

## IV Congreso Mundial sobre Infancia y Adolescencia

### *“Participación, innovación y emprendimiento en la escuela”*

20-30 de noviembre de 2.022

#### **Utilización de herramientas de video digital para metodologías activas**

Cebrián Robles, Violeta, Universidad de Extremadura, [vcebrian@unex.es](mailto:vcebrian@unex.es)

Pérez Torregrosa, Ana Belén, Universidad de Málaga, [anabpt@uma.es](mailto:anabpt@uma.es)

Cebrián de la Serna, Manuel, Universidad Internacional de Andalucía, [m.cebrian@unia.es](mailto:m.cebrian@unia.es)

**Palabras clave:** Vídeo digital, usabilidad, satisfacción y metodologías activas

El video tiene una tradición en educación como recurso y tecnología que promueven metodologías más activas en el aula, mostrando su buena práctica y funcionalidad en muchas áreas y contextos educativos. El tema que nos ocupa en este trabajo: el uso de vídeo digitales para promover metodologías más activas en la formación inicial de docentes, se sustenta desde una amplia literatura académica (Nielsen, 2015; Luna, & Sherin, 2017; Barth-Cohen, 2018), y se enmarca dentro del auge de soluciones tecnológicas existentes actualmente sobre la tecnología de vídeo digitales, donde estas herramientas están permitiendo el desarrollo de nuevas metodologías más activas, interactivas y dinámicas en clase (Cebrián-de-la-Serna et al., 2021), al tiempo que otro tipo de enfoque más reciente, como por ejemplo, la creación de comunidades de profesionales docentes para el intercambio de buenas prácticas (Domene-Martos et al., 2022), el reciente auge de las videoconferencias por la situación de la pandemia y la reutilización de sus grabaciones como recursos didácticos, los webinar especializados que reclaman una reorganización en los repositorios institucionales, etc., y la importante cantidad de contenidos en todas las plataformas y Recursos Educativos en Abiertos que utilizan el formato de video. Es un hecho que ha aumentado el número de usuarios, las soluciones tecnológicas para editar y analizar los contenidos de videos en un inicio aparente de similar funcionalidad; por lo que, el usuario necesita a la hora de diseñar sus actividades de aula y los diferentes proyectos educativos, disponer de criterios para seleccionar herramientas de video digitales.

El objetivo del presente estudio consiste en ofrecer al usuario criterios e indicadores de calidad pedagógicos para seleccionar más efectivamente, entre las numerosas herramientas de vídeo digitales existentes para el análisis de contenidos en formatos de vídeos digitales, y desarrollar con mejor acierto los proyectos educativos más dinámicos, activos e interactivos con estos elementos que se proporcionan en el presente trabajo.

#### **Método**

El estudio analiza dos variables, por un lado, la facilidad de uso o *la usabilidad*, y por otro, *la satisfacción* de los usuarios en el uso de una herramienta digital de video específica, donde se ofrece un instrumento validado de usabilidad y satisfacción de 7 preguntas con 40 ítems para evaluar

cualquier herramienta similar basada en web, con la intención de que el lector disponga de indicadores para evaluar otras herramientas que mejor se prestan al diseño pedagógico de su contexto. Después de terminar el diseño de una tarea donde el vídeo digital facilitaba una importante metodología activa e interactiva entre el usuario y el recurso, se respondió al cuestionario validado de usabilidad y satisfacción (Monedero-Moya et al., 2015) adaptado a nuestro estudio y aplicado a dos grupos de estudiantes: uno de grado y en la materia de TIC aplicadas a la educación de 2º de Educación Infantil, y otro en un máster sobre Educación y Comunicación, recogiendo 44 respuestas entre ambos grupos (24 estudiantes de grado -54%- y 20 estudiantes de postgrado -43%-). Se ofrecen los resultados de los usuarios a la respuesta de dicho instrumento, además de describir las funcionalidades principales de dicha herramienta de vídeo digital con vistas a proporcionar más criterios y elementos de juicio en la toma de decisiones para elegir herramientas de vídeo digitales.

### Referencias bibliográficas

- Barth-Cohen, L. A., Little, A. J., & Abrahamson, D. (2018). Building Reflective Practices in a Pre-service Math and Science Teacher Education Course That Focuses on Qualitative Video Analysis. *Journal of Science Teacher Education*, 29(2), 83–101. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2018.1423837>
- Cebrián-de-la-Serna, M., Gallego-Arrufat, M. J., & Cebrián-Robles, V. (2021). Multimedia Annotations for Practical Collaborative Reasoning. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 264–278. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.664>
- Domene-Martos, S., Rodríguez-Gallego, M., Salas-Ruíz, S., & Corujo-Vélez, M. (2022). Diseño participativo a través de la herramienta CoAnnotation en las Prácticas Externas universitarias. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 79, 46–62. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2381>
- Luna, M. J., & Sherin, M. G. (2017). Using a video club design to promote teacher attention to students' ideas in science. *Teaching and Teacher Education*, 66, 282–294. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.04.019>
- Monedero-Moya, J.-J., Cebrián-Robles, D., & Desenne, P. (2015). Usability and Satisfaction in Multimedia Annotation Tools for MOOCs. *Comunicar*, 22(44), 55–62. <https://doi.org/10.3916/C44-2015-06>
- Nielsen, B. L. (2015). Pre-service teachers' meaning-making when collaboratively analysing video from school practice for the bachelor project at college. *European Journal of Teacher Education*, 38(3), 341–357. <https://doi.org/10.1080/02619768.2014.983066>