



USO Y CREACIÓN DE VIDEOS Y BLOGS EN NIVEL SUPERIOR

Laura Alicia Hernández Moreno

laura.hernandezmr@uanl.edu.mx

María Teresa Tovar Morales

maria.tovarmrl@uanl.edu.mx

María de Lourdes Hernández Saldaña

lourdes_facpya@hotmail.com

Juan Gabriel López Solórzano

juan.lopezsr@uanl.edu.mx

Nacionalidad: Mexicana

Fecha de envío: 20/Marzo/2015

Fecha de aceptación: 22/Mayo/2015

Resumen

El presente artículo describe un trabajo colaborativo entre estudiantes y maestros de nivel superior, se presenta el uso y creación de videos y blogs como un recurso educativo en apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje, siguiendo una serie de especificaciones para obtener un producto de buena calidad. Lo anterior teniendo como finalidad el poder definir una estrategia de trabajo que permita diseñar, desarrollar e implementar repositorios de videos educativos a los que puedan tener acceso el público en general a través de un canal público y por los estudiantes de la facultad en estudio a través del uso de una herramienta móvil. Debido a que se debe involucrar una gran cantidad de maestros y estudiantes por la magnitud del proyecto a nivel facultad, se optó por analizar las competencias tecnológicas que poseen los estudiantes y maestros en cuanto al uso y creación de videos y blogs, para detectar fortalezas y debilidades.

Palabras clave: Aprendizaje, Blog, Recursos Educativos, Tendencias Tecnológicas, Video.

Introducción

Las tecnologías de información y comunicación, más conocidas en la actualidad como las TIC's, han revolucionado los diferentes sectores como lo son: laboral, salud, financiero, fiscal, comercial y de entretenimiento, por mencionar algunos; sin embargo, es el sector educativo uno de los ámbitos en los que mayor impacto ha representado su incorporación (Pedraza, 2013). Asimismo, menciona que “las tecnologías de información representan instrumentos de mediación cognitiva del aprendizaje, y lo más importante es el diseño y operación de actividades académicas que apliquen estos recursos tecnológico para la creación de ambientes educativos colaborativos y de aprendizaje significativo en los estudiantes” (p.9).

Lo que se pretende es diseñar nuevos ambientes de aprendizaje capaces de modificarse y cambiar junto con el acelerado proceso de cambio social y tecnológico contemporáneos. Es muy importante señalar que las TIC's amplían y enriquecen las posibilidades de la educación, más no sustituyen algunas de las formas tradicionales de aprendizaje; de modo que la finalidad es promover el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. La importancia de estas acciones reside en las nuevas tendencias educativas dictadas por los miembros de las nuevas generaciones, lo cual podrá lograrse a través del trabajo cooperativo entre todos los actores del quehacer educativo.

Tobías (2015) considera que el uso de Internet permite la actualización de la información, la diseminación y su distribución virtualmente instantánea. Además, teniendo

en cuenta que cada vez son más reducidos los tiempos empleados por los estudiantes para aprender y que es necesario de un ritmo más acelerado que le proporcione el aprendizaje. Sugiere el uso de repositorios digitales que le permita al usuario el acceso a la información y poder compartirla.

Los Recursos Educativos Abiertos conocidos tanto por su sigla en español como REA, y también en el idioma inglés como OER (Open Educational Resource) han sido motivo de estudio para diversos autores; cabe aclarar que los profesores utilizan materiales didácticos que requieren para compartir los contenidos que han sido asignados en sus programas de estudio. De tal forma que el desarrollo de ejercicios y actividades propuestas en el aula se complementen con el uso de videos y blogs que se adecúen a los nuevos estilos de aprendizaje. Pinto (2012) señala que la tendencia a compartir y a crear recursos abiertos y accesibles se ha incrementado y por ende los nuevos escenarios educativos propician una demanda creciente de este tipo de recursos abiertos, modulares, flexibles, adaptables y de calidad en todos los niveles y áreas de la enseñanza.

Dado el auge en el empleo de los REA en el área de enseñanza universitaria y considerando estos materiales educativos como innovadores en la práctica docente, la presente investigación tiene como finalidad identificar el grado o nivel de uso y elaboración de videos y blogs por parte de estudiantes y maestros en FACPya.

Todo el potencial y los desafíos para la conjunción de esfuerzos académicos que se han señalado anteriormente conducen al planteamiento de los objetivos que se persiguen en este proyecto de investigación:

- 1) Mostrar a través de una breve revisión documental la relevancia del uso de videos y blogs en el proceso enseñanza-aprendizaje de las nuevas generaciones de estudiantes,

considerando las nuevas tendencias tecnológicas que de manera impetuosa han dominado la comunicación mediática.

- 2) Identificar el grado en el que un grupo de alumnos y maestros de la carrera de la Licenciatura en Tecnologías de la información (LTI) de la Facultad de Contaduría Pública y Administración (FACPyA), hacen uso de las herramientas tecnológicas a través de medios audiovisuales en el ámbito educativo.

La investigación es conveniente y viable, pues se indaga acerca de una temática actual y se dispone de los recursos para llevarla a cabo; también se cuenta con un acervo documental electrónico que permite describir cómo ha evolucionado la tecnología y su adaptación a la didáctica instruccional; además de las herramientas metodológicas como lo es el empleo de encuestas para ser aplicadas a una muestra tanto de alumnos como docentes. En ellas se les cuestiona si han utilizado y/o creado videos y blogs con fines educativos, por ello la investigación pretende mostrar la relevancia del uso de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una muestra de trabajo colaborativo.

Antecedentes

Debido a los cambios que requieren realizarse en prácticas docentes que obedecen a la inclusión de las TIC's, se ha incrementado el uso de recursos de apoyo como lo son los pizarrones inteligentes, material digitalizado, consulta de e-books que se encuentran al alcance de estudiantes y maestros; esto ha dado lugar al surgimiento de los REA.

El uso del video en el proceso de enseñanza- aprendizaje, presenta contenidos pertinentes, dada su capacidad expresiva. Por consiguiente, enseñar no debería ser un ejercicio exclusivo del maestro, también se puede realizar por medio de aprendizaje

colaborativo; teniendo en cuenta que el diseño de la enseñanza debe hacerlo alguien con las competencias pedagógicas y didácticas en la disciplina que se requiera para lograr la construcción de los aprendizajes, es decir, su uso sirve de apoyo al trabajo docente y refresca la dinámica de la clase (Peláez, 2013).

Por otro lado, la conectividad, multifuncionalidad y portabilidad de los dispositivos móviles favorecen que una amplia cantidad de personas los adopte como herramienta de trabajo. El acceso a una diversidad de formatos, así como la posibilidad de producir materiales multimedia en red por parte de profesores y alumnos, favorece el aprendizaje y adopción de competencias digitales básicas. Tal es el caso del uso creciente de blogs por parte de profesionales en donde comparten su experiencia en diversas áreas de conocimiento. Asimismo el gradual ascenso del empleo de videos como un instrumento de apoyo en la enseñanza en donde el conocimiento se puede llevar de un lugar a otro y el empleo progresivo y viral que están teniendo los Cursos masivos en línea mejor conocidos por su sigla en inglés MOOC en donde dos de sus elementos principales son páginas web o blogs y videos. La tendencia del uso de los MOOC es que la mayoría de las instituciones de educación superior tendrán que ofrecerlos en un lapso de entre cuatro a cinco años de acuerdo a Durall (2012) en su libro “Perspectivas tecnológicas: Educación Superior en Iberoamérica 2012-2017”; lo anterior obliga a que se analice cual es la situación actual que se tiene en cuanto al uso y creación de blogs y videos, los cuales son considerados como elementos vitales de los MOOC; el poder conocer las áreas de oportunidad y aplicar estrategias adecuadas para poder resolver las carencias que se tengan sobre estas competencias tecnológicas.

Uno de los beneficios del uso de blogs es que se realizan bajo seudónimo. No hay manera de identificar al autor de los comentarios contenidos en un blog a no ser que desee ser identificado. Los blogs permiten revelar información personal, externar opiniones sin temor a ser criticado, debido al anonimato. Cuando todos los alumnos de un aula tienen acceso a los blog personales de todos los demás, se consigue crear un ambiente de opinión sincera y hasta cierto punto terapéutico (Bohórquez, 2008). Por tanto, podemos considerar que este recurso permitirá una mayor intervención por parte de los estudiantes y se espera un enriquecimiento de ideas de acuerdo al tema de interés.

Innovando en la educación y trascendiendo en las tendencias tecnológicas en la educación para el futuro, la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)(2014) en el mes de noviembre del 2014 ha puesto en marcha una Plataforma Tecnológica llamada “Alere” en donde se puede acceder a cursos en línea de manera gratuita, a lo cual se señala:

"Estamos viviendo tiempos de gran cambio, las computadoras y teléfonos inteligentes así como tabletas conectadas a Internet las 24 horas están registrando un crecimiento constante en México y en el mundo” (párr. 1). “Esto significa que cada día más gente pueda recibir contenidos educativos a través de la red. En este contexto la Universidad Autónoma de Nuevo León, toma la iniciativa de aportar conocimiento a esta gran ventana que es la red mundial, para llegar a cada vez más personas y alcanzar nuestra visión 2020 en el renglón de responsabilidad social, internacionalización y la política del conocimiento abierto.” (párr. 2).

“Alere” es una plataforma abierta que ofrece contenidos de alta calidad informativa y visual a los usuarios de todo el mundo, con un enfoque inicialmente nacional. Los contenidos ofrecidos se presentan desde una perspectiva práctica y con aplicación

inmediata, planteados para la sociedad en general pero siendo especialmente útiles a la población concentrada en el nivel económico medio bajo, quienes cuentan con tecnologías de información y se conectan a internet, pero presentan rezagos educativos, los contenidos tienen una duración de entre 10 y 30 minutos efectivos, para no representar de este modo una demanda temporal en el usuario”(párr.7).

Actualmente, la plataforma Alere en su primera etapa, ofrece nueve cursos pero se considera que la riqueza de la Universidad es muy amplia y que paulatinamente los catedráticos que imparten las asignaturas se irán integrando hasta lograr tener una gran cantidad de cursos en línea que los cuales se prevén serán ofrecidos de manera abierta a la sociedad.

En lo que respecta a la Facultad de Contaduría Pública y Administración (FACPyA) de la UANL se cuenta con un proyecto que consiste en una herramienta móvil cuya finalidad es albergar todos los recursos e información que cualquier estudiante pueda requerir o bien sea necesaria para el fomento del proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, constituye una herramienta pensada 100% en el estudiante. Dentro de los recursos que se tiene previsto sean contenidos en la herramienta, es el acceso a recursos educativos abiertos; como lo es el caso de los videos en su primera etapa, y poco a poco ir incorporando más recursos multimedia. Actualmente se cuenta con los videos de dos materias, cabe señalar que los creadores de dichos videos son los mismos estudiantes (en las páginas posteriores del presente estudio se aborda esta temática). Es por ello que el propósito del presente estudio es conocer si los estudiantes y maestros han utilizado, creado o bien interactuado con videos y blogs con la finalidad de definir estrategias de colaboración que nos permitan

desarrollar y emplear de una forma satisfactoria y en tiempo los recursos educativos, los cuales se prevé serán accesibles a través de la herramienta, de manera que los maestros e incluso los estudiantes de FACPyA contribuyan proactivamente en la plataforma “Alere”.

Metodología

Tipo de investigación determinado para el estudio es de tipo exploratorio-descriptivo, utilizándose como fuente primaria para la obtención de información dos encuestas: una aplicada a estudiantes y otra aplicada a maestros.

El enfoque que se ha señalado para la presente investigación es de tipo cualitativo y toma en cuenta dos objetos de estudio: los alumnos de LTI y los maestros. Una vez que éste se ha identificado, el siguiente paso consiste en visualizar el alcance del mismo (Hernández, 2003), la importancia de identificarlo radica en que dependiendo de ese alcance, es como se define la estrategia de la investigación. El alcance de este trabajo es de tipo exploratorio-descriptivo; exploratorio ya que se caracteriza por ser más flexible en su metodología y el descriptivo ya que integra mediciones o información de conceptos o variables (aunque su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstos). En el caso particular de este estudio se medirán conceptos ya que no se establece hipótesis de trabajo.

La encuesta aplicada a los estudiantes se compone de 16 preguntas: 8 dicotómicas y 8 de tipo escala de Likert de 4 puntos. Las preguntas se clasificaron principalmente en tres tópicos: Una sección enfocada a videos, otra enfocada a blogs y una más enfocada a la

interacción que el estudiante ha tenido con otras herramientas tecnológicas. El instrumento se aplicó a 3 grupos de tercer semestre de la carrera de Licenciatura en Tecnologías de la Información en el periodo Enero - Junio de 2014, siendo un total de sesenta y nueve estudiantes los que contestaron la encuesta. Dos grupos correspondían a la materia de Base de Datos II y uno a la materia de Matemáticas Financieras. La razón por la cual se consideró la inclusión de dicha muestra fue por dos consideraciones: la carrera en la que estudian, por lo cual pudieran tener más conocimientos de Videos y blogs y por haber detectado (en un estudio previo) que el porcentaje más alto de estudiantes reprobados en dicha carrera (de acuerdo a los registros con los que se cuenta) corresponden al tercer semestre; de modo que a través de esta encuesta se pretende identificar el grado de interacción con los recursos en estudio. En el mismo periodo en que se aplicó la encuesta se solicitó a los estudiantes la realización de un Producto Integrador del Aprendizaje (mejor conocido en el programa por competencias como PIA) o proyecto final, la creación de un video de alguno de los contenidos del programa analítico de la unidad de aprendizaje, para lo cual se siguieron ciertos lineamientos que fueron definidos por los maestros solicitantes. Se solicitó la realización de dicha actividad con la finalidad de contar con una referencia cualitativa respecto a la encuesta aplicada al inicio de semestre. Al finalizar el PIA se aplicó un instrumento más para recabar información que permitiera obtener detalles que se hayan presentado durante el desarrollo de dicha actividad final y los cuales serán abordados próximamente en este documento.

La encuesta aplicada a maestros consta de 16 preguntas: 14 de formato cerrado de las cuales 9 son dicotómicas y 5 de tipo escala de Likert de 5 puntos ; y 2 de formato abierto. Las preguntas se clasificaron al igual que la encuesta de los estudiantes en tres

tópicos: Una sección enfocada a videos, otra enfocada a blogs y una más enfocada a la interacción que el maestro ha tenido con otras herramientas tecnológicas. El instrumento se aplicó a 82 maestros tutores que participaron en el programa de tutorías de FACPyA en el periodo Agosto-Diciembre de 2014; la razón de considerar a esta muestra es debido a que se considera que dicha acción tutorial conlleva a más interés y disposición de trabajo en los proyectos o procesos que apliquen en apoyo a los estudiantes.

Para la tabulación de los datos y el análisis de los resultados se utilizó el paquete estadístico Statistical Package for the Social Science (SPSS).

Resultados

Estudiantes

A continuación se presentan los resultados obtenidos en forma secuencial, es decir, se inicia con los resultados y análisis del primer instrumento y se finaliza con el segundo instrumento.

- Del primer instrumento aplicado se obtuvo que el 80% son hombres y el 20% son mujeres; de los cuales un 65% cuenta con una edad entre 18 y 20 años.

Tomar un video y crear un video no es lo mismo, ya que con el uso de los dispositivos móviles es fácil el poder tomar videos utilizando la cámara que viene integrada, pero crear un video implica el uso de herramientas tecnológicas con las cuales se le dará formato y diseño al video aplicando diversos elementos tales como: imágenes, fotografías, animaciones, diapositivas, interacción humana, otros videos, entre otros. Se considera pertinente realizar esta aclaración, y para la siguiente pregunta.

- ¿Has creado algún video como medio de apoyo educativo?, se tomó en cuenta el simple hecho de haber llegado a tomar un video como medio de apoyo educativo. En dicha pregunta un 77% de los estudiantes manifiesta no haber creado un video como medio de apoyo educativo.
- En la pregunta: ¿Has creado algún video que NO sea de carácter educativo?, esta pregunta (al igual que la aclaración anterior, se consideró desde el simple hecho de haber llegado a tomar un video). Se observa en la tabla que un 50.7% indicó no haber creado algún video que no sea de carácter educativo.
- Para la pregunta: ¿Con que frecuencia haces usos de videos como apoyo en tus estudios? el 49.3% se obtiene de los primeros dos puntos de la escala de Likert (Muy frecuentemente y frecuentemente).

Tomando en cuenta la frecuencia con la que los estudiantes han señalado de hacer uso de videos como apoyo, se aprecia la importancia que tiene el que puedan contar con una referencia visual como apoyo en sus clases y qué mejor si dicha la referencia el video que ya se encuentra integrado como parte de sus recursos educativos que el maestro presente a su disposición.

Asimismo se aclara que el uso de los videos y blogs puede depender del maestro que imparte la clase, el contenido de la materia, la metodología de enseñanza-aprendizaje que se esté siguiendo, de la infraestructura del estudiante, de la infraestructura de la institución y de la disposición e interés que se tenga por parte de los involucrados en su uso.

- En la pregunta: ¿Qué tipo de videos usas con más frecuencia? se obtuvo que un 13% utiliza videos académicos con más frecuencia.
- En la pregunta ¿Con que frecuencia haces uso de videos de música o entretenimiento?, encontramos que solo un 8.7% manifiesta que nunca ha hecho uso de videos de música o entretenimiento.

El contenido de la redacción de las preguntas para la segunda sección se realiza de la misma forma que la primera, sólo se sustituye el tópico video por blog.

- Considerando lo anterior se identificó en el instrumento de estudio que un 95.7% indicaron que no han creado un blog con algún tema educativo y un 75.4% los que no han creado algún blog que no sea de carácter educativo.
- Con la finalidad de conocer el grado de interacción y/o conocimiento de la estructura, formato y elementos que forman a un blog, se identificó que un 69.6% no han interactuado en algún blog con fines educativos; mientras que un 49.3% no han interactuado en algún blog que no sea de carácter educativo.
- Los porcentajes obtenidos en la pregunta ¿Con que frecuencia haces usos de blogs como apoyo en tus estudios? fueron: Muy frecuentemente 15.9%, frecuentemente 24.6%, algunas veces 42% y nunca 17.4%
- Los resultados de la pregunta planteada : ¿Con que frecuencia los maestros que imparten materias prácticas han hecho uso de videos/o blogs u otras herramientas online como apoyo en la enseñanza? Los porcentajes obtenidos fueron: Muy frecuentemente 2.9%, frecuentemente 14.5%, algunas veces 53.6% y nunca 29%.

- En la pregunta ¿Con que frecuencia los maestros que imparten materias teóricas han hecho uso de videos/o blogs u otras herramientas online como apoyo en la enseñanza? Se obtuvieron los siguientes resultados: Muy frecuentemente 4.3%, frecuentemente 13%, algunas veces 52.2% y nunca 30.4.

La última parte del estudio realizado en los alumnos de LTI consistió en la realización de un proyecto final para el cual fue solicitada la creación de un video de alguno de los contenidos del programa analítico de una de sus materias. Para ello fue necesario definir con claridad, por parte de los maestros involucrados, algunos elementos específicos para su desarrollo. La mecánica de trabajo se detalla a continuación:

- Se definieron equipos de trabajo de máximo 3 estudiantes.
- Se solicitó a los estudiantes investigar herramientas para creación y edición de videos y seleccionar algunas de ellas para el desarrollo de su trabajo.
- Se definieron los temas a trabajar por cada equipo.
- Se dio un archivo con las especificaciones que debería de cumplir el video (estructura, contenido y forma o secuencia, entre otras).
- Se entregó un archivo de PowerPoint con la explicación de cada uno de los temas, el cual fue creado por los maestros en cuestión.
- Se dieron archivos con plantillas a utilizar dentro del video, con la finalidad de que todos los videos presentaran mismo diseño.

- Se entregó un archivo con un ejemplo de un Storyboard, el cual es un recurso indispensable para la creación de un video ya que en él se describe el contenido y secuencia del mismo, así como que y quien ira narrando.
- Se entregó un video de ejemplo en el cual se abarcan algunos de los elementos detallados en el archivo de especificaciones de elaboración del video.
- Se indicó durante el curso diferentes páginas web que podrían consultar de los temas vistos.
- Se entregó una rúbrica de evaluación y/o autoevaluación.
- Se entregó un manual de procedimiento, para que el estudiante subiera su video a YouTube.

El desarrollo de la actividad nos permitió al final crear un instrumento complementario que se diseñó con la finalidad de llevar a cabo una retroalimentación, para identificar los puntos críticos que se pueden presentar en una actividad de este tipo y del interés particular para el maestro facilitador; aspectos como: habilidades y destrezas de los estudiantes, el desempeño del trabajo en equipo, la responsabilidad mostrada, el conocimiento de la materia y la competencia tecnológica, el aprendizaje obtenido, entre otras. En lo que concierne a esta parte del estudio se identificó lo siguiente:

- El 41% de los estudiantes no tenían conocimiento en la creación de videos (porcentaje que resulta mayor a los datos obtenidos en la primera encuesta).
- En este estudio se identificó que el uso de las herramientas tecnológicas en general para el desarrollo del video fue de 44%.

- Al 82% de los estudiantes si les gusto la actividad realizada, 17% más o menos y el 1% no les gusto.
- Se recopilaron una serie de comentarios los cuales se consideró convenientes compartir. Entre ellos se destacan:
 - [buena actividad, ayuda a repasar la información vista y estudiar para los exámenes].
 - [ciertamente la retroalimentación en este proyecto hacia mí fue considerable, por fin no fue un proyecto de solo copy paste].
 - [está bien enseñarme a hacer videos, pero es algo laborioso].
 - [Este tipo de trabajos finales nos ayudan a colaborar y a crear materiales útiles para los compañeros de semestres más bajos, también a repasar nosotros mismos].
 - [me gustó, porque las cosas que no comprendí lo pude entender viéndolo de los videos que les tocó a mis compañeros].
 - [perfecto trabajo muy interactivo].
 - [no me gusta hacer storyboards].

Finalmente los videos desarrollados por los estudiantes fueron integrados en blogs y puestos a su disposición para ser contemplados para su estudio y a su vez fueron compartidos al público en general. Los blogs fueron creados por los maestros involucrados en el proyecto y a los estudiantes se les pidió interactuar a través de ellos con comentarios a los videos de sus compañeros; de modo que dicha actividad fue también integrada al proceso de evaluación de la asignatura.

La información que se logró recopilar de los maestros, arrojó los siguientes datos:

- El 69% de los encuestados son mujeres y el 31% son hombres.
- El 47.6% acumulado, tienen una edad inferior a 40 años.
- Respecto al nivel de estudios: El 11% tiene Licenciatura, 80.5% Maestría y 8.5% Doctorado.
- El 70% no ha creado un video como medio de apoyo educativo.
- El 70.7% no ha creado algún video que no sea de carácter educativo.
- El 64.6% indicó sí tener conocimientos en la publicación de videos en internet.
- El 79.3% no ha publicado en internet algún material educativo que no sean videos.
- El grado de frecuencia de uso de videos como apoyo en las clases, se centra en la alternativa: *ocasionalmente* ya que fue la que obtuvo el porcentaje más alto con un 36, seguido de *frecuentemente* con un 28%.
- El 78% si ha visitado algún blog con fines educativos.
- El 89% no ha creado un blog de ningún tipo: educativo o no.
- El 58.5% si ha visitado algún blog que no sea de carácter educativo.
- El grado de frecuencia de uso de blogs como apoyo en las clases presenta un tendencia negativa ya que la alternativa *nunca* se ubicó con un 30%, seguida de *ocasionalmente* con un 27%.

- El grado de frecuencia en que se ha hecho uso de videos y/o blogs en los cursos de capacitación que han tomado, se obtuvieron los siguientes porcentajes: Siempre 14.6%, frecuentemente 35.4%, ocasionalmente 32.9%, casi nunca 9.8% y Nunca 7.3%.
- El grado de frecuencia en que se ha hecho uso de otras herramientas distintas a videos, blogs y/o PowerPoint en los cursos de capacitación que ha tomado, se obtuvieron los siguientes porcentajes: Siempre 13.4%, frecuentemente 26.8%, ocasionalmente 25.6%, casi nunca 20.7% y nunca 13.4%.
- El 58.5% si ha creado una presentación para una clase utilizando una herramienta distinta a PowerPoint. Se les pregunto a estos, cuáles eran las herramientas que utilizaron obteniendo el siguiente número de frecuencias en las siguientes: Prezi (13), Flash (9), Excel (7), Movie Maker(4), Camstudio(4), Sony Vegas(4), SlideShare(4), Switch(4), Word(3), Acrobat(2) y Youtube(1).
- Finalmente, y no menos importante, se les describió una lista de herramientas para que seleccionaran en cuales de ellas les gustaría recibir algún tipo de instrucción; además de incluir una pregunta en donde se solicitaba que mencionaran o sugirieran alguna otra. Lo anterior con el propósito de integrar una lista tentativa de los posibles rubros de interés, para que sean considerados por el departamento de capacitación de nuestra facultad.

Conclusiones

Los nuevos métodos y modelos educativos, las tendencias tecnológicas y sociales han hecho que el video se convierta en uno de los canales más importantes en la distribución de información; vistos a través de múltiples herramientas de reproducción instaladas en diferentes dispositivos tales como: smartphone, tablet, laptop, desktop, smarttv, entre otros.

Así también el uso de blogs para estructurar y presentar contenidos, hacen uso del video como un recurso esencial, ya que este elemento tiene más impacto en los usuarios que la información textual; esto ha hecho que tanto los blogs y videos sean los pilares de los MOOC.

Los resultados descritos en este documento nos indican las competencias tecnológicas que estudiantes y maestros tienen, lo cual nos permitió definir una estrategia de trabajo considerando las fortalezas y debilidades de cada uno de ellos con la finalidad de conjuntar las fortalezas de cada uno y poder crear materiales audiovisuales en beneficio de ambos, con el propósito de ser utilizados dentro o fuera del aula en cualquier momento, por los alumnos actuales o siguientes; además de ser reutilizados y vistos por un público local o general.

La estrategia aplicada para la generación de los videos consistió en un método de aprendizaje basado en el desarrollo de un proyecto. Dado lo anterior consideramos que la adquisición de conocimientos y competencias por parte de los estudiantes se dio de una manera más práctica e interactiva, con la inclusión de un maestro-facilitador, resultando así de mayor interés para ellos lo realizado en clase y además se vieron orillados a desarrollar un trabajo colaborativo con repercusiones claves en su propio aprendizaje.

Es responsabilidad de una institución educativa proveer la infraestructura para que el estudiante y maestro puedan desempeñar activamente su papel o trabajo. Pero es responsabilidad de los maestros proveer los recursos necesarios para una enseñanza-aprendizaje de calidad y por consiguiente hacer que el estudiante obtenga las competencias necesarias en su desarrollo personal y profesional, el uso de videos y blogs le crea competencias de ambos tipos, además que le permite aprender.

Se puede señalar que el uso de videos y blogs sea de mayor utilidad en materias prácticas considerando que es donde los estudiantes suelen tener mayor número de dudas; sin embargo en base a los porcentajes obtenidos, se identifica que hace falta mayor uso o difusión de estos recursos por parte de los maestros o bien que requiere de una reestructura en la estrategia que se esté aplicando para su uso. Para el caso de las materias teóricas, las cuales suelen ser calificadas por los estudiantes que aplicaron para este estudio como monótonas, podrían ser más “atractivas” si se incorporan en ellas las herramientas propuestas; de modo que el involucramiento con los contenidos a través de videos provocaría un mejor grado de interacción para satisfacer los actuales estilos de aprendizaje.

Las diversas herramientas tecnológicas que tenemos a nuestro alcance permiten crear y editar de una forma fácil y sencilla materiales audiovisuales; lo difícil es, en primera instancia, generar el interés y contar con la disposición de querer hacer las cosas. Aunado a ello, lo laborioso que resulta para el participante el hecho de no estar familiarizado con los elementos que intervienen en el desarrollo de un video; además del esfuerzo mayor que se requiere para realizar la explicación, puesto que se pretende que sea lo más entendible posible para cualquier estudiante y finalmente el fungir como tutor o asesor de grupos numerosos. Sin embargo, el trabajo no termina en la creación; sino que se hace necesario definir estrategias que permitan el uso adecuado de los videos y blogs. De manera inherente, incluir la correspondiente evaluación que permita determinar áreas de mejora o perfeccionamiento de los materiales desarrollados y de los procesos aplicados y lo cual puede ser una pauta para generar trabajos futuros.

Por último, como resultado de trabajo colaborativo realizado a través de los PIA, se generaron 11 videos para la materia de Base de Datos II y 6 para la materia de Matemáticas

Financieras. Para ambas se creó un blog y fueron incorporados en cada uno de ellos los videos correspondientes. Actualmente se trabaja sobre la generación de más materiales que sean aportes para las nuevas materias y se lleva acabo el perfeccionamiento de los ya desarrollados.

Bibliografía

- Bohórquez, E. (2008) «El blog como recurso educativo». En *EDUTECE-E, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Núm. 26/Julio 2008. [Fecha de consulta: 12/03/15]. <http://edutece.rediris.es/Revelec2/Revelec26/> ISSN 1135-9250.
- Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. & Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Hernández Sampieri, R. (2003). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: McGrawHill.
- Pedraza, N., Farías, G., Lavín, J., & Torres, A. (2013). Las competencias docentes en TIC en las áreas de negocios y contaduría: Un estudio exploratorio en la educación superior. *Perfiles Educativos*, núm. 139, 2013. IISUE-UNAM
- Peláez-Cárdenas, et al (2013). Construcción de vídeos educativos, una experiencia para aprender entre todos: acercándonos a la realidad sobre el uso de medios audiovisuales para el desarrollo pedagógico. (Artículo de reflexión derivado de investigación o de tesis de grado) *Revista Q*, 7 (14), 17, enero - junio.
- Pinto, M., Gómez Camarero, C., & Fernández Ramos, A. (2012). Los recursos educativos electrónicos: Perspectivas y herramientas de evaluación. *Perspectivas en Ciencias de Información*, núm.3, julio 2012, p.82-99.

ISSN: 2448-5101 Año 1 Número 1

Julio 2014 - Junio 2015

Tobías-Martínez, M.A.; Duarte-Freitas, M.; Kemczinski, A. (2015). Un repositorio digital

de contenido fílmico como recurso didáctico. *Journal Citation Reports®:*

Communication; Education & Educational Research, núm. 44, enero 2015, pp. 63-71.

Universidad Autónoma de Nuevo León. (2014). Plataforma de cursos digitales en línea

ALERE. Recuperado de: [http://alere.uanl.mx/content/260-2256-36909-3-Bienvenidos-](http://alere.uanl.mx/content/260-2256-36909-3-Bienvenidos-a-Alere)

[a-Alere](http://alere.uanl.mx/content/260-2256-36909-3-Bienvenidos-a-Alere)