. (Foto: IFIC)

Los investigadores concluyen en este proyecto que el rol activo del alumno en el proceso de aprendizaje genera una actividad docente mucho más activa y creativa. Entre los métodos docentes innovadores empleados destacan el flipped classroom (donde el alumno es el creador de los vídeos para explicar a sus compañeros conceptos relacionados con la asignatura que ayudan a mejorar su comprensión), el blended learning (que integra metodologías presenciales y virtuales), la revisión entre iguales o el mobile learning (donde los estudiantes trabajan desde distintos dispositivos, como mesas multicontacto, tabletas, ordenadores y dispositivos móviles).

Aparte del feedback obtenido por los participantes de estas experiencias educativas, este proyecto recoge una comparativa entre los aspectos positivos y negativos más importantes encontrados en los diferentes países en función de la tecnología. Según las opiniones y valoraciones de los estudiantes, el hecho de tener que explicar un concepto concreto hace que tengan que adquirir conocimientos de una forma profunda para poder transmitírselo a sus compañeros. Además, los alumnos han destacado la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo a diferentes niveles, así como el carácter lúdico y creativo de la experiencia educativa.

Los investigadores también han analizado las interacciones entre los estudiantes y el contenido de los comentarios vertidos en la plataforma mediante la combinación de técnicas de análisis de redes sociales (SNA, en inglés). Los resultados han puesto de manifiesto que los grupos con mayor compromiso con la actividad fueron los más generosos en cuanto a la realimentación que otorgaron a otros grupos y a las valoraciones emitidas. También se han encontrado diferencias entre los usuarios dependiendo de alguna característica de su perfil, como el género o la edad.

“Hemos observado que las mujeres están más interesadas en recomendaciones basadas en los contenidos y comentarios incluidos por sus contactos, mientras que los hombres prefieren que las sugerencias se hagan en base sólo a contenidos relacionados con los suyos propios”, destaca la investigadora de la URJC.

En cuanto a la edad, los usuarios más jóvenes valoran más los trending topics, frente a los estudiantes con mayor edad, que dan más importancia a lo que sucede en su red social más cercana y a los comentarios de sus contactos. Además, los investigadores también han observado diferencias entre los alumnos con experiencia laboral y los que no la tienen, puesto que aquéllos que tienen experiencia previa valoran mucho su tiempo disponible y dan prioridad a aquellas sugerencias relacionadas con sus intereses y objetivos de aprendizaje.