

## **EDUCLIPS: ANÁLISIS DEL VÍDEO COMO HERRAMIENTA DE APOYO A LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA**

Ana María Duarte Hueros\*  
duarte@uhu.es  
Ángel Mojarro Aliaño\*\*  
angel.mojarro@hotmail.com

### **RESUMEN**

Para que nuestro sistema educativo permita ofrecer a los alumnos una preparación real para el siglo XXI, ha de contemplar inevitablemente la necesidad de incorporar nuevas herramientas tecnológicas que favorezcan la adquisición de las competencias mediáticas y digitales tan necesarias hoy día para decodificar la información de manera responsable. En esta labor de renovación permanente, es indudable que, unido al esfuerzo que debe realizar la administración por dotar de mejores infraestructuras a las organizaciones, debe existir una actitud proactiva de los docentes encargados de impartir las clases, los cuales han de facilitar en mayor medida la inclusión de nuevos formatos, materiales, metodologías y evaluaciones. En este artículo vamos a ofrecer, defender y argumentar un punto de vista integrador sobre la inclusión del vídeo en la educación superior, en la que han de tener cabida los nuevos medios tecnológicos, en gran parte, debido a las numerosas ventajas y posibilidades que nos brindan. A la vez que facilitan el trabajo a docentes y alumnos, el uso de las TIC en el ámbito educativo enriquece el proceso cognitivo y propicia un alto grado de motivación.

**Palabras clave:** tecnología educativa; competencia digital; vídeo educativo; educación superior.

### **1 INTRODUCCIÓN. PROSUMIDORES EN LA ERA DIGITAL**

En la actualidad, es indudable las posibilidades que nos brindan los avances tecnológicos para el acceso de todo el mundo a espacios y servicios en los que «consumir» producciones y materiales audiovisuales realizados por otros, se funde con la posibilidad de compartir y difundir producciones o videoclips (tanto educativos como de cualquier otra índole) de los propios usuarios, dando así mayor fuerza a la figura de prosumidores (acrónimo que procede de la fusión de dos términos: productores + consumidores) como ya hemos comentado en otro momento (DUARTE y MOJARRO, 2014).

Aunque no es nuestra intención centrarnos en detalle en el término, indiquemos que dicho concepto ya fue anticipado por McLuhan y Nevitt, en su libro «Take today» en la década de los 70, cuando afirmaron que la tecnología permitiría a los consumidores asumir simultáneamente los roles de productores y consumidores de contenidos.

---

\* Dra. en Psicopedagogía por la Universidad de Huelva, Profesora Titular de Universidad. Líneas prioritarias de trabajo TIC, multimedia, videojuegos y formación en competencia digital.

\*\* Magíster en Educación y Comunicación Audiovisual por la Universidad de Huelva, Licenciado en Ciencias de la Información. Líneas prioritarias de trabajo TIC, educación audiovisual y competencia digital.

Si bien, es Alvin Toffler quien introduce formalmente el término de prosumidor, en su libro *La tercera ola* (1980), concediéndole un importante valor en lo que define como la «economía invisible».

Más recientemente, en su libro, *Revolutionary wealth*, Alvin y Heidi Toffler (2006) explicaron el término prosumidor, ofreciéndonos una interesante explicación sobre el alcance de dicho concepto:

En *La Tercera Ola* (1980), inventamos la palabra prosumidor para designar a aquellos de nosotros que creamos bienes, servicios o experiencias para nuestro propio uso o disfrute, antes que para la venta o intercambio. Cuando, como individuos o grupos, producimos y consumimos nuestra propia producción, estamos “prosuming”. Si horneamos un pastel y también nos lo comemos, somos prosumidores. Pero prosuming no es sólo un acto individual. Parte del propósito de confeccionar ese pastel podría ser el de compartirlo con los familiares, amigos o comunidad sin esperar dinero o su equivalente a cambio [...] “Hoy en día, dada la contracción del mundo gracias a los avances en el transporte, las comunicaciones y la informática, la noción de comunidad es mundial. [...] Todos somos prosumidores en un momento u otro, y todas las economías tienen un sector prosumidor porque muchas de nuestras necesidades y deseos personales pueden no ser satisfechos por el mercado, o porque son demasiado caros, o porque realmente disfrutamos siendo prosumidores o porque necesitamos desesperadamente serlo”. (ALVIN & TOFFLER, 2006, p. 15).

Como señalan los propios autores, el prosumidor tiene un papel muy importante en la configuración tanto social como cultural y económica del mundo, tal y como lo conocemos hoy en día. En esta línea, consideramos que la educación no puede ni debe permanecer al margen. Tiene un importante papel tanto en el desarrollo de las competencias digitales y mediáticas de los estudiantes, para formarlos como productores/consumidores activos y críticos, como también, para aprovechar el carácter productor de nuestros estudiantes para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2 LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

La revolución tecnológica en la que vivimos desde hace ya varias décadas está cambiando nuestra forma de actuar en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana. En poco tiempo, hemos pasado a vivir en una sociedad en la que todos estamos *hiperconectados*, en la que nos resulta extremadamente fácil acceder en cualquier momento a la información que se almacena y comunica a través de la web.

Las «autopistas de la información», un término esgrimido a comienzos de la década d los 90, por el Vicepresidente del Gobierno de Estados Unidos, Al Gore, en clara alusión al

enorme influjo de intercambio de información soportado por la World Wide Web, supusieron desde su nacimiento una expansión de las redes de comunicación, constituyendo en sí misma una revolución tecnológica iba a cambiar nuestros hábitos de vida. Esto trajo consigo equipos mejor dotados técnicamente y la propagación de nuevos formatos para atender a las nuevas necesidades que habían sido implantadas, dando comienzo a la carrera tecnológica de la que somos testigos en hoy y en la que no podemos mantenernos al margen.

Actualmente, para la gran mayoría de nosotros, el uso de nuevos formatos en diversas plataformas dedicadas exclusivamente a ello, o a actualizar el muro de cualquiera de las redes sociales más populares (Twitter, Facebook, LinkedIn), se han convertido en tareas totalmente mecanizadas y rutinarias. Como ponen de manifiesto Marín et al (2014, p. 13), en base al análisis de resultados de otras investigaciones que realizaron, podemos decir que

[...] la utilización por parte de los estudiantes de Internet y de sus recursos es algo cotidiano; es por ello que su inclusión en la dinámica del aula universitaria cobra sentido, pues de este modo se acerca la realidad social del estudiante a la educativa, permitiendo una mayor interacción en armonía entre ellas.

En el ámbito académico, la cuestión principal se halla en el hecho de ser capaces de utilizar todas estas nuevas herramientas de una manera eficaz, útil y que nos reporte beneficios en términos de eficiencia, eficacia, y calidad en el trabajo final. Es aquí donde reside el objetivo principal que tiene la educación en competencia mediática y digital, dotar al profesorado y alumnado de todas las destrezas necesarias en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs).

Como señalaba Area (2010) entre los motivos más relevantes por los que resulta imprescindible la educación en competencias informacionales y digitales, podemos destacar:

- Crecimiento exponencial de la producción de conocimiento en todas las áreas del saber.
- Aumento en cantidad y calidad, de fuentes de información en las que se almacena, organiza y difunde la información en formato digitales (bibliotecas virtuales, bases de datos, portales web, publicaciones electrónicas, blogs, redes sociales, etc.).
- Aparición de nuevas formas de entender y explicar la forma en que aprendemos, y por tanto su implicación para la enseñanza. «Las teorías pedagógicas y del aprendizaje señalan que el conocimiento debe ser construido por cada estudiante como un proceso experiencial, en interacción con otros sujetos y a través de la acción». (AREA, 2010, p. 3).

- Aparición de un lenguaje multimedial para expresarnos y comunicarnos que es necesario conocer y ser capaz de entender y utilizar.
- Desarrollo de modalidades educativas diferentes a las tradicionales, y que se desarrollan en espacios virtuales, dando lugar a estrategias de e-learning, b-learning, m-learning... basadas todas ellas en las posibilidades de interactividad y de comunicación con y a través de los recursos disponibles en la web 2.0.

En este sentido, el principal responsable de que los estudiantes trabajen con nuevos instrumentos y herramientas proporcionados por las nuevas tecnologías es el docente, ya que debe ser el encargado de programar, en función de los objetivos generales que quiera lograr durante el desarrollo de su asignatura, aquellas actividades encaminadas a formar digitalmente a los alumnos.

Es evidente que, aunque una institución educativa posea unas infraestructuras novedosas, la actitud activa y la participación de la figura del profesorado es la que va a determinar el proceso formativo mediado por las TIC. Tal y como afirmaba Levis (2008), en la revisión que realiza de las líneas de seguidas para la capacitación docente en el uso educativo de los medios informáticos sobre sus objetivos, limitaciones y consecuencias:

[...] la capacitación docente en TIC ha de ir más allá de los conocimientos técnicos y/o operativos en el uso de computadoras y programas, ya que es más importante que ofrezcan fundamentos conceptuales e instrumentales que faciliten prácticas pedagógicas innovadoras que permitan aprovechar el gran potencial que pueden ofrecer las TIC. (LEVIS, 2008, sin p.)

Sin embargo, a pesar de que sea una tendencia que está en alza, siguen existiendo lugares, centros, instituciones, organizaciones y personal docente que no hacen buen uso ni le sacan todo el partido posible a la innumerable lista de nuevas posibilidades educativas que se desprenden de las TICs y los recursos multimedia. En algunos casos, se produce por el miedo que los usuarios tienen a enfrentarse a nuevos métodos de enseñanza, por prejuicios tradicionalistas, o por falta de infraestructuras.

Es mucho el trabajo que queda por hacer para concienciar y educar en este tipo de habilidades tecno-digitales. La Universidad debe empezar a poner en marcha algunas estrategias como las propuestas por Hernández (2010), y que hemos sintetizado en la siguiente tabla nº 1, en relación a la formación por competencias, en concreto, respecto a las competencia informacionales e informáticas de toda la comunidad educativa:

Tabla 1: Formación en Competencias Informacionales e Informáticas.

<p><b>Formación en Competencias Informacionales e Informáticas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivo estratégico de la universidad:</li> <li>- Dirigida a toda la comunidad universitaria</li> <li>- Explícita en el plan formativo de todas las titulaciones</li> <li>- Con recursos temporales, económicos y humanos suficientes para desarrollarla</li> <li>- En base al trabajo colaborativo de todos los responsables</li> <li>- Con clara implicación del profesorado</li> <li>- Basada en la formación continua</li> <li>- Acreditada por la Universidad para su reconocimiento en el mercado laboral</li> <li>- En cooperación con otros niveles educativos</li> </ul>
--	---

Fuente: Hernández (2010).

### 3 MATERIALES AUDIOVISUALES DIGITALES EN EL AULA

El uso de material audiovisual para enseñar/aprender es un tema de interés tanto para investigadores como para educadores desde hace bastante tiempo, como ya en su momento ponían de manifiesto autores como Cabero (1987), Corpas (2004), Ferrès (1988), Màrques (1999), entre otros. Si bien, consideramos que las estrategias didácticas para su apropiación como recursos realmente integrados en el aula, todavía permanece sin explotar. Continuamos sin conocer bien todo el potencial que tienen para ayudar a que los procesos de aprendizaje sean más sencillos, tanto para el profesorado como el alumnado, pudiendo ser útiles para mejorar aspectos, tales como la retención de los contenidos, el incremento de la motivación, y/o la aprehensión de las destrezas y habilidades propias del medio.

A pesar de ello, podemos afirmar que se trata de una tecnología con una alta disponibilidad por parte de profesores y estudiantes, tanto para la grabación, como para la edición y postproducción de las producciones propias, lo que permite que sea muy fácil de manejar para todos, obteniendo unos productos de una calidad razonable, así como permite reducir costes, posibilita el intercambio de producciones

En la misma línea, hace ya más de una década, Màrques (1999) recogía en su web, una serie de ventajas e inconvenientes del video con fines didácticos, y que podemos decir que, todavía hoy, son de actualidad:

Tabla 2: Ventajas del Vídeo con fines didácticos.

<p><b>VENTAJAS DEL VÍDEO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Versatilidad: muchas funciones y formas de uso.</li> <li>• Sirven de motivación.</li> <li>• Cultura de la imagen (desarrolla actitud crítica...)</li> <li>• Medio expresivo.</li> <li>• Mejor acceso a los significados (palabra-imagen-sonido).</li> <li>• Más información (fenómenos de difícil observación....)</li> <li>• Repetición sin esfuerzo (idiomas...)</li> <li>• Desarrolla la imaginación, la intuición</li> </ul>
<p><b>POSIBLES INCONVENIENTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No representa exactamente la realidad.</li> <li>• Pueden adoctrinar (implican a los sujetos)</li> </ul>

Fuente: <http://peremarques.net/videoori.htm>

Ahora bien, para que una estrategia educativa que contemple el uso del vídeo como recurso didáctico tenga éxito, es necesario que se reúnan una serie de condiciones o requisitos previos, sin los cuales toda producción audiovisual enfocada a educar quedaría en vano: el profesor encargado de impartir la clase ha de poseer una iniciativa propia fuerte y una participación activa; que exista lo que conocemos como *feedback* o retroalimentación, dando paso a un intercambio continuo de información sin ningún tipo de distinción entre jerarquías; y por último, contar con los recursos y capacidades técnicas adecuadas para aprender utilizando las nuevas tecnologías.

En este sentido, cabe destacar la importancia de los smartphones, uno de los productos tecnológicos que mayores posibilidades ofrece al estar dotados con numerosas herramientas: conexión permanente a Internet, cámara de fotos y vídeo, reproducción y grabación de archivos de audio, así como aplicaciones específicas para chatear, acceder a las distintas redes sociales o enfocadas al entretenimiento.

#### **4 EDUCLIPS: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

Pilar Etxebarria, profesora de Ciencias, y asesora en el centro de apoyo al profesorado en Bizkaia, plantea una serie de estrategias de utilización didáctica del video que consideramos muy interesantes para extrapolar a cualquier otro ámbito y nivel. Estas propuestas parten de dos modelos diferentes en base al grado de pasividad (como pudiera ser el visionado de videos online u offline para posteriormente realizar algún tipo de actividad) o actividad (centrándose en la creación de videos tanto por parte del profesorado como de los

estudiantes. En la siguiente tabla recogemos de forma sintética algunas de las estrategias planteadas por la autora:

Tabla 3: Estrategias de utilización didáctica del video digital.

MODELO PASIVO: OBSERVAR/VISIONAR VIDEOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar/finalizar un tema</li> <li>• Sensibilizar sobre algún tema</li> <li>• Explicar procesos, realidades complejas o lejanas, o conceptos abstractos</li> <li>• Plantear un debate</li> <li>• Plantear hipótesis</li> <li>• Analizar un temas de actualidad y de la realidad</li> <li>• Hacer una colección/repositorio de videos sobre un tema</li> </ul>	
MODELO ACTIVO: CREAR Y PUBLICAR VIDEOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir un tema</li> <li>• Elaborar videos para apoyar la explicación de un tema</li> <li>• Ofrecer explicaciones online a los estudiantes</li> <li>• Los propios estudiantes realizan sus explicaciones online</li> <li>• Presentaciones de los estudiantes en otro idioma</li> <li>• Poner subtítulos a videos en otros idiomas</li> <li>• Disertaciones sobre lecturas recomendadas</li> <li>• Desarrollar la guía de una salida</li> <li>• Presentar una experiencia o proyecto de centro</li> <li>• Grabar una experiencia para compartirla con las familias</li> <li>• Grabar charlas realizadas por los padres como expertos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentar visitas a exposiciones</li> <li>• Trabajar valores</li> <li>• Grabación de sus propias presentaciones, ejecuciones para evaluarlas</li> <li>• Para que los estudiantes expliquen los procesos/proyectos/experimentos</li> <li>• Dramatizar un concepto, o una situación</li> <li>• Ponerse en el papel de algún personaje</li> <li>• Hacer entrevistas a expertos</li> <li>• Reproducir un proceso largo</li> <li>• Realizar un videocurriculum</li> <li>• Convertirse en presentador de TV</li> <li>• Realizar un cortometraje</li> <li>• Hacer un lip dub</li> <li>• Hacer un flashmob</li> </ul>

Fuente: Etxebarria (2012).

Siguiendo el modelo activo al que se refiere la autora, consideramos interesante detenernos en las propuestas relacionadas con la realización de videos por parte de los propios estudiantes para explicar, expresar y/o dramatizar un determinado aspecto o tema de interés. Producciones que denominamos Educlip.

Los Educlip, o vídeos educativos producidos por los propios estudiantes en colaboración con el profesor/a, se nos presentan como un instrumento a disposición de la comunidad educativa de enorme valor para realizar este tipo de formación. Más aún si se insertan en combinación con nuevos métodos y estrategias de enseñanza, tales como la clase invertida (the flippedClassroom), o los MOOCs (Masive Online Open Course), fórmulas que aprovechan también las oportunidades que nos brindan la interactividad, y el aprendizaje activo, móvil y ubicuo.

#### 4.1 UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA CON EL USO DEL VÍDEO EN LA UNIVERSIDAD



De acuerdo con los argumentos esgrimidos en párrafos anteriores, y aprovechando los recursos técnicos audiovisuales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva, nos planteamos llevar a cabo una experiencia de producción de videos con nuestros estudiantes. De forma, que se les propuso la elaboración de forma colaborativa en grupos de 4-5 personas, de una serie de videoclips (que no podía superar los cinco minutos de duración) de temática social.

El número total de participantes fue de 60 alumnos y alumnas por año, de segundo curso del Grado en Educación Social durante los cursos académicos 2013/14 y 2014/15. La duración total dedicada a la realización de este trabajo dentro del aula fue de 12 horas por curso aproximadamente, repartidas en dos sesiones de dos horas de duración cada una, a lo largo de tres semanas, además del tiempo dedicado a la producción y postproducción fuera de la sesión en el salón de clase.

La temática y estructura de los videos producidos fue de elección libre, siempre y cuando se tuvieran en cuenta los siguientes mínimos: debían tratar desde una perspectiva educativa, alguna cuestión o problemática de interés social, la duración no podía ser superior a 5 minutos, y debían autoformarse en aquellas habilidades técnicas que necesitaran para llevar a cabo su pequeña producción buscando con ello que fueran los propios estudiantes los encargados de la producción del material audiovisual.

Como paso previo a la elaboración de los vídeos, se les ofreció una formación teórica sobre aquellos aspectos más relevantes a tener en cuenta en el uso de material audiovisual como herramienta educativa, tanto desde una perspectiva técnica (tipos de plano, ángulo y encuadre que podían utilizar, el formato de grabación, la realización del guión técnico y gráfico, los programas para la grabación y edición disponibles...), así como desde una perspectiva didáctica (las aplicaciones del vídeo educativo y sus funciones didácticas, los usos de éste para la investigación y los distintos registros audiovisuales que pueden aparecen en la elaboración de material audiovisual).

Para realización de la experiencia, siguiendo a Bull y Bell (2010) nos planteamos llevar a cabo las cuatro fases en la metodología didáctica mediada con el video:

1. Observar y analizar videos realizados en otros contextos pero con finalidades similares
2. Grabar/seleccionar el tipo de video
3. Crear productos basados en video, y



#### 4. Comunicar/compartir vídeos.

Las escenas y situaciones que fueron grabadas en cada trabajo fueron interpretadas por ellos mismo, para lo cual, los instrumentos empleados fueron, en su gran mayoría, dispositivos móviles aportados por cada uno de los alumnos y alumnas.

En la última fase de postproducción, agregaron diferentes pistas de audio (todas ellas libres de derechos de autor o copyright), así como la rotulación de títulos, subtítulos y créditos.

La Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva puso a disposición del alumnado el Aula Multimedia dotado con veinte puestos informáticos para que los jóvenes pudieran contar con más recursos y herramientas, además de la supervisión y asistencia técnica del equipo del Centro de Recursos Multimedia de la misma facultad.

La temática social plasmada en cada uno de los trabajos presentados fue de lo más diversa: prevención y concienciación sobre la violencia de género ejercida a mujeres y niñas, la reivindicación de los derechos de los niños, la lucha contra la discriminación, el alcance de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana, la solidaridad intergeneracional o los peligros para nuestra identidad que puede suponer un acceso irresponsable a la web.

Por último, en la última fase, de comunicar y compartir videos, los grupos debían publicarlos en algún repositorio, como Youtube o Vimeo, no sólo para poder visionarlos en nuestra clase, sino también para poder compartirlos con todo el mundo, haciendo real su papel de verdaderos prosumidores y no sólo consumidores de lo realizado por otros.

Además, como colofón de la experiencia, se les animó a participar en el concurso de videos educativos ‘Educlips para la competencia mediática’ que se estaba celebrando a nivel nacional durante el año 2014, con el objeto de promover la producción audiovisual en los universitarios.

]

Figura 1: Web del concurso nacional Educlips para la competencia mediática



Fuente: <<http://Educlips.es/index.php>>

Este concurso surgió de un estudio enmarcado en la Convocatoria de Proyectos I+D del Ministerio de Economía y Competitividad con clave: EDU2010-21395-C03-03, titulado «La enseñanza obligatoria ante la competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital» y del Proyecto de Investigación de Excelencia de la Junta de Andalucía SEJ-5823-2010, denominado «*La competencia audiovisual de la ciudadanía andaluza. Estrategias de alfabetización mediática en la sociedad del ocio digital*».

Como se indica en la página web de acceso al concurso, ambos proyectos tienen como objetivo «implementar en la ciudadanía andaluza el concepto de ‘competencia audiovisual’ (audiovisual skills), diagnosticando rigurosamente sus puntos de partida, detectando sus necesidades y carencias y estableciendo un amplio programa evaluativo que derive en propuestas formativas ciudadanas, centrado en los espacios de ocio y tiempo libre y en los entornos mediáticos del hogar, a través de los medios de comunicación y de manera especial en la televisión».

Aunque las pautas de participación se mostraron a todos los estudiantes, la actividad fue enfocada para que aquellos grupos que de modo voluntario quisieron realizar todos los pasos y enviar sus trabajos para participar en el mismo, con la consigna de que, si resultaban entre los tres finalistas, irían al plató que TVE tiene en Prado del Rey (Madrid) para mostrar sus trabajos a todo el país.

Con un alto nivel de participación de grupos de estudiantes de más de 30 universidades españolas, finalmente, uno de nuestros grupos que había postulado como concursante, resultó ser finalista con su trabajo «No te quedes parado», un Educlip audiovisual que promueve la formación en competencias digitales como forma de luchar contra el desempleo.

## **5 REFLEXIONES FINALES PARA CONTINUAR**

De forma genérica, podemos decir que la cuestión fundamental que sobresale en la labor formativa en competencias mediáticas y digitales, más allá del ámbito educativo, es preparar a los ciudadanos para que sean capaces de desenvolverse en su vida cotidiana actual y futura, haciéndolo con garantías de éxito en cualquiera que sea el ámbito (empresarial, social, educativo, cultural). Al cambiar los escenarios en los que se comparte el conocimiento, es necesario adquirir nuevas habilidades y enriquecerse de nuevas metodologías y sistemas de

evaluación, incluyendo nuevos formatos para los materiales y distintos estilos de afrontar el proceso de aprendizaje.

Las destrezas a la hora de utilizar las nuevas herramientas tecnológicas de intercambio de información aportan, además, un cambio en nuestra mentalidad, necesaria para vivir en la era de la información: la carrera tecnológica en la que vive sumida nuestra sociedad se mueve a una velocidad de vértigo, con lo que todos debemos estar preparados para ir actualizando y renovando nuestros productos, y por tanto, nuestros conocimientos, habilidades y herramientas de trabajo. En definitiva, se produce una modificación en nuestra forma de enseñar, y como consecuencia, de aprender. El «Lifelong Learning» (Aprendizaje o Educación Permanente) hace referencia al aprendizaje que dura toda la vida y que te aporta conocimientos sobre todos los ámbitos de la vida, permitiendo al individuo adaptarse a nuevos contextos, ya sean informacionales, educativos, organizacionales, económicos, sociales o políticos.

Desde la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a la educación, hemos visto cómo se han ampliado los escenarios en los que habitualmente compartimos el conocimiento. De esta forma, se ha abierto un abanico de posibilidades que, no sólo han facilitado las tareas docentes del profesorado, alumnado y administración, sino que han hecho posible soportar una infinidad de recursos y materiales educativos al alcance de un simple clic; es decir, lo único que, en principio se necesita para participar de ellos es un ordenador (o dispositivo móvil) con conexión a Internet (de lo que también se podría prescindir, ya que si es posible, los materiales pueden descargarse para trabajar con ellos de manera off-line).

Pero, no nos equivoquemos, con ello no es suficiente, es necesaria también una buena dosis de creatividad e iniciativa, así como de tesón y de esfuerzo.

En el caso específico descrito anteriormente, se deben afrontar los contratiempos técnicos como la incompatibilidad de formatos, los cambios en la resolución de los distintos dispositivos de grabación, la rotulación de créditos o la mala señal de la intensidad de red. Sin olvidar que la puesta en marcha de actividades educativas innovadoras requiere, además de la formación previa del docente, un compromiso personal de participación activa tanto de los estudiantes como de los profesores.

Por último, además de reiterar la necesidad de la participación activa de profesores a la hora de incorporar las nuevas tecnologías en el campo de la docencia, hemos de incidir y dejar patente también que no por utilizar más tecnología, o por consumir más productos tecnológicos vamos a lograr per se una educación de mayor calidad y más rica. Con la

descripción de esta experiencia, podemos corroborar que se pueden conseguir realizar trabajos en formato audiovisual con un enorme potencial educativo y de calidad.

### **Apoys y agradecimientos**

Este estudio se enmarca en la Convocatoria de Proyectos I+D del Ministerio de Economía y Competitividad con clave: EDU2010-21395-C03-03, titulado «La enseñanza obligatoria ante la competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital», y en el Proyecto de Investigación de Excelencia de la Junta de Andalucía SEJ-5823-2010, denominado «La competencia audiovisual de la ciudadanía andaluza. Estrategias de alfabetización mediática en la sociedad del ocio digital».

## **EDUCLIPS: VIDEO ANALYSIS AS A SUPPORT TOOL TO THE UNIVERSITY EDUCATION**

### **ABSTRACT**

To allow our education system to provide all students a real preparation for the XXI century has inevitably to be considered the need to incorporate new technological tools promoting the acquisition of digital skills, so necessary today to decode the information responsibly. In this work for lifelong renewal, it is undoubted that, joined the effort made by the administration for providing better organizations infrastructures, there must be a proactive attitude of teachers, which have the responsibility to facilitate the inclusion of new formats, materials, methodologies and assessments for it. In this article, we will provide, defend and argue an integrative point view for the inclusion of video in higher education, which have to be accommodated to the new media technology, largely due to the many advantages and possibilities that are provided by them. While facilitate the work of teachers and students, using ICT in higher education enriches the cognitive process and promotes a high degree of motivation.

**Keywords:** educational technology; media literacy; educational video; higher education.

### **REFERENCES**

ALMIRÓN, M. E.; PORRO, S. Los docentes en la Sociedad de la Información: reconfiguración de roles y nuevas problemáticas. **Revista Iberoamericana de Informática Educativa**, 19, p. 17-31, 2014.

ÁREA, M. ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la Educación Superior? **RUSC, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento**, 7 (2), p. 2-5, 2010.

BRAVO, JL. ¿Qué es el vídeo educativo? **Comunicar**, 6, p. 100-105, 1996.

BULL, G. L.; BELL, L. **Teaching with digital video: Watch, Analyze, Create.** USA: ISTE. 2010.

CABERO, J. **Tecnología educativa: diseño y evaluación del medio vídeo en el contexto de las enseñanzas medias. Roles de utilización didáctica,** Sevilla, Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Tesis doctoral inédita. 1987.

\_\_\_\_\_. **El video en la enseñanza y la formación.** En Cabero (coord.). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill, 129-150. 2007.

\_\_\_\_\_. et al. Las posibilidades del vídeo digital para la formación. **Rev. Labor docente**, 4, p. 58-74, 2005. Disponible en: <<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca9.pdf>>. Acceso: 25 jun. 2014.

CORPAS, J. La utilización del vídeo en el aula de E/LE. El componente cultural. **RedEle. Revista electrónica de didáctica del español como lengua extranjera**, n. 2, 2004. Disponible en: <<http://www.mecd.gob.es/redele/revistaRedEle/2004/segunda.html>>. Acceso: 25 jun. 2014.

DUARTE, A.; MOJARRO, A. El video educativo (Educlip) como recurso para la alfabetización mediática. **Comunicación y Pedagogía**, p. 273-274, 93-98, 2014.

FERRÉS; PRATS, J., AGUADED, J. I.; GARCÍA-MATILLA, A. La competencia mediática de la ciudadanía española: dificultades y retos. **Revista Icono**, 14, 10(3), p. 23-42. 2012.

GARCÍA MATAMOROS, M. A. Uso Instruccional del video didáctico. **Revista de investigación**, v. 38, n. 81, p. 43-68, 2014. Disponible en: <<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4731936.pdf>>. Acceso: 25 jun. 2014.

HERNÁNDEZ, C. J. Un plan de formación en competencias informacionales a través de aulas virtuales: análisis de una experiencia con alumnado universitario. **RUSC, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento**, 7 (2), p. 50-62, 2010.

ISLAS, O. La convergencia cultural a través de la ecología de medios. **Comunicar**, 33, p. 25-33, 2009.

LEVIS, D. Formación docente en TIC: ¿El huevo o la gallina? **Revista Razón y Palabra**, 63, 2008. Disponible en: <<http://www.razonypalabra.org.mx/n63/dlevis.html>>. Acceso: 25 jun. 2014.

MARIN, V., MALDONADO, G.; SAMPEDRO, E. El entorno personal de aprendizaje en el aula universitaria: una aportación desde el aula de grado de educación infantil. **RECS - Revista Educação, Cultura e Sociedade**, Sinop/MT/Brasil, v. 4, n. 2, p. 09-23, jul./dez. 2014.

NUÑEZ, L.; DUARTE, A. De la pizarra a la Innovación en TIC, recursos multimedia en las aulas. Experiencia educativa. En: MIRAS, F. (Coord.). **Los retos de la competencia digital: el cambio metodológico.** Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo, 2012. Disponible en: <<http://ticemur.f-integra.org/comunicaciones/virtuales/05.pdf>>. Acceso: 25 jun. 2014.

PEREIRA DOS SANTOS, M. **Vídeo didático como tecnologia audiovisual: Antecedentes históricos e implicações pedagógico-metodológicas.** RECS - Revista Educação, Cultura e Sociedade, Sinop/MT/Brasil, v. 5, n. 1, p. 83-106, jan./jun. 2015. Disponível em: <<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/educacao/article/view/1771/1284>>. Acesso: 25 jun. 2014.

SALINAS, J. **Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje.** II Congreso Internacional de Educación a Distancia y TIC. Lima (Perú), 2009.

TOFFLER, A. **The Third Wave.** Ed. Bantam Books. EEUU. 1980.

\_\_\_\_\_. **Revolutionary wealth.** Ed. Knopf. EEUU. 2006.

Recebido em 06 de abril de 2015. Aprovado em 16 de maio de 2015.