

Crear videos para los estudiantes, ¿por dónde empezar?

Create videos for students. Where do we begin?

Paola Nayeli Cortez Herrera

Resumen

Si está pensando en realizar un video para sus clases o con algún otro propósito, tiene que leer esto. La elaboración de un video no es una tarea sencilla y conlleva una gran responsabilidad y dedicación. Pero una vez que se tiene el producto final, tenga por seguro que será un material digital que puede usar y compartir las veces que sean necesarias. Esto, con el tiempo, permite reducir la carga de trabajo y contar con un acervo propio de recursos digitales. Además de tener un recurso que impacta en los diversos estilos de aprendizaje. La primera vez que hacemos un video nos encontramos muchas dificultades, pero ¿qué acciones o cosas que valen la pena no cuestan trabajo en un principio? En este artículo se comparten algunas recomendaciones básicas antes de emprender la aventura en el mundo de la creación y realización de videos, para la finalidad que usted requiera.

Palabras clave: crear video, material digital, recomendaciones.

Abstract

If you are thinking of making a video for your classes or for some other purpose, you must read this. Making a video isn't an easy task and entails great responsibility and dedication. But once you have the final product, rest assured that it will be a digital material that you can use and share as many times as necessary. This, over time, allows you to reduce the workload and have your own collection of digital resources. In addition to having a resource that impacts the various learning styles. The first time we make a video we encounter many difficulties, but what actions or things that are worthwhile don't cost work at first? This article shares some basic recommendations before embarking on the adventure in the world of creating and making videos, for the purpose you require.

Keywords: create video, digital material, recommendations.

CÓMO CITAR ESTE TEXTO

Cortez Herrera, Paola Nayeli. (2023, enero-febrero). Crear videos para los estudiantes, ¿por dónde empezar?. *Revista Digital Universitaria (RDU)*, 24(1). <http://doi.org/10.22201/cuaied.16076079e.2023.24.1.8>



Paola Nayeli Cortez Herrera

Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería y Tecnologías Avanzadas (UPIITA-IPN)

Ingeniera en Sistemas Computacionales (isc) egresada del Instituto Tecnológico de Acapulco (ITA, 2006), con maestría en Ciencias de la Computación por el Centro de Investigación en Computación del Instituto Politécnico Nacional (CIC-IPN, 2008) y maestría en Educación por TecMilenio (2022). Actualmente, se desempeña como docente de tiempo completo en la academia de Informática en la Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería y Tecnologías Avanzadas del Instituto Politécnico Nacional (UPIITA-IPN). Ha trabajado dando clases en los planes de estudio: Ingeniería Biónica, Ingeniería en Energía, Ingeniería en Mecatrónica, Ingeniería en Telemática e Ingeniería en Sistemas Automotrices. A nivel administrativo ha sido jefa del departamento académico de Ingeniería (2013-2015), y se ha desempeñado como profesora consejera dentro de la UPIITA en el periodo 2015-2016 y 2021-2022, y profesora consejera de nivel superior en el Consejo Técnico Consultivo Escolar del IPN (2015-2016). Además de ser coordinadora de Tutorías en la UPIITA (2018-2021). Sus áreas de interés son: análisis semántico en las redes sociales, búsqueda de información de zonas turísticas, sistemas de recomendación, y la aplicación de las TIC en la educación.

 pcortez@ipn.mx

 orcid.org/0000-0003-2338-8581

 PaolaCortez-educaciónsuperior

Introducción

Durante los últimos dos años la docencia se ha transformado en todos los aspectos, al pasar de un escenario presencial a un escenario en línea. Esta transformación se ve reflejada en la forma de preparar la clase, enseñar los temas, calificar tareas, y un sinfín de actividades innovadoras para muchos docentes.

De acuerdo con la encuesta, realizada por el INEGI (2021), con apoyo de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) en México, los jóvenes en una edad comprendida entre los 12 y 24 años suman 25.4 millones de usuarios de internet. En dicha encuesta también se menciona que entre los primeros usos del internet a través de los teléfonos inteligentes, y computadoras son: mensajería instantánea, redes sociales, contenidos de audio y vídeo, y las labores escolares.

Tomando en cuenta lo anterior, es necesario hacer uso de recursos que les permitan a los jóvenes involucrarse más en su aprendizaje. Y de esta forma lograr que el conocimiento se adquiera, además de despertar el interés por el autoaprendizaje. Hoy en día la utilización de dispositivos móviles y las computadoras tiene como objetivo el entretenimiento, razón por la cual la realización de un video con fines educativos es una buena alternativa para apoyar la enseñanza entre los estudiantes.

El video y su importancia en el ámbito educativo

Bustos (2019) define al video como un recurso digital que fusiona dos herramientas: imagen y audio, con una finalidad propagativa. En el ámbito educativo, Bravo (2000) menciona que el video como recurso didáctico presenta una serie de características, tales como su bajo coste o su facilidad de manejo, que le permiten estar presente en distintos momentos del proceso educativo: como medio de observación, como medio de expresión, como medio de autoaprendizaje y como medio de ayuda a la enseñanza.

En Tapia-Jara et al. (2020), se indica que es necesario conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes para identificar el cómo se beneficiarían con el uso de videos académicos y potenciar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Zhang y Ren (2011) afirman que el micro aprendizaje tiene efectos positivos en el aprendizaje de dominio y es una parte importante del aprendizaje combinado. Por lo tanto, el usar un video de corta duración podría ser un buen aliado en el aula.

La realización de un video no es una tarea sencilla y si se considera que será utilizado para su manejo en el aula, se deben de tomar en cuenta más factores para que resulte atractivo al estudiante. El contenido visual y auditivo, además del tiempo de duración, serán fundamentales.



¿Qué necesito como profesor para realizar un video?

De acuerdo con Cortez et al. (2020), se mencionan los siguientes puntos para realizar contenido multimedia:

- Deseos de innovar para cambiar la presentación de los contenidos
- Habilidades tecnológicas que le permitan ser autodidacta en el uso de nuevas herramientas
- Imaginación y creatividad
- Conocer sobre los aspectos básicos de edición de video

¿Por dónde empezar?

Antes de considerar elaborar un video debe de preguntarse si realmente es necesario, ya que se tienen muchos otros recursos para difundir la información. Si considera pertinente efectuarlo, entonces debe identificar las características del público al cual irá dirigido, y tener en mente que una

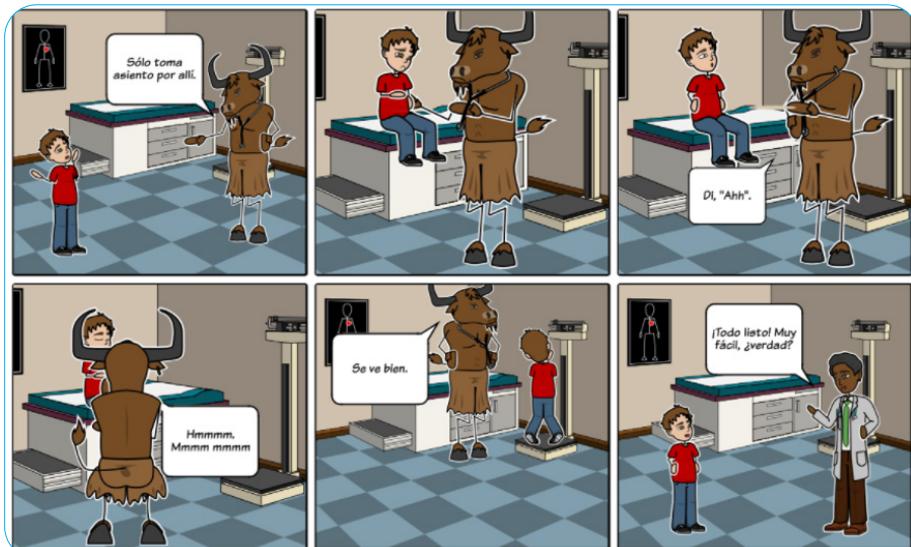
Figura 1. Ejemplo de storyboard. Fuente: Imagen de StoryboardThat.

duración extensa en el video puede causar desinterés o aburrimiento en el espectador. A continuación, se presentan los siguientes pasos:

Delimitar la idea. Si bien existen temas extensos, conviene identificar qué idea se desea resaltar en el video. Considere que un video largo en lugar de ayudar al aprendizaje del estudiante puede ocasionar la acción contraria. Otro factor que ayuda a delimitar el tema es la duración del video, en ocasiones temas cortos o ideas cortas se muestran en 2 o 5 minutos como máximo. Razón por la cual acotar la idea será primordial para empezar el diseño del video.

Redactar el guion. Una vez identificada la idea deberá redactar lo que el estudiante va a escuchar cuando reproduzca el video. Esto ayuda mucho para evitar las muletillas que en ocasiones se tienen. Por experiencia, un guion de media página equivale aproximadamente a 2 minutos de video. Considere que debe ser muy específico en lo que se dirá.

Armar la historia del video (Storyboard). A través de una plantilla de video denominada storyboard, podrá identificar y relacionar qué quiere mostrar (imagen, diapositiva, captura de pantalla, animación) con qué idea (texto del guion). Con la práctica, de esta forma será posible ir calculando el tiempo aproximado de la duración del video.



Seleccionar recursos multimedia.

Con el storyboard terminado, ya puede buscar imágenes, audios o grabar pantalla para tener a la mano los recursos que aparecerán al momento de ir haciendo su video. Una sugerencia es buscar estos recursos en páginas que los ofertan libres de derechos de autor. Algunos ejemplos son: [pixabay](#), [fiftysounds](#). La importancia de usar recursos multimedia sin copyright es para evitar que plataformas como YouTube sancionen el video y lo eliminan. En caso de tener que utilizar crestromatía (fragmentos de otros videos) asegúrese de no excederse en tiempo y dar el debido crédito en el video. Para conocer más sobre el uso de imágenes y derechos de autor, revise el recurso de [BibliotecasUNED](#) (2017).

Grabar el guion. Existen herramientas propias en los sistemas operativos de los teléfonos que permiten grabar audio. Puede empezar a familiarizarse con ellas para grabarse. Uno de los consejos

esenciales es que mientras hable lo haga dibujando una sonrisa, esto permite dar una entonación más alegre y optimista.

Si es la primera vez grabando su voz, se dará cuenta de que no le gustará para nada y es normal. Con la práctica aprenderá a mejorar la entonación. En algunas ocasiones este punto es el principal para desistir en grabar un video, ¡No lo haga! Y con el tiempo mejorará su entonación.

Editar el proyecto de vídeo.

Existen diversos programas para la edición de videos, muy intuitivos para el usuario, de tal forma que con colocar las imágenes y audios podrá ir estableciendo la secuencia cronológica del contenido del video. Como ejemplo se tienen: Windows Movie Maker, iMovie, Filmora, por mencionar algunos. Actualmente, esos programas cuentan con tutoriales para facilitar su aprendizaje.

Siguiendo estos pasos ya tendrá un video, el cual podrá publicar en algunas plataformas como YouTube o Vimeo, y podrá compartir entre sus estudiantes o insertar en sus plataformas educativas.

A continuación, le muestro algunos ejemplos de videos realizados con los recursos previamente mencionados:

El primer ejemplo corresponde a un tutorial para la instalación de un programa entre estudiantes de Ingeniería en Mecatrónica.

Video 1. Imagen de un ejemplo de videotutorial para la instalación de un software (Cortez, 2021).



En el segundo ejemplo se hace uso de un programa en línea en su modalidad gratuita llamado Powtoon. Una de las ventajas de este programa es que se cuentan con escenarios y tiene animaciones sencillas, como usuario solo necesita seleccionarlos. La finalidad del video es mostrar las ideas más importantes del tema Arreglos (en el área de la programación), para estudiantes de primer semestre de Ingeniería en Telemática.



Video 2. Ejemplo del video que muestra las ideas más relevantes del tema Arreglos en C (Cortez, 2020).

Algunas recomendaciones para las primeras veces que realice un vídeo:

- Diseñe una presentación o video presentación para mostrar el guion
- Use imágenes representativas al contenido del vídeo
- Disponga de tiempo y paciencia (las primeras 3 o 5 veces que hace un vídeo son necesarias). Con el tiempo podrá realizarlos en 30 minutos. Todo consistirá en la habilidad para usar el software de edición de vídeo

- No desanimarse, recuerde que las primeras veces se cometerán errores y es normal
- Grábese las veces que sean necesarias hasta que este conforme con el resultado

Conclusiones

Hoy en día los recursos digitales son necesarios para compartir la información entre los estudiantes. Entre esta variedad de recursos se cuenta con: infografías; vídeos, presentaciones interactivas o animadas. El vídeo al ser un recurso audiovisual impacta en diversos estilos de aprendizaje. El realizar un vídeo no es una tarea sencilla o simple, debido a que requiere una inversión de tiempo en aprender a manejar el programa de edición y encontrar los recursos multimedia que lo integrarán. Este artículo ha tenido como finalidad orientar al lector interesado en incursionar en este ámbito, que es apasionante e interesante.

Así que: 1, 2, 3 cámara y jacción!

Referencias

- ❖ BibliotecasUNED (2017,03 de abril). Uso de imágenes en Internet y derechos de autor [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rIXMZrUyt40>
- ❖ Bravo, J. L. (2000, enero). El vídeo educativo. <https://www.ice.upm.es/wps/jlbr/documentacion/libros/videdu.pdf>



- ❖ Bustos Rocca, F. A. (2019). Videos Educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4359>
- ❖ Cortez, P. (2020, 11 de julio). Arreglos en C [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BLRyrgSMqeM>
- ❖ Cortez, P. (2021, 16 de febrero). Instalar MATLAB [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Mrgr23aUlo8&t=2s>
- ❖ Cortez, P., Serrano M., y González, Y. (2020). Características de contenido educativo digital [Presentación de artículo]. 10º Congreso Internacional de Computación (CICOM). http://www.cicom2020.uagro.mx/?page_id=915
- ❖ Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2021). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020. INEGI https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf
- ❖ StoryboardThat. (2022, 11 de octubre). Ejemplo de inicio de historia [Imagen]. StoryboardThat. <https://www.storyboardthat.com/es/storyboards/es-examples/ejemplo-de-inicio-de-historia>
- ❖ Tapia-Jara, J., Sánchez-Ortíz, A., y Vidal-Silva, C. (2020). Estilos de aprendizaje e intención de uso de videos académicos de YouTube en el contexto universitario chileno. Formación universitaria, 13(1), 3-12. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100003>
- ❖ Zhang, X. y Ren, L. (2011). Design for application of micro learning to informal training in enterprise. Proceedings 2nd International Conference on Artificial Intelligence, Management Science and Electronic Commerce (AIMSEC). 2011, 2024-2027. <https://doi.org/10.1109/aimsec.2011.6011235>

