

02

PAUTAS

**PARA LA CREACIÓN DE VIDEOS EDUCATIVOS PARA
ESTUDIANTES Y DOCENTES UNIVERSITARIOS**

PAUTAS

PARA LA CREACIÓN DE VIDEOS EDUCATIVOS PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES UNIVERSITARIOS

GUIDELINES TO CREATING EDUCATIONAL VIDEOS FOR UNIVERSITY STUDENTS AND TEACHERS

Juan Eduardo Rivera-Bautista¹

E-mail: ri334685@uaeh.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0762-2011>

Javier Moreno-Tapia¹

E-mail: javier_moreno@uaeh.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4029-5440>

¹ Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Rivera-Bautista, J. E., & Moreno-Tapia, J. (2025). Pautas para la creación de videos educativos para estudiantes y docentes universitario. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 8(1), 14-22.

RESUMEN

Este artículo presenta de pautas para la creación de videos educativos para los estudiantes y docentes la cual se fundamentó en la búsqueda de información sobre literatura especializada, así como en un instrumento realizado hacia un grupo de estudiantes universitarios para saber sus conocimientos acerca del tema. El estudio tiene un alcance diagnóstico y con base en sus resultados y el análisis documental de la literatura especializada se realiza la propuesta de unas pautas para la creación de videos educativos. Los resultados del cuestionario revelan que se usan y crean con gran frecuencia los videos con fines educativos, pero no se cuenta con una metodología o proceso sistematizado para su creación, necesidad que coincide con otros estudios en la discusión. Por lo tanto, se concluye con el diseño de las pautas que pretende dar recomendaciones generales para realizarlos, identificar el contexto idóneo para utilizarlo y qué herramientas se necesitan para crear este Material Didáctico Digital y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave:

Videos interactivos, aprendizaje visual, estudiantes de educación.

ABSTRACT

This article presents a guide for the creation of educational videos for students and teachers which was based on the search for information on specialized literature, as well as on an instrument carried out for a group of university students to know their knowledge about the subject. The study has a diagnostic scope and based on its results and the documentary analysis of the specialized literature, a proposal for a guide for the creation of educational videos is made. The results of the questionnaire reveal that videos are used and created with great frequency for educational purposes, but there is no methodology or systematized process for their creation, a need that coincides with other studies in the discussion. Therefore, we conclude with the design of the guide that aims to give general recommendations for carrying them out, identifying the ideal context to use it and what tools are needed to create this Digital Teaching Material and facilitate the teaching and learning process.

Keywords:

Interactive video, visual learning, student teachers.

INTRODUCCIÓN

La meta de la educación del siglo XXI tiene como uno de sus propósitos desarrollar habilidades necesarias para la vida innovando los entornos interactivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, el video educativo se ha estado consolidando en los últimos años debido a que brinda mejor comprensión y desarrollo de habilidades (De la Fuente et al., 2018, citado en Bravo Cobeña et al., 2021).

Los materiales u objetos digitales didácticos se caracterizan por ser diferentes en su aspecto tecnológico y pedagógico de los materiales tradicionales o analógicos. De las diversas diferencias sobresalen la accesibilidad en cualquier momento y desde cualquier lugar ya que están en línea; facilitando al alumnado tareas de búsqueda y exploración de la información y al docente la seguridad de consignar su consulta en cualquier momento (Area Moreira, 2019).

En la actualidad la tecnología ha sido de gran ayuda para la difusión y búsqueda de información y dentro del ambiente educativo ha servido para que se creen nuevas redes de aprendizaje logrando que la educación se expanda y no solo se quede dentro de un aula de clases (Angeli et al., 2023).

En el siglo XXI, siendo una sociedad de la información y del conocimiento con todos los avances tecnológicos, la escuela y los actores involucrados en ella están en constante adaptación a los cambios sociales que se están presentando día con día; los objetivos y los contenidos deben de hacerse llegar utilizando medios aptos de los cambios que se tienen en esta sociedad de la información y del conocimiento (Fonseca et al., 2014). Así como la sociedad y el estilo de vida del ser humano en la actualidad está cambiando gracias al uso de las nuevas tecnologías que están al alcance del mismo, también la forma de adquirir conocimiento, los medios de como adquirirlos y cómo fomentarlos para que el alumno deje de ser un agente pasivo en el acto educativo y pase a ser un modelo de aprendiz activo que adquiere nuevos conocimientos y habilidades para su desarrollo, personal, social y académico.

En este sentido y de acuerdo con Area Moreira (2019), todo proceso de enseñanza necesita la mediación de algún soporte, artefacto, objeto, recurso o material que sea un mediador o acompañante para mejorar la interacción educativa entre el docente y el alumnado de forma que éstos cumplieran alguna de las siguientes funciones pedagógicas:

- Presentar el material de forma didáctica.
- Facilitar el aprendizaje del estudiante.
- Apoyar a los docentes en las tareas de planificación y desarrollo al momento de enseñar.
- Evaluar los aprendizajes de los estudiantes.

Son diversos los recursos o materiales que se pueden utilizar y de acuerdo a Gardner citado en Garzón et al. (2016), estos deben de corresponder o ser pertinentes a los estilos de aprendizaje, así como a las propiedades o atributos del contenido a revisar.

Área Moreira (2019), destaca los siguientes rasgos destacables sobre los Materiales Didácticos Digitales.

- Rasgos de su naturaleza tecnológica: digital, accesible en línea, formato multimedia, hipertextualidad, interactividad humano máquina, modificable y reutilizable, automatización e interfaz gráfica e intuitiva.
- Rasgos como objeto pedagógico: accesibilidad de múltiples fuentes de información interconectadas; favorece el aprendizaje experiencial basado en la actividad del sujeto sobre el mismo; generar un entorno social y comunicativo; requiere procesos de evaluación continua y formativa; fomenta la motivación y planteamientos lúdicos o gamificados; construye el conocimiento del alumno; y personalizable y adaptativo.

Uno de los tipos de materiales más utilizados en la actualidad es el vídeo. Al respecto, un estudio hecho por García-Pineda et al. (2020), indica que *“los hábitos de jóvenes y adolescentes más del 85% de ellos consume elementos multimedia (la mayoría siendo vídeos) como recurso para adquirir información, formarse y aprender”* (p. 353). Debido a la tecnología y la accesibilidad, la forma de consumir contenido cambió de tal manera que actualmente es más fácil adquirir información sobre cualquier tema sea que esté en tendencia o no en las diversas redes sociales o repositorios de la Web. Es decir, pueden cambiar los espacios de redes sociales u otros espacios de la Internet, pero el formato de video sigue divulgándose.

Por otro lado, las metodologías de enseñanza y aprendizaje están cambiando, generando estrategias donde el alumno no sea un sujeto pasivo, sino todo lo contrario, se trata del elemento central y activo, cuya labor es clave para construir conocimiento y desarrollo de las competencias objetivas o meta de cada asignatura (García-Pineda et al., 2020). El papel del docente se amplía con la necesidad de crear diferentes objetos multimedia para mejorar las formas de enseñar, esto debido a que los jóvenes y adolescentes están en constante contacto con la tecnología y sus avances, refuerzan la habilidad de aprendizaje visual y auditiva.

De acuerdo con García-Pineda et al. (2020), en su análisis de diversas fuentes coincide en que existen 3 elementos claves para maximizar el aprendizaje del alumnado a través de vídeos educativos son:

- a. La carga cognitiva.
- b. El “enganche” del/la estudiante.
- c. El aprendizaje activo.

Debido a los estilos de vida actuales cada vez los usuarios tienen más personalizado su aprendizaje y como consecuencia los contenidos que consume al día, entonces la carga cognitiva debe ser más específica de acuerdo a los temas; conectando el segundo punto el enganche también sirve para cumplir la función del aprendizaje autónomo y como consiguiente la construcción de conocimiento teniendo los tres puntos. Por su parte Rodríguez et al. (2017), apoyan en la idea de dejar de ver los contenidos de internet como un simple medio de entretenimiento, sino como una nueva herramienta para poder emprender nuevas estrategias didácticas para aprovechar su máximo potencial dentro del ámbito educativo logrando una mayor atención superando el plano físico a los estudiantes.

García-Pineda et al. (2020), señala las principales ventajas que aportan este tipo de contenido multimedia interactiva:

- Ayudan al alumnado a ser consciente de lo que tiene conocimiento y aspectos falta desarrollar (metacognición, el aprender a aprender).
- La atención del alumno dura mucho más tiempo (durante el visionado) como consecuencia el aprendizaje es más activo, ya que en cualquier momento se puede cuestionar acerca de lo visualizado.
- Proporcionan al profesor un panorama sobre el conocimiento de los alumnos y lo que es más importante qué no han comprendido sus alumnos.

Es posible señalar que el video con fines didácticos tiene un gran potencial para lograr nuestros objetivos en los procesos de enseñanza y aprendizaje y que su utilización en las aulas de clase constituye una excelente vía para el logro de aprendizajes significativos. Sin embargo, es necesario precisar que el video carece de ventajas didácticas si no viene acompañado con unas pautas que orienten al aprendiz y al docente, en las distintas fases de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Como señala Fernández Rio (2018), acercar la escuela al mundo audiovisual permite unir dos mundos contrapuestos, es innecesario que sean antagónicos: los medios de masas tienen la capacidad de fascinar, pero carecen de originalidad o personalidad, sin embargo, la escuela tiene como una forma de personalizar los contenidos a enseñar, aun así, teniendo la constante de estar alejado del actor principal de la educación que son los estudiantes.

Por otro lado, Bravo (1996), explica que existen 3 tipos de videos educativos basados en su potencialidad y uso que le da el docente durante su práctica pedagógica. La potencialidad baja donde se usa principalmente el uso de imágenes con un bajo nivel de estructuración sirviendo como acompañamiento careciendo de forma didáctica, son una sucesión de imágenes sin detalles de transición y/o animación. La potencialidad media usa sonidos e imágenes teniendo como objetivo transmitir un mensaje, pero llega a carecer de elementos para una comprensión

de los conceptos y la retención de la información, siendo necesario que el docente deba de intervenir para aclarar mejor los temas, también sirven como material de refuerzo o recuperación del aprendizaje. Por último, la potencialidad alta, este se caracteriza por tener una planificación previa estableciendo objetivos a lo que se quiere conseguir cuando los estudiantes lo visualicen, principalmente este tipo de videos tienen contenidos que debe de dominar el alumno facilitando la comprensión y la retención del contenido.

Al ver las cualidades que tiene la creación de videos para el uso educativo para esta y las siguientes generaciones que vienen creciendo con el uso mediático de las tecnologías siendo una de ellas la visualización de videos, en esta investigación se plantea el cuestionamiento: ¿Qué tan preparado está el docente actual y el futuro docente para saber usar este Material Didáctico Digital [MDD]?

Al respecto, Ferrando-Rodríguez et al. (2023), indican que el profesorado no puede ser ajeno a este planteamiento, siendo necesaria una redefinición del rol docente, asumiendo un papel de prosumidor empoderado y crítico. No solo se trata de crear el contenido, también de consumir dicho contenido ya sea para mejorar la calidad de los productos que vamos a realizar, los contenidos se vuelvan más significativos esperando tengan un impacto positivo al consumidor de los MDD, una de las formas para lograrlo es poner el contenido a enseñar de acuerdo al contexto que viven los educandos.

Sin embargo, no siempre existe la disposición de todos los docentes por incorporar a sus prácticas pedagógicas estos recursos digitales, en ocasiones por desidia, incertidumbre, falta de conocimiento para su uso y desconocimiento de las ventajas de su empleo (Granda-Asencio et al., 2021). Por lo tanto, es necesaria la capacitación docente, y ésta debe ser permanente para ayudarle al profesor a cumplir su rol en la educación de forma eficaz y eficiente. La aplicación en la práctica escolar de los modelos educativos digitales, deben mejorar, teniendo en cuenta los recursos económicos y el capital humano necesarios.

La producción de MDD es una tarea costosa y compleja. Para crear buen MDD es necesario disponer de suficientes recursos informáticos y tecnológicos, además de conocimientos sobre la disciplina en cuestión (Fernández-Pampillón et al., 2012) Esta puede ser la razón por la que no se da la importancia de crear MDD de forma sistemática y ordenada.

Para este estudio establecemos el supuesto acerca de los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación quien durante su preparación hacen uso de este medio buscando facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, no tienen una habilidad en el uso de herramientas digitales especialmente para la

creación de videos como Material Didáctico Digital, no manejan alguna metodología para su creación.

Por todo lo anterior, el objetivo de presente artículo es crear una serie de pautas para los docentes y estudiantes, futuros docentes, para la creación de videos educativos como un MDD y con ello potenciar su uso basado en una metodología y proceso sistemático.

MATERIALES Y MÉTODOS

El tipo de estudio para este artículo es de tipo diagnóstico y análisis documental buscando tener un mayor conocimiento sobre las habilidades de los participantes acerca de la creación de videos educativos y su experiencia sobre el tema a lo largo de su preparación dentro de la Licenciatura. Por otro lado, a partir del análisis de la literatura especializada crear una serie de pautas para poder crear videos educativos y con qué fin o alcance educativo podría usarlos para garantizar un mayor aprendizaje hacia el público dirigido y mayor facilidad de creación por parte de los creadores de este tipo de Material Didáctico Digital.

Instrumentos

Se realizó un cuestionario de elaboración propia en el cual objetivo de conocer las habilidades y conocimientos sobre la creación de video educativo. Dicho cuestionario se dividió en 3 dimensiones: conocimiento general sobre creación y difusión de videos educativos (7 preguntas); el video educativo durante la formación (4 preguntas; y el uso del video educativo dentro del aula como MDD (5 preguntas). <https://forms.gle/HMqCdHYpF7eXEPqTA>). Las preguntas son

Datos personales

Conocimiento general sobre creación y difusión de videos educativos

- 1. ¿Has realizado videos educativos durante la Licenciatura en Ciencias de la Educación?
- 2. ¿Cuántas aplicaciones conoces sobre edición de video?
- 3. ¿Estás interesado/a en crear videos educativos?
- 4. ¿Conoces alguna regla o metodología para crear un video educativo?
- 5. Si tu respuesta anterior es afirmativa ¿Cuál regla conoces?
- 6. ¿Cuántas plataformas conoces para la difusión de este tipo de contenidos?
- 7. ¿Qué tan complejo consideras es la creación de videos educativos?

Uso del video en la formación como Licenciado en Ciencias de la Educación

- 8. ¿Consideras que es importante que un Licenciado en Ciencias de la Educación aprenda sobre la creación de videos educativos?
- 9. ¿Qué tan frecuente solicitan que realices un video durante tu formación como Licenciado en Ciencias de la Educación?
- 10. Cuando el trabajo es crear un video con fines educativos en equipo ¿Participas en la creación del MDD?
- 11. ¿Crear videos educativos es importante para su uso en el mundo laboral?

Uso de video educativo en el aula

- 12. ¿Consideramos fiable el uso de video educativo dentro del aula?
- 13. ¿En qué plataforma es más cómodo ver videos educativos?
- 14. ¿Cuál es la duración óptima para que dure un video educativo?
- 15. ¿Consideras que el uso de video interactivo facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje?
- 16. Para lograr un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes deben...

Participantes

Para la realización del instrumento participaron 55 alumnos de la licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo con el objetivo de conocer sus habilidades y conocimientos sobre la creación y uso de los videos educativos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de los resultados del cuestionario se realizó para dar conocer los datos analizados de las 3 dimensiones, Conocimiento general sobre creación y difusión de videos educativos, El video educativo durante la formación de Licenciados en Ciencias de la Educación y El uso del video educativo dentro del aula como MDD como a continuación se describe (Tabla 1):

Tabla 1. Categoría. Conocimiento general de sobre creación y difusión de videos educativo:

El 98.2% reporta haber realizado videos educativos durante su formación la Licenciatura en Ciencias de la Educación;

El 77.4% indica conocer de 1 a 3 aplicaciones para la creación y edición de videos y el 60% alguna aplicación, repositorio o red social para su difusión;

El 61.8% indica estar interesado en aprender a crear videos educativos mientras que el 96.4% declara no conocer una regla o metodología para crearlos.

El 78.2% indica que crear videos es una actividad compleja.

Estos resultados revelan que la gran mayoría de los encuestados han realizado un video educativo. Esto nos da a entender que dentro de la Licenciatura en Ciencias de la Educación usan el video educativo como una

actividad didáctica para el desarrollo de sus habilidades tecnológicas.

En el tema de conocimiento de aplicaciones sobre edición de video los encuestados respondieron haber interactuado con diferentes aplicaciones para la realización de videos gracias al amplio repertorio de software tanto de licencia y de uso libre según sus posibilidades y con ello han tenido uno de los puntos importantes para crear videos educativos.

Los encuestados respondieron manifestando un gran interés sobre la creación de videos educativos, lo cual hace que las pautas propuestas podrían ser significativas en su uso.

Pese a la respuesta positiva sobre la pregunta anterior también se cuestionó sobre si tenían algún conocimiento sobre alguna regla o metodología para poder crear este tipo de MDD, cuyas respuestas indican que no tienen conocimiento alguno al respecto, a excepción de una respuesta la cual fue "evitar llenar de texto el espacio de visualización". Es de suma importancia reconocer estas respuestas nulas debido a que revelan que se desconoce cómo debe crearse un video para tener el carácter de educativo. Los videos creados con este fin han sido creados por los encuestados mediante su interpretación de cómo deberían ser, pero desconocen metodologías concretas para ello.

De acuerdo con la experiencia de los encuestados se les cuestionó qué tan complejo consideran que es la creación de videos educativos, poco más de la mitad de los encuestados considera que es una tarea complicada, que podemos relacionar con su poco conocimiento sobre cómo crear videos educativos, al momento de no tener una metodología para crear este tipo de contenidos digitales crea un conflicto poder desarrollar el MDD (Tabla 2).

Tabla 2. Categoría. Uso del video en la formación como Licenciado en Ciencias de la Educación.

| |
|---|
| El 50.9% indica que casi siempre le solicitan que realice un video durante su formación. Aunque un 47.3% señala que casi nunca se los solicitan |
| El 100% considera siempre o casi siempre es importante que un Licenciado en Ciencias de la Educación aprenda sobre la creación de videos educativos |
| El 94.6% señala que siempre o casi siempre Crear videos educativos es importante para su uso en el mundo laboral |

Los encuestados comentan que a lo largo de su formación dentro de la Licenciatura sobre qué tan recurrente se solicita realizar un video educativo como actividad, los resultados detectaron que es una actividad a la que no se recurre frecuentemente. Esto podría deberse a la brecha generacional en el dominio de las tecnologías entre docentes y estudiantes.

A lo largo de la formación de un Licenciado en Ciencias de la Educación una de las características que tiene es

el constante uso de la estrategia del trabajo colaborativo, cuando se trata de elaborar un video educativo en equipo se les preguntó a los encuestados acerca de su nivel de participación en la realización de este tipo de MDD.

Debido a que la tecnología y las próximas generaciones cada vez están en más contacto con ellas se planteó que tan importante es que un Licenciado en Ciencias de la Educación deba aprender sobre la creación de videos educativos, los estudiantes con una respuesta positiva reconocen la importancia de las habilidades tecnológicas en su formación y futuro ejercicio profesional.

Para terminar esta sección se cuestionó si consideran importante el saber cómo realizar un video educativo como una de las herramientas a utilizar en el mundo laboral que desarrollan los Licenciados en Ciencias de la Educación, gran parte de nuestros encuestados consideran que es una de las herramientas principales para desenvolverse en el ámbito laboral, lo cual puede llenar un poco de preocupación debido a que no tienen un conocimiento claro sobre reglas o metodologías para crear videos educativos (Tabla 3).

Tabla 3. Categoría. Uso de video educativo en el aula.

| |
|--|
| El 96.4% considera fiable el uso de video educativo dentro del aula |
| El 100% señala que el uso de video interactivo facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje |
| El 58.2% señala que la duración optima de un video es de 1 a 5 minutos y el 34.5% que debe ser de 6 a 10 minutos |
| El 76.3% señalan que la plataforma más cómoda para ver videos es Youtube |
| El 40% señala que buscar videos ya existentes y el 60% que la creación de videos propios es clave para el logro de un proceso de enseñanza y aprendizaje |

Se cuestionó si consideran fiable y es un facilitador en el proceso de enseñanza y aprendizaje el uso de un video educativo e interactivo dentro de un salón de clases, en ambas preguntas contestaron afirmativamente. Sin embargo, en la categoría previa admitían desconocer reglas o metodología para su creación.

Basándonos en la experiencia de los estudiantes se preguntó adicionalmente en una pregunta abierta cuál es la plataforma más conveniente para poder visualizar este tipo de contenidos educativos, en la cual podemos apreciar que la plataforma de YouTube es la mayor mencionada por parte de los encuestados, además de aparecer otras como Canva, Facebook, Tiktok y KineMaster, dándonos a saber que el video educativo se ha podido adaptar en cada uno de los formatos que tienen estas plataformas y permiten ser visualizados por los usuarios de internet.

Una de las preguntas más frecuentes al momento de crear un video educativo es sobre la duración que debe de tener el mismo para que se vuelva significativo para el

espectador de los contenidos, Teniendo en cuenta estos datos obtenidos por los estudiantes nos damos cuenta que la mayor tendencia está entre los 1 a 10 minutos de duración sea la duración óptima para la realización de este contenido digital, siendo una clave debido a que en ese periodo de tiempo podemos usar la atención del espectador durante esa duración y la retención de información es más efectiva.

Para concluir se preguntó cuál de las dos opciones es la mejor para un docente, crear sus propios materiales didácticos digitales en este caso son los videos educativos o buscar los contenidos creados por terceros para su uso dentro del aula. Las respuestas de poco más de la mitad de los encuestados señalan que es preferible que un docente cree su propio contenido digital, esto implica que tanto los contenidos, objetivos y estrategias de enseñanza que se usan en el video educativo sean más personalizadas de acuerdo con las habilidades y aptitudes de los alumnos y el contexto de enseñanza. Sin embargo, otro sector de nuestros encuestados consideró que es más factible buscar contenido digital creado por terceros y darle un uso dentro del aula, a pesar que no es la decisión más indicada, tiene sus ventajas debido a que se puede seleccionar las partes específicas del contenido para poder relacionarlo con los objetivos y los contenidos a enseñar.

Propuesta

Con base en las respuestas de los encuestados y el análisis de la literatura especializada se generó esta propuesta de Pautas para la creación de videos educativos para docentes y/o los estudiantes, específicamente de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, quienes los elaboran con fines didácticos.

La intención principal es contar con elementos y criterios para la creación de videos a partir de 3 fases generales del proceso de su desarrollo considerando diversos criterios o sugerencias para permitan dotar al material de un sentido pedagógico logrando que se convierta en un MDD. Es decir, comprendemos que pueden existir diversos fines del uso de los videos y con base en ello poseer ciertas características que los compongan.

Dentro de estas pautas estaremos enfocados en la creación del video para su uso pedagógico identificando 3 fases o momentos para su diseño: Preproducción, Producción y Postproducción.

Dichos aspectos se caracterizan por tener una metodología para que los estudiantes puedan desarrollar videos educativos y cumplan su propósito por el cual fueron creados, a su vez con base en la potencialidad, que se podía definir como potencialidad de uso pedagógico, que nos presenta Bravo (1996), además en qué situación podemos usar cada uno de estos tipos de videos educativos. Dicha potencialidad se refiere a que protagonismo

tiene el video educativo además qué impacto tiene hacia los estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que gradualmente algunos de los criterios de estas pautas podrían ser flexibles dando prioridad a solo algunos, reduciendo así la potencialidad señalada (Tabla 4).

Tabla 4. Pautas para la creación de videos educativos.

| Preproducción |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Establecer los objetivos de aprendizaje que se pretenden lograr para la visualización y análisis del video. • Buscar información válida y confiable para su uso en el video. • Se deben integrar y presentar contenidos acordes a los conocimientos previos de los futuros receptores. • Seleccionar imágenes relacionadas con el tema a enseñar, respetando derechos de autor. • Los sonidos/música usados en el video de preferencia respetando derechos de autor. • Elaborar un esquema (Story line) de cómo serán explicados los temas. |
| Producción |
| <ul style="list-style-type: none"> • Incluir portada con datos de título, autor, filiación y fecha de elaboración. • Respetar los derechos de autor indicando las citas correspondientes según todas las fuentes utilizadas. • Duración recomendable del video de 5 a 15 min. • Evitar uso de animaciones y/o transiciones que logren distraer la atención del alumno. • En el uso del texto debemos usar la regla 7x7 (7 líneas u oraciones ocupando 7 palabras en cada una) para evitar una sobrecarga de texto. • Usar fuentes legibles y un tamaño adecuado para su fácil visualización y lectura. • Tener pausas o espacios para que el docente pueda pausar el video e intervenir. • Se pueden crear actividades entre secciones del video convirtiendo a video interactivo para mejorar la práctica y retención de aprendizaje. • Tener momentos claves en distintas partes del video para romper la pasividad del alumno al ver el video. • Uso de lenguaje adecuado para su uso académico tanto escrito como visual. • Usar efectos, animaciones y transiciones sencillas para evitar distracción y al mismo tiempo sea agradable a la vista. • Poner las referencias al final del trabajo y verificar que se usaron todas en la realización del video. |

Postproducción

- Corroborar que el material cumpla con los puntos anteriores de la preproducción y producción.
- Al momento de mostrar el video, el docente ya debe saber que hacer antes, durante y después de usar el MDD

Fuente: Elaboración propia con base en Bravo (1996); Correa (2002); y Coll & Engel (2008).

Adicionalmente se debe considerar diversos herramientas o instrumentos que también deben ser considerados en la creación de videos educativos:

Herramientas a utilizar:

Micrófono

Preferible usar los que vienen incluidos en audífonos para una mayor recepción de sonido

Biblioteca Multimedia

Tener la biblioteca de recursos (vídeos, imágenes, sonidos, etc.) descargados subdivididos en carpetas para un mayor orden al momento de editar

Editor de video

Este es de acuerdo a tus posibilidades de hardware (computadora) y disponibilidad económica debido a que hay programas de uso libre y de licencia

Editor para videos de potencialidad baja

- Canva (página web de creación de diapositivas).
- Power Point (software del paquete Microsoft Office).
- Cap Cut (Editor de video de gama baja de uso libre).
- Filmora (Editor de video de gama media de uso por licencia).
- Davinci Resolve (Editor de video de gama alta de uso libre).

Aplicaciones para programar interactividad

- edpuzzle

Tras la revisión de varios estudios relacionados al tema sobre los videos educativos resalta la información sobre cómo los videos publicados en plataformas como YouTube para aprender mejor lo visto en clase inclusive para reforzar los conocimientos base para estos temas, dicho de este modo en tiempos actuales la tecnología de vanguardia con el paso del tiempo toma un importante papel para la adquisición de nuevos conocimientos y reforzamiento de los mismos (Vera & Moreno, 2021).

Por otro lado, para los docentes el uso y creación de videos les permite un desarrollo más óptimo en las

habilidades tecnológicas, la comunicación y creatividad. Además, que estas mismas habilidades se replican para los alumnos agregando el interés propio por los temas que se dan a explicar por medio de los videos educativos además que para mejorar la calidad de los propios videos se requiere tener un mayor conocimiento sobre las herramientas de producción para lograr un producto con mayor atractivo visual y auditivo (Condori, 2021).

CONCLUSIONES

Los videos educativos tienen un potencial enorme dentro de la educación para las generaciones que están por venir, ya que este tipo de contenidos se ha estado masificando con el paso de los años, además que el formato se ha vuelto más familiar para los usuarios en este caso los alumnos.

Como Licenciados en Ciencias de la Educación, futuros docentes y/o expertos en áreas educativas es importante tener que desarrollar habilidades tecnológicas y adaptarlas para poder crear Materiales Didácticos Digitales, dentro de la educación poder apropiarse nuevas tecnologías en este caso los contenidos multimedia como los videos abren un nuevo paso a una nueva estrategia de enseñanza además de ser un nuevo estilo de aprendizaje que se desarrolló en nuestro contexto social.

Una serie de pautas para poder desarrollar este tipo de contenidos que cumplan con los criterios para ser considerados MDD es de suma importancia para poder sacar el máximo provecho de sus cualidades y orientarlas en los ámbitos educativos además de ponerlos en práctica durante la preparación universitaria y ejercicio profesional.

Estas pautas propuestas podrían ayudar a configurar la creación de videos educativos, pero también puede ser utilizada como la lista de criterios para validar videos existentes para su reutilización.

Por otro lado, es importante realizar un estudio que dé continuidad y ponga a prueba la propuesta de pautas para la creación de videos generada para realizar ajustes a su diseño dependiendo de las necesidades y funciones que cada contexto determina, lo cual podría generar la composición de un libro manual donde se describa de forma detallada y sistemática una guía para la creación de videos educativos.

Finalmente, una limitante importante es la poca infraestructura y equipamiento con la que cuenta la institución objeto de estudio, así como de los tipos de dispositivos que poseen los docentes y estudiantes, lo cual no garantiza una buena conexión a internet y acceso a la edición en línea de videos con software de calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angeli, S. E., Boarini, M. N., & Montbrun, L. A. (2023). *Prácticas didácticas innovadoras para el desarrollo de videos educativos como aporte al abordaje de contenidos curriculares en la Educación Superior*. (Ponencia). XVIII Congreso de Tecnología en Educación & Educación en Tecnología: libro de actas. Universidad Nacional de La Plata, Argentina.
- Area Moreira, M. (2019). *Guía para la producción y el uso de materiales didácticos digitales*. Universidad de la Laguna.
- Bravo, L. (1996). ¿Qué es el video educativo? *Comunicar*, (6), 100-105. <http://redalyc.org/articulo.oa?id=15800620>
- Bravo-Cobeña, G., Pin-García, L., Solís-Pin, S., & Barcia-Zambrano, A. (2021). El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 201-214. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2132>
- Coll, C., & Engel, A. (2008). La calidad de los materiales educativos multimedia: dimensiones, indicadores y pautas para su análisis y valoración. En, E. Barberá, T. Mauri, y J. Onrubia (Coords.). *¿Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC? Pautas e instrumentos de análisis*. (pp. 63-97). Graó.
- Condori, R. (2021). Percepción de docentes sobre el uso de los videos educativos para la enseñanza de la narración de cuentos infantiles en el 4to grado de educación primaria de una institución educativa pública de Lima. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Correa, R. I. (2002). Búsqueda de información en Internet. En, J. I. Aguaded y J. Cabero (Eds.), *Educación en red*. (pp. 83-100). Aljibe.
- Fernández-Pampillón Cesteros, A., Domínguez Romero, E., & De Armas Ranero, I. (2012). *Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales didácticos digitales*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Fernández-Rio, J. (2018). Creación de vídeos educativos en la formación docente: un estudio de caso. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(1), 115-127. <https://doi.org/10.6018/reifop.21.1.293121>
- Ferrando-Rodríguez, M.L., Marín-Suelves, D., Gabarda-Méndez, V., & Ramón-Llin Más, J.A. (2023). Profesorado universitario. ¿Consumidor o productor de contenidos digitales educativos? *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(1), 13-25. <https://doi.org/10.6018/reifop.543391>
- Fonseca, L. B., Medellín, L. A., & Vásquez, J. L. (2014). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (7). <https://www.redalyc.org/pdf/4990/499051556007.pdf>
- García-Pineda, M., De Ves, E., Castaño, M., Roger, S., Cobos, M., Claver, J., Benavent, X., Arevalillo-Herráez, M., & Gutiérrez-Aguado, J. (2020). Videos Interactivos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la generación YouTube. (Ponencia). XXVI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática. Valencia, España.
- Garzón, A. M., Pacheco, M. M., & Freire, M. (2016). La integración tic-inteligencias múltiples (im): una oportunidad de cambio en el proceso educativo. *Revista De Pedagogía*, 37(100), 135-160. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ped/article/view/11972/11683
- Granda-Asencio, L. Y., Romero-Jaramillo, L. A., & Játiva-Macas, D. F.(2021). El docente y la alfabetización digital en la educación del siglo XXI. *Revista Sociedad y Tecnología*. 4(S2), 377-390 <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/158/446>
- Rodríguez Licea, R. A., López Frías, B. S., & Mortera Gutiérrez, F. J. (2017). El video como Recurso Educativo Abierto y la enseñanza de Matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(3), 92-100. <https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.3.936>
- Vera, S., & Moreno, J. (2021). Experiencias de aprendizaje en YouTube, un análisis durante la pandemia de COVID-19. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (12), 1-15. https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/1139/1177