

## Las videoclases: una estrategia para el desarrollo del aprendizaje colaborativo y las experiencias en línea

AUTORES: Junior Elio López Jiménez<sup>1</sup>

Diego Andrés Rodríguez Cabrera<sup>2</sup>

Wilmer Franklin Chamba Baho<sup>3</sup>

Roberth Eduardo Barriga Vásquez<sup>4</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [juniorldp7@gmail.com](mailto:juniorldp7@gmail.com)

Fecha de recepción: 12 - 08 - 2021

Fecha de aceptación: 08 - 04 - 2022

### RESUMEN

Estos tiempos emergentes convirtió a los medios tecnológicos y comunicativos en los aliados de una nueva forma de enseñar, aprender, colaborar, crear, simular espacios, y muchas más formas de “evolucionar”, un cambio para evaluar nuestro proceder docente y descubrir un mundo más amplio al de cuatro paredes de un establecimiento educativo. Es así, que el proceder docente se volcó a la interacción, innovación y creación de un espacio más colaborativo. Las videoclases reemplazaron a las clases presenciales, pues ahora las posibilidades didácticas de aprender más interactivamente ha sido un desafío que se ha ido logrando, ordenando y fortaleciendo.

El presente artículo es una reflexión de una buena práctica realizada en el ciclo abril – agosto 2021 con estudiantes de Modalidad Abierta de la Universidad Técnica Particular de Loja, que dejando el anonimato de su forma de estudiar,

<sup>1</sup> Master en Bioética por la Fundación Jerome Lejeune, España. Magíster en Pedagogía y Licenciado en Ciencias de la Educación, mención en Ciencias Humanas y Religiosas, por parte de la Universidad Técnica Particular de Loja. Actualmente es docente de esta Universidad en la carrera de Religión desde el 2013 y con experiencia educativa por más de 16 años en los niveles secundario y tecnológico. Sus actividades investigativas se centran en los temas de Sociedad y Familia, Pastoral Educativa e Innovación Educativa. Universidad Técnica Particular de Loja. Ecuador. E-mail: [jelopez@utpl.edu.ec](mailto:jelopez@utpl.edu.ec) <http://orcid.org/0000-0001-6277-7390>

<sup>2</sup> Estudiante de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Técnica Particular de Loja. Miembro ayudante del Proyecto de Innovación Docente UTPL 2021 "Video clases y Práctica Pedagógica en línea con los estudiantes de Ciencias de la Educación MAD mediante el aprendizaje colaborativo". Universidad Técnica Particular de Loja. Ecuador. E-mail: [darodriguez33@utpl.edu.ec](mailto:darodriguez33@utpl.edu.ec) <http://orcid.org/0000-0003-0010-6430>

<sup>3</sup> Estudiante de la carrera de Educación Básica en la Universidad Nacional de Loja. Miembro ayudante del Proyecto de Innovación Docente UTPL 2021 "Video clases y Práctica Pedagógica en línea con los estudiantes de Ciencias de la Educación MAD mediante el aprendizaje colaborativo". Universidad Nacional de Loja. Ecuador. E-mail: [wilmer.f.chamba@unl.edu.ec](mailto:wilmer.f.chamba@unl.edu.ec) <http://orcid.org/0000-0002-9346-2380>

<sup>4</sup> Estudiante de la carrera de Ingeniería Agropecuaria en la Universidad Técnica Particular de Loja. Miembro ayudante del Proyecto de Innovación Docente UTPL 2021 "Video clases y Práctica Pedagógica en línea con los estudiantes de Ciencias de la Educación MAD mediante el aprendizaje colaborativo". Universidad Técnica Particular de Loja. Ecuador. E-mail: [rebarrigal@utpl.edu.ec](mailto:rebarrigal@utpl.edu.ec) <http://orcid.org/0000-0003-0010-6430>

muchas veces asíncrono, muestra como los educandos se convirtieron en sus actores principales pues fueron involucrados en el desarrollo de clases virtuales a las que llamamos “videoclases” de prepararlas, reunir a su equipo de pares, el desarrollo del evento incluido el momento de la evaluación. Así, la participación de los estudiantes en el desarrollo de los contenidos de la asignatura ha generado un aprendizaje práctico, colaborativo y creativo, saliendo del esquema “interrogatorio” de la video colaboración, o la presencia del docente como actor principal de la sala de videoconferencia, y dando la oportunidad al educando para un fortalecimiento de sus competencias profesionales y digitales.

**PALABRAS CLAVE:** videoconferencia; recursos de aprendizaje; trabajo colaborativo; tutoría virtual.

### **Video classes, a strategy for the development of collaborative learning and online experiences**

#### **ABSTRACT**

These emerging times turned the technological and communication media into the allies of a new way of teaching, learning, collaborating, creating, simulating spaces, and many more ways to "evolve", a change to evaluate our teaching procedure and discover a world wider to the four walls of an educational establishment. Thus, the teaching procedure turned to interaction, innovation, and the creation of a more collaborative space. Video classes replaced face-to-face classes, since now the didactic possibilities of learning more interactively have been a challenge that has been achieved, ordered, and strengthened. This article shows us a reflection of a good practice carried out in the April - August 2021 cycle with Open Modality students of the Private Technical University of Loja, who leaving the anonymity of their way of studying, often asynchronous, shows how the students They were involved in the development of virtual classes which we call “video classes” where the main actors of preparing them, bringing together their team of peers, the development of the event, including the time of the evaluation, made them main actors in the educational process. Thus, the participation of students in the development of the contents of the subject has generated a practical, collaborative, and creative learning, leaving the "interrogation" scheme of video collaboration, or the presence of the teacher as the main actor in the videoconference room, and giving the learner the opportunity to strengthen their professional and digital skills.

**KEYWORDS:** Video classes, learning resources, collaborative work, virtual tutoring.

#### **INTRODUCCIÓN**

Cierta vez, en una entrevista invitada una estudiante hacía esta pregunta al docente invitado: “¿Cuál sería su consejo para los maestros, que den más o menos tiempo clases en línea?”. La respuesta del docente fue muy interesante:

“No pidan más o menos tiempo de clases en el computador, mejor pidan ser más éticos, más morales, más participativos”.

En tiempos difíciles en que a partir del 2019 la pandemia originada en Wuhan (China) paralizó a todo el mundo refugiándonos en nuestras casas y convirtiendo la vida de cada persona en un momento de cambio profundo en lo social, económico, emocional, adaptándonos a las circunstancias del momento, no podemos olvidarnos que la educación muchas veces encerrada en su mundo de presencialidad, incluso despreciando los medios tecnológicos para dejarlos como “instrumentos de segunda”, el momento emergente los convirtió en los aliados de una nueva forma de enseñar, aprender, colaborar, crear, simular espacios, y muchas más formas de “evolucionar”, un cambio para evaluar nuestro proceder docente y descubrir un mundo más amplio al de cuatro paredes de un establecimiento educativo.

Cuando utilizamos los medios de enseñanza vemos que estos reducen considerablemente el tiempo necesario para el aprendizaje debido a que objetivan la enseñanza. Las investigaciones demuestran que se necesita aproximadamente 7 veces menos tiempo para captar las cualidades esenciales de un objeto viéndolo directamente que si se describe oralmente y se logra una mayor permanencia en la memoria de los conocimientos adquiridos, siendo más efectivo el método audiovisual y sobre todo cuando se dice, discute y realiza una actividad (Salas Perea, *citado por* Rivero, Fernández, González, Miguelez y Pérez, 2009).

En la elaboración de recursos educativos digitales, los contenidos audiovisuales se destacan como uno de los elementos más usados por ser atractivos y eficaces. Estos contenidos, llamados “video clases”, permiten fortificar y acompañar los procesos de aprendizaje, haciendo más sincrónico lo asincrónico propio de una modalidad en línea (Varela, 2016).

La prospectiva sobre educación superior, especialmente en las modalidades abierta y en línea visualiza cambios en las formas de enseñar, aprender y de ofrecer los servicios educativos. Ya no es necesario que los estudiantes de una manera asíncrona demuestren sus conocimientos, sino que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje mediante cambios conducidos por varias variables, entre ellas el uso de las herramientas para videoclases, videoconferencias o videocolaboraciones que, preparando adecuadamente la sesión sincrónica, ellos puedan desenvolverse como una clase presencial donde sean ellos los protagonistas de la misma. Su rol de espectadores cambia por el de moderadores, desarrolladores de contenidos y recursos, artífices de la retroalimentación y algún otro valor agregado de la creatividad y el involucramiento de que ellos pueden hacer muchas más cosas por su capacidad fresca de la innovación. Y otro anexo es que se obtienen recursos grabados para compartir con sus compañeros de las temáticas abordadas para consulta.

Las video clases también son parte del modelo Flipped Classroom (o Flipped Learning) como una de las tendencias que reta a cambiar el modelo de enseñanza tradicional por uno guiado y centrado en las necesidades del estudiante (Tecnológico de Monterrey, 2014).

También Johnson, Adams Becker, Estrada y Freeman (2015) explican que es una manera de aprovechar el tiempo del docente con sus estudiantes para el trabajo colaborativo, el monitoreo y la retroalimentación.

Como línea estratégica y propuesta se enfocó como una buena práctica docente como parte del ecosistema de Innovación Docente, programa que lleva el Vicerrectorado Académico de la Universidad Técnica Particular de Loja para fomentar la innovación pedagógica y didáctica del cuerpo docente a la hora de aplicar estrategias y nuevas formas de didáctica en las clases, sean estas de manera presencial o virtual.

El objetivo de esta buena práctica era el de fortalecer la enseñanza en línea usando como recurso didáctico la video clase promoviendo el aprendizaje y la colaboración entre estudiantes, además del desarrollo de técnicas participativas, activas y colaborativas.

La metodología que formó parte de esta actividad ha sido la de la investigación cuantitativa y descriptiva, siendo su diseño y enfoque en lo bibliográfico para sistematizar la práctica docente con autores que den rigor científico a la praxis, y descriptivo al momento de generalizar las características de la realidad mediante los datos numéricos, gráficos y cuadros estadísticos obtenidos de las siguientes fuentes de información para su análisis posterior:

- Encuesta de satisfacción de todo el grupo para calificar las video clases de cada uno de los grupos participantes.
- Foros de experiencias dentro del aula virtual para conocer los conocimientos adquiridos por el grupo de la asignatura, tanto de los asistentes, como de los que no pudieron asistir revisando la video clase grabada.
- Video clases grabadas para compartición con sus demás colegas compañeros.
- Recursos realizados por los grupos participantes para compartir con sus compañeros y demás colegas a través del chat del zoom durante la video clase.

Así, nos encontramos, ante nuevos perfiles académicos que han de asumir en la virtualidad los docentes. De acompañar el proceso como tutores creadores de un guión con los recursos básicos para los expositores (los estudiantes), y ellos con su trabajo autónomo puedan investigar y desarrollar nuevas cuestiones y conocimientos para ser los productores de este espacio virtual de aprendizaje donde “el estudiante enseña al estudiante”.

## DESARROLLO

Podríamos definir a la videoclase como aquel espacio didáctico que utiliza como soporte una plataforma virtual para que varias personas participen en tiempo real y remota de una experiencia de aprendizaje, enseñanza e innovación, convirtiéndose un recurso que podemos utilizar los docentes para mejorar nuestra relación con los estudiantes en cuanto a la forma de llegar con los conocimientos en un aprendizaje cooperativo.

No solo permitiría la comunicación con ellos mediante texto escrito, o en forma de tutoría personal y grupal, sino de otorgar un espacio en el que los estudiantes se convierten en los principales actores de la misma para la presentación de un contenido, acompañándose de una presentación y recursos creados y reproducidos por ellos mismos, durante un tiempo limitado y como parte de una secuencia didáctica más amplia que incluye la interactividad.

*Qué tipo de aprendizaje se necesita en este tiempo post-pandemia del siglo XXI*

En el Informe Delors (1996), elaborado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, se propuso uno de los primeros marcos para determinar las competencias necesarias en este siglo. Así, se estableció los “cuatro pilares de la educación”: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. Este marco aún sigue siendo de actualidad (Scott, 2015).

Carneiro (*citado por* Scott, 2015) señala que “tanto los estudiantes como los adultos necesitan conocimientos académicos y aplicados y deben ser capaces de establecer un vínculo entre conocimientos y habilidades, aprendizajes y competencias, aprendizaje inerte y aprendizaje activo, conocimiento codificado y conocimiento tácito, y aprendizajes creativos y aprendizajes adaptadores, y convertirlos en habilidades valiosas” (p. 4).

¿Cuáles serían esas habilidades? En el desarrollo educativo y con el auge de las nuevas formas de aprender, las tecnologías, la industria, productividad e innovación Scott (2015) recoge los estudios desarrollados a lo largo de estos primeros veinte años del siglo a continuación:

- a. Pensamiento crítico: implica el acceso a la información, su análisis y su síntesis, y puede enseñarse, practicarse y dominarse (Redecker et al., 2011),
- b. Resolución de problemas: que los estudiantes descubran procedimientos para las dificultades de hoy en día que requiere una vasta escala de competencias relacionadas con el pensamiento crítico, la innovación y la creatividad,
- c. Comunicación y colaboración: la capacidad de articular ideas de manera clara y convincente tanto oralmente como por escrito, expresar opiniones, comunicar instrucciones congruentes y motivar a los demás a través de la palabra (NEA, 2010). Los estudiantes que actúan de forma cooperativa

- presentan una marcada mejora en los resultados académicos, la autoestima y las competencias sociales positivas Johnson y Stanne (2000).
- d. Creatividad e innovación: la capacidad de proponer ideas y soluciones nuevas, planear cuestiones desconocidas y llegar a respuestas nuevas que contribuyan a la innovación (Gardner, 2008; Sternberg, 2007).
  - e. Alfabetización o adquisición de conocimientos básicos sobre información, medios de comunicación y tecnologías: que permitan el acceso, análisis, evaluación y creación de mensajes, y de lugar a un entendimiento de la función que desempeñan los medios de comunicación (*Mass Media*) en la sociedad.
  - f. Alfabetización o adquisición de conocimientos básicos sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): no solo consumidores de información, sino productores de contenido. Hoy en día vemos los chicos de hoy se afanan por crear de acuerdo a su criterio y gusto, son diestros en el manejo de las aplicaciones web, redes sociales y todo lo que tenga que ver con “hacerse conocer” y comunicar algo a los demás. (pp. 4-7)

Esta propuesta ha incursionado en los sistemas educativos de todos los países, por lo que estos vientos de cambio e innovación promueven la búsqueda de un mejoramiento cualitativo de la educación. Así, en medio de las divergencias sociales, culturales, políticas se está demostrando la necesidad de una permutación urgente en el planteamiento, ejecución y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje bajo una concepción más concordante con la situación actual.

En general, se acepta que el aprendizaje es una sumatoria de condiciones internas propias del individuo y de condiciones externas que se dan en el medio ambiente, entre las cuales se destaca la enseñanza bien sea realizada en forma directa o presencial o en forma mediada o a distancias, más aún en los tiempos post-pandemia que vivimos. Se afirma de manera unánime que la efectividad de la enseñanza depende de gran medida de la capacidad del agente educativo para activar esa potencialidad interior del sujeto que aprende.

### *La competencia digital*

Para Fernández-Villavicencio (*citado por López, 2017*):

Las tecnologías están cambiando el concepto de alfabetización y las competencias básicas necesarias para considerarse alfabetizado en una cultura digital y en red. Nuevas competencias mediáticas, críticas, tecnológicas, sociales, vienen a redefinir la propia necesidad de estar alfabetizado y, por ende, en información, hasta el punto de exigir un término como Alfabetización digital, que aglutine las nuevas competencias, y centre más su objetivo en la formación que necesitan los individuos y menos en los colectivos profesionales implicados en esa formación. (p. 6)

La tecnología define la educación de hoy. Si antes era una piedra, una pluma y tinta, una calculadora, un ábaco, hoy son los medios, el internet, las TIC responsables y protagonistas de la transformación de la Sociedad de la Información en la que nos hallamos inmersos. “Cada vez que aparece una nueva tecnología de la información y la comunicación, acaba modificando la forma en la que se estructura y procesa el pensamiento” (Fernández-Villavicencio, 2012, pp 18).

Eco, (citado por López, 2017) afirmaba que “la civilización democrática se salvará únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, y no una invitación a la hipnosis” (p. 14). Es el punto de partida para desarrollar la educación en competencias digitales y mediáticas, que permita el desarrollo de las capacidades para codificar y decodificar mensajes audiovisuales y esto se convierta en una educación en medios. Las TICS los “Mass Media” se han incrementado masivamente aumentando su potencialidad seductora, y de fácil acceso y conocimiento.

La competencia digital profundiza la capacidad de acceder a los medios y herramientas tecnológicas (teléfono celular, televisión digital, computadora). La de transformar la información en conocimiento mediante destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad para integrarla en los esquemas previos de conocimiento. Y la de producir conocimiento y compartirlo observando las propiedades legales de los derechos de autoría. “La capacidad de búsqueda, procesamiento, comunicación, creación y difusión por medio de las tecnologías es lo que llamamos competencia digital (Pérez-Rodríguez y Delgado-Ponce, *citadas por* López, 2019, p. 288).

Conocer y de qué manera vamos a evaluar los contenidos audiovisuales y la información digital son las dimensiones que se presentan para ser una persona competente mediáticamente.

Una persona con este conocimiento, habilidad, competencia será capaz de leer los mensajes que se encuentran en los mensajes descifrando los códigos que aparecen en los mismos (ej.: música, colores, textos, etc.). También esa persona será capaz de usar las herramientas tecnológicas para crear, subir, publicar, acceder, manipular o usar contenidos en la web y sus diferentes aplicaciones. Para ello, las universidades y todos los centros educativos dentro de su currículo deberían ofrecer en sus planes de estudio la presencia de asignaturas que permitan la formación de los estudiantes en medios tecnológicos y comunicativos, pues los medios ocupan gran parte de nuestras vidas, y por ello su convivencia debe ser de una manera inteligente, para que la sociedad sea más efectiva, creativa, recíproca e incluso más democrática.

### *El Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*

El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época

en la que el aprendizaje tenía la tecnología remota (ejemplo, una calculadora, un ábaco, un papelógrafo, unos slides, etc.) al alcance de su mano. Así esto influiría en el proceso de evaluar o bien repetitivo, y en algunos casos ya con miras a algo innovador, como los proyectos escolares o de campo. Así, las teorías educativas se ocupan del proceso de aprendizaje en sí mismo, no del valor de lo que está siendo aprendido

En los últimos años del presente siglo XXI, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes (López, 2017).

Vaill (*citado por* Leal, 2007) enfatiza que “el aprendizaje debe constituir una forma de ser, un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de eventos sorpresivos, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes” (p. 1).

La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Siemens (2004) a quien se le considera el creador de la teoría conectivista manifiesta:

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. (p.2)

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento reside en una base de datos y debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje (Irigoyen y Morales, 2013).

Aunque para Bell (2011) el conectivismo no es por el momento suficiente como teoría para describir, explicar o predecir el aprendizaje, influye indudablemente como “fuente de inspiración” para los docentes, y en este sentido es lógico que, a medida que la tecnología habilite nuevos o supuestamente nuevos escenarios, también aumente la necesidad de ampliar el repertorio de modelos didácticos. Así, Sobrino (2014) expone desde el informe NMC (Horizon Report Europe) y el documento *Innovating Pedagogy* de la Open University que el *e-learnig* está siendo impulsado por el crecimiento de ciertas aplicaciones:

Los MOOC con propuestas organizativas y didácticas. O la *flipped classroom* modelo de enseñanza distribuido que requiere de los estudiantes que se adentren en contenido digital fuera del aula, mientras

que al tiempo de clase se le da una nueva utilidad para que los docentes orienten a individuos y grupos y para que los estudiantes resuelvan problemas junto a sus compañeros. También tenemos los *entornos de aprendizaje híbrido*, ya que las nuevas herramientas digitales hacen posible que los estudiantes pregunten y respondan a las cuestiones entre ellos, y que los profesores proporcionen información en tiempo real. Más aún, se esboza la posibilidad de que los estudiantes pueden colaborar activamente con sus profesores en la producción de conocimiento (del estudiante consumidor al estudiante creador). La “*gamificación*” que convierte al juego como actividad virtual no meramente recreacional, sino como herramienta de formación y motivación, al integrar los elementos, procesos y contextos de los videojuegos en situaciones y escenarios ajenos a ellos. Otro enfoque es el del *aprendizaje social masivo abierto* basado en muchas líneas de interacción. En vez de mantener foros de discusión separados, todos están vinculados y cualquier estudiante puede ver el flujo de la discusión sobre un tema y añadir una contribución o respuesta rápida gracias a sistemas sofisticados de diálogo virtual. (p. 45)

Es posible así, que el conectivismo este encaminado por la perspicacia que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Hoy en día la relación docente-estudiante es ya no de carácter grupal en un aula corriente de clases, sino que pasa a ser predominantemente individualizada en un contexto “híbrido”, que se mueve entre el lugar de residencia y el sitio de trabajo del usuario de este tipo de educación. Con ello no se está descartando el plano de las actividades académicas presenciales conducidas y guiadas por un agente educativo, por el contrario, éstas se tornan imprescindibles sobre todo cuando se trata de formación a nivel superior. Estamos dejando la rigidez del discurso en el aula por un entorno más dinámico, interactivo y participativo.

#### *Protagonismo del aprendizaje colaborativo*

Quizá la diferencia entre el concepto de interacción (interaction) e interactividad (interactivity) Wagner (*citado por* Sobrino, 2014) explica que “las interacciones suponen comportamientos donde individuos y grupos se influyen mutuamente. Por el contrario, en la interactividad se pone el énfasis en las características de las tecnologías. Ambas contribuyen al aprendizaje activo, pero de formas diferentes” (pp. 41-42).

Las interacciones son provechosas, pues se ha demostrado en este estudio el aumento de la participación y la comunicación, recibir “feedback” o retroalimentación de sus aportes, favorecen la metacognición, anima y fortalece el desarrollo del equipo de trabajo y alientan procesos de descubrimiento, exploración, clarificación y cierre.

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en las contribuciones de Vigotsky quien expresa que la existencia en la sociedad, vivir y compartir con otros es fuente y condición del desarrollo del hombre para fortalecer la implementación

del aprendizaje cooperativo. Suscita un mayor dominio del lenguaje como vehículo de comunicación y herramienta de pensamiento. Así los estudiantes contrastan y modifican los esquemas de conocimiento que van construyendo.

También concede a los estudiantes las destrezas, habilidades y competencias sociales y comunicativas para participar en discusiones y debates eficaces. Contribuye también a que las producciones de los educandos sean más productivas, eficientes y eficaces, ya que se basan en propuestas y soluciones en experiencias y conocimientos diferentes. Se ve una marcada responsabilidad individual y grupal hacia el logro de metas comunes.

El aprendizaje cooperativo influye positivamente en cada una de las variables de las que depende la motivación. El estudiante tiende a atribuir su éxito a su capacidad y esfuerzo, y la de los miembros del grupo.

*Las video clases, una técnica de aprendizaje cooperativa. Reflexión de la buena práctica docente*

La experiencia didáctica como proyecto de innovación docente fue desarrollada en el ciclo académico de la Universidad Técnica Particular (UTPL) de Loja abril – agosto 2021 en las asignaturas de Filosofía de la Educación y Humanismo Universidad y Cultura de la Modalidad Abiertas y a Distancia (MAD), variante de estudios que no tiene ninguna situación de presencialidad.

Como prototipo en dos ciclos anteriores a este (desde 2019) se venía haciendo unas pruebas para saber hasta donde se podría visualizar esta participación, siendo unos resultados favorables en cuanto al trabajo de equipo de preparación, desarrollo y evaluación de esta técnica didáctica. Es así que se le dio forma sistemática y metodológica a la misma para que tenga el sustento necesario para la presentación de sus resultados.

El objetivo perseguido era el de fortalecer la enseñanza en línea usando como recurso didáctico la video clase como herramienta educativa para ampliar la información de los conocimientos previos y nuevos y vivan una experiencia de práctica docente e innovación.

En el ciclo de abril – agosto 2021 se propuso los siguientes pasos para la organización de esta actividad durante el semestre académico, compuesto de 16 semanas repartidos en dos bimestres. Hubo dos video clases por bimestre (total 4 video clases desarrolladas):

- a. 1ra/8va. semana: Planificación de las dos video clases para el bimestre por parte del docente. Conformación de los equipos (grupos) para desarrollo de las video clases.
- b. 2da/9na semana: Convocatoria para la primera video clase calificada.
- c. 3ra/10ma. semana: Entrega de los momentos al coordinador (a) de cada grupo para su preparación. El (la) coordinador (a) será responsable de organizar a todo su grupo con el tema otorgado por el docente y prepararán los recursos y aplicaciones a usar para cada uno de los momentos.

Los momentos que tendría la video clase serían cinco: Saludo y bienvenida, motivación y dinámica, explicación del tema, evaluación del tema, retroalimentación del docente. Estos momentos fueron parte de un guión que el docente tutor entregaba al coordinador de cada grupo para su planificación.

- d. 4ta/11va. semana: Desarrollo de la VIDEOCLASE 1. Al finalizar la misma en la parte de la retroalimentación se aplicó un cuestionario de satisfacción para conocer la opinión de los asistentes evaluando el proceder del grupo participante en cuanto a las habilidades para llevar esta técnica y aprendizajes obtenidos.
- e. 5ta/12va. semana: Convocatoria para la siguiente video clase.
- f. 6ta/13va. semana: VIDEOCLASE 2. Misma dinámica al finalizar la misma como fue en la anterior.
- g. 7ma/ 14va semana: Foro de experiencias de los grupos que participaron de estas video clases para recopilación de resultados de estas actividades.

Como recursos para medir los resultados de esta actividad fueron los siguientes:

1. Video clases grabadas para compartición con sus demás colegas compañeros.
2. Foros de experiencias de los grupos participantes en los 5 momentos de las 4 video clases del semestre.
3. Encuesta (cuestionario) de satisfacción de todo el grupo para evaluar las video clases de cada uno de los grupos participantes.
4. Recursos realizados por los grupos participantes para compartir con sus compañeros y demás colegas a través del chat del zoom durante la videoclase.

Como materiales para el desarrollo de las video clases se usó:

- Aula virtual del EVA CANVAS UTPL
- Computadores personales
- Sesiones de zoom programadas
- Foros, cuestionario (actividad suplementaria), y encuesta de satisfacción de los participantes

Las variables para considerar en la encuesta de satisfacción fueron:

- Satisfacción de los concurrentes con los contenidos otorgados por los equipos expositores,
- Reflexión de seguir aprendiendo y colaborando,
- Participación activa,

- Flexibilidad de horario e interacción, y,
- Organización, explicación, claridad y conocimiento de los expositores.

La finalidad del proyecto que tiene como base el aprendizaje cooperativo que es el desarrollo de los aprendizajes propios de las asignaturas de la MAD UTPL, que dejando de lado un poco el “tradicionalismo asíncrono” que por años ha tenido esta modalidad de estudios, y que en los últimos tiempos el incremento de estudiantes con edades entre los 18 a 24 años y considerados como una generación nativa del “boom” tecnológico, pero que por sus diversas situaciones laborales, de situación geográfica, etc. no puede participar de una enseñanza en presencia, vislumbran ese potencial y motivación para participar en línea de clases síncronas en un tiempo coordinado y planificado a través de dinámicas de trabajo en equipo e interacción social, con roles claramente definidos.

Los resultados obtenidos de las encuestas (cuestionarios) de satisfacción de estas actividades, los más importantes son:

- a. Resultados de las cuatro video clases de los grupos de las asignaturas de Humanismo, Universidad y Cultura y Filosofía de la Educación, ciclo abril – agosto 2021.

**PARTICIPANTES:** 257 estudiantes (Humanismo) y 57 (Filosofía de la Educación)

**RECURSO DE EVALUACIÓN:** Cuestionario de satisfacción realizado en Google Forms e interpretación de los foros de experiencias de su aula virtual.

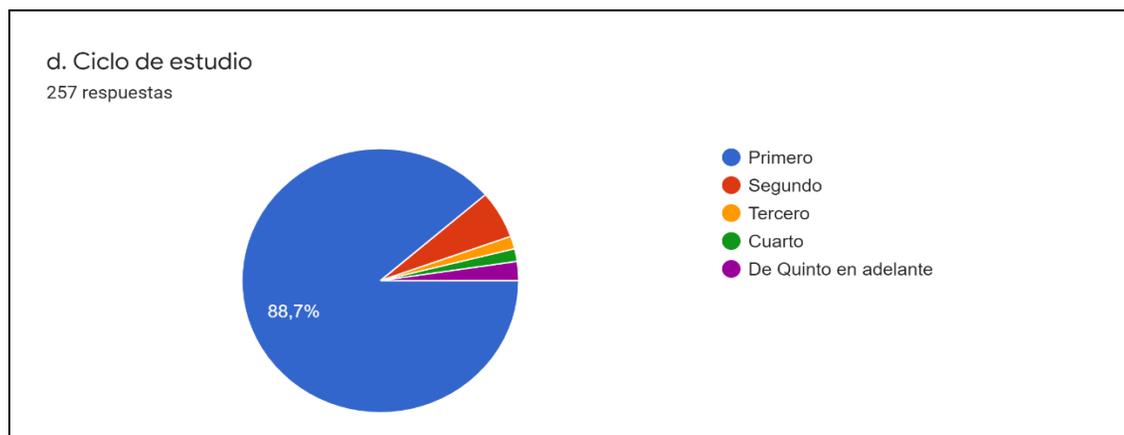


Figura 1. Ciclos (nivel) de estudio de los participantes de la asignatura de Humanismo, Universidad y Cultura ciclo abril – agosto 2021

Fuente: Propia de autoría, 2021

En la figura 1 podemos observar que los estudiantes de la asignatura de Humanismo, Universidad y Cultura que pertenecieron al ciclo abril – agosto 2021 corresponden en una mayoría del 88,7% al primer ciclo de estudio, puesto que es una materia que se observa en los primeros ciclos de las carreras para presentar la identidad institucional y carisma propio de la Universidad Técnica Particular de Loja, y una oportunidad para ir desarrollando las primeras competencia y habilidades que los acompañarán a lo largo de su estudio, como

es el del pensamiento crítico, trabajo en equipo, organización y planificación de su tiempo, competencia digital, entre otras.

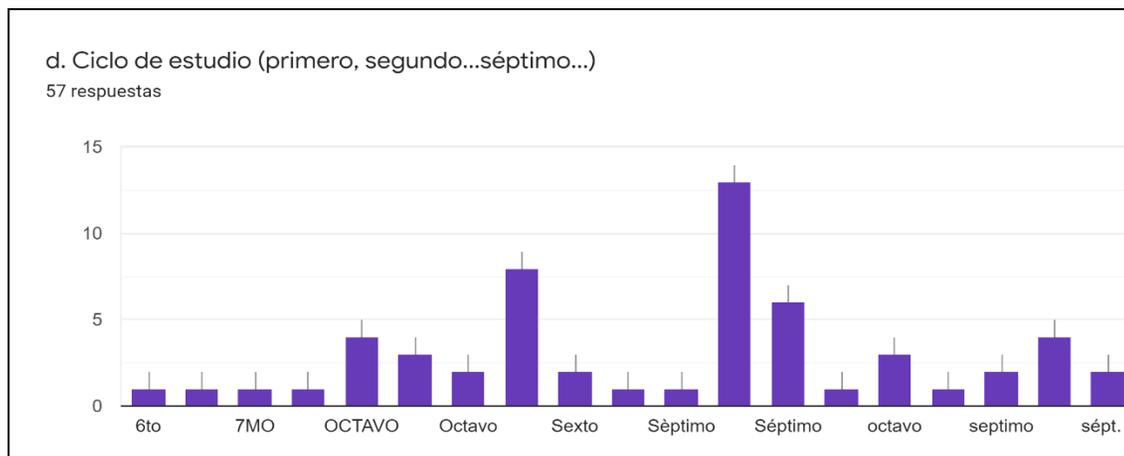


Figura 2. Ciclo de estudio de los participantes de la asignatura de Filosofía de la Educación ciclo abril – agosto 2021

Fuente: Propia de autoría, 2021

En la figura 2, en cambio, podemos observar que los estudiantes de la asignatura de Filosofía de la Educación que pertenecieron al ciclo abril – agosto 2021 corresponden en una mayoría a los ciclos superiores de su carrera (entre sexto a octavos ciclos), con una presencia mayoritaria en séptimo ciclo con 39 respuestas que representan el 68.42%, seguido de 13 respuestas que representan a octavo ciclo con un 22.80%, y finalmente vienen los ciclos de quinto, sexto y otros con un 8.78% de participación. Aquí tenemos un público que ya tienen algunas habilidades desarrolladas en cuanto a su práctica docente y fue algo más sencillo la organización de estas video clases.

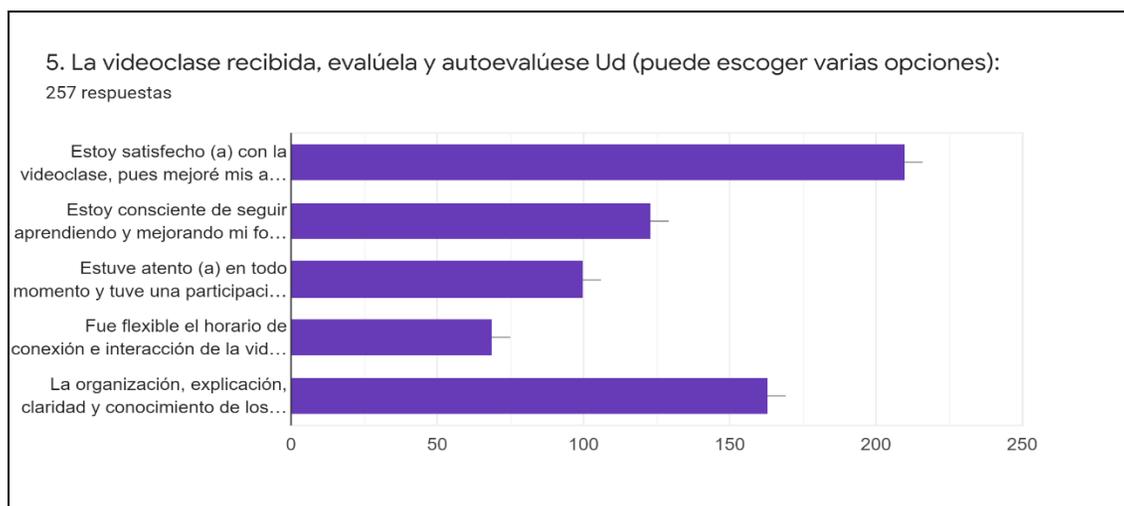


Figura 3. Evaluación de las video clases por parte de los participantes de Humanismo, Universidad y Cultura ciclo abril – agosto 2021

Fuente: Propia de autoría, 2021

En la figura 3, se presenta la evaluación de las video clases de los participantes de la asignatura de Humanismo, Universidad y Cultura, siendo de varias alternativas sus opciones. De las 257 respuestas, se descubre que el 81,7% está satisfecho con el desarrollo de las estas y ha mejorado sus aprendizajes. Seguido de ello un 63.4% considera que la organización, explicación, claridad y conocimiento de los expositores (sus compañeros estudiantes) fue satisfactoria. Luego en porcentajes menores han considerado que están conscientes de seguir aprendiendo y mejorando su formación integral (47,9%), estuvieron atentos en todo momento y tuvieron una participación activa a las actividades que se presentaron en las mismas (38,9%) y consideran que fue flexible el horario de conexión e interacción de estas actividades síncronas (26,8%).

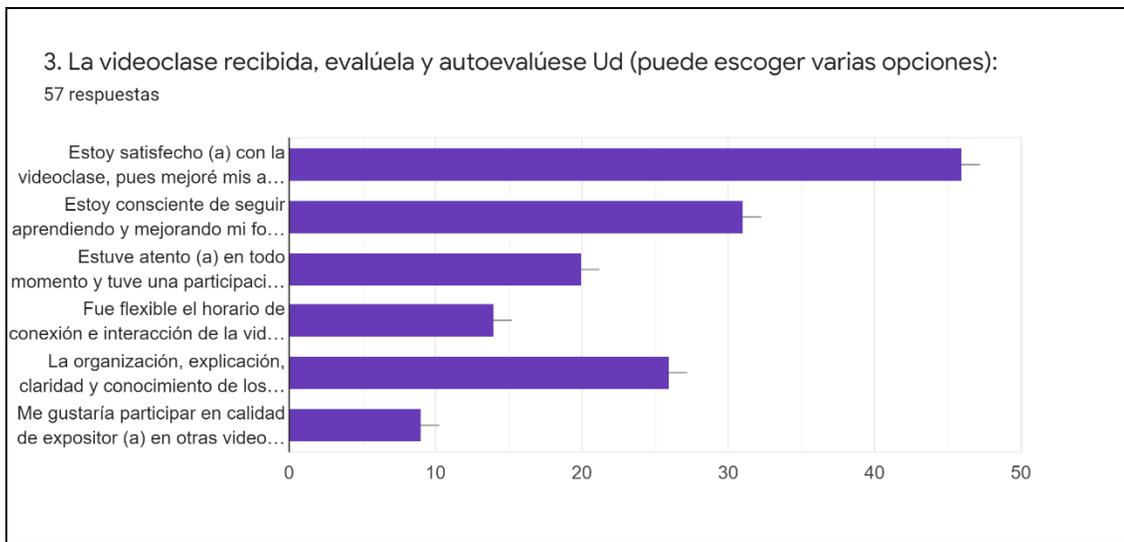


Figura 4. Evaluación de las video clases por parte de los participantes de Filosofía de la Educación ciclo abril – agosto 2021

Fuente: Propia de autoría, 2021

Finalmente, en la figura 4, se presenta la evaluación de los participantes de la asignatura de Filosofía de la Educación en las video clases, siendo de varias alternativas sus opciones. De las 57 respuestas, se descubre que el 80,7% está satisfecho con el desarrollo de estas y ha mejorado sus aprendizajes. Seguido de ello un 54,4% están conscientes de seguir aprendiendo y mejorando su formación integral. En porcentajes menores tenemos que consideran que la organización, explicación, claridad y conocimiento de los expositores (sus compañeros estudiantes) fue satisfactoria (45,6), estuvieron atentos en todo momento y tuvieron una participación activa a las actividades que se presentaron en estos momentos síncronos (35,1%), fue flexible el horario de conexión e interacción de las mismas (24,6%), y una pregunta adicional si les gustaría participar en calidad de expositores en otros eventos como estos, si se diera la oportunidad un 15,8%.

Así, podemos denotar que el favorecimiento de este trabajo en equipo ha permitido un fomento de las relaciones interpersonales y las habilidades

sociales, la inclusividad, reducir el desconocimiento entre compañeros de materias e incrementar la autoestima. A través de estas video clases planificadas se ha pretendido generar interdependencia positiva entre los miembros del grupo, apoyándose los unos en los otros para conseguir un objetivo común: un aprendizaje más colaborativo, significativo, motivador y creativo donde el estudiante sea el protagonista de su hacer académico y profesional.

De igual manera, el proceder docente de convertir a este recurso de aprendizaje propiamente de la MAD UTPL llamado “videocolaboración” en un interrogatorio se volcó a la interacción, innovación y creación de un espacio más colaborativo pues ahora las posibilidades didácticas de aprender más interactivamente ha sido un desafío que se ha ido logrando, ordenando y fortaleciendo en la medida que se identifican oportunidades de mejora con el video, las aplicaciones, los debates síncronos, la compartición de recursos, una pizarra más colorida con el Word, se pasó del Power Point e incluso del mismo Prezzi a las presentaciones más vistosas con Geneally, a las evaluaciones tradicionales de papel y lápiz con herramientas gamificantes con Kahhot, Quizziz, Socrative, y muchas más.

## CONCLUSIONES

*¿Ha sido productivo esta buena práctica docente, con la compañía de los estudiantes y se la propondría para ir creando espacios más colaborativos?*

La verdad, sí. Hemos podido vislumbrar en cuanto al ciclo de estudio de los participantes que han oscilado desde el primer ciclo hasta los ciclos superiores de octavo que ellos en esta edad universitaria de su formación profesional deben ser capaces de desarrollar las habilidades mencionadas en páginas anteriores. Además, ellos son capaces, solo hay que darles la oportunidad, y con ello mencionamos también a los estudiantes de nivel secundario que les favorecería este tipo de trabajo.

Al ver que una mayoría concuerda estar satisfechos con las video clases, pues han mejorado sus aprendizajes y que los grupos expositores han cumplido satisfactoriamente en cuanto a la organización, explicación, claridad y conocimiento de proponer que entre ellos mismos crezca la formación evaluativa y retroalimentativa para ir creando círculos de estudio para que los próximos expositores logren una sucesión de nuevas habilidades y de técnicas ofreciendo oportunidades para participar en esta práctica expositora.

Así mismo al autoevaluarse están conscientes de seguir aprendiendo y mejorando su formación integral. Se rescata el haber estado atentos en todo momento a las explicaciones de sus pares expositores y haber tenido una participación activa en las actividades presentadas para su desarrollo.

En cuanto a la participación en calidad de expositores tenemos pocas personas que desean hacerlo, algunos manifestando por el tiempo que no tienen debido a sus labores y quehaceres, sin embargo, hay grupos pequeños que tienen esa buena predisposición. Han mejorado su comunicación verbal trabajando en

equipos cooperativos, les ha sido muy satisfactorio conocer a sus compañeros de aula virtual, han despertado el interés por seguir aprendiendo, la curiosidad por el mundo de las aplicaciones tecnológicas y descubrir que también ellos son poseedores del conocimiento.

Se destaca como ventajas de este recurso idealizado y propuesto:

- a. Sirve como un espacio de interacción, compartición de conocimientos, práctica docente e incluso de socialización y camaradería entre los estudiantes pues se ha detectado que ellos dan el 90% de su capacidad para “enseñar y aprender juntos”.
- b. La entrega de sus responsabilidades o “roles” en la preparación de estas video clases garantiza que todos los estudiantes planifiquen de acuerdo a su ritmo de trabajo y creatividad. El guión de los cinco roles funciona como primera gestión del aprendizaje para el cooperativismo de los grupos expositores como guía de lo que van a presentar, en la búsqueda y curación de la información, creación de los recursos para su exposición y de la experiencia en la materia. Esto permite contar en cada video clase con un grupo de vasta experiencia en el tema que se está estudiando.
- c. Los estudiantes han tenido la posibilidad de desarrollar sus competencias profesionales en un entorno remoto, así como el adecuado manejo de sus emociones. Como todo medio audiovisual, permite traer al aula toda una serie de situaciones, experimentos, épocas, etcétera, que sería impensable reproducir en el aula de manera presencial.
- d. Ha posibilitado la atención constante pues los estudiantes pueden ver la video clase, tantas veces como lo requieran.
- e. No existe una proyección lineal como norma. La video clase, no depende de la voluntad del docente, quien no se vuelve expositor, sino un “guionista” del evento previo. Como medio de enseñanza favorece explorar por parte de los estudiantes las múltiples aplicaciones para recrear, animar, crear y resolver los problemas didácticos para ganar la atención de su público de pares.
- f. Los estudiantes son capaces de sustituir al docente en determinado momento e incluso convirtiéndolos en futuros ayudantes de cátedra. Esto no quiere decir que puede reemplazarse la figura del educador, sin embargo, se convierte en un tutor, un guía del proceso, que tendrá más tiempo para desarrollar otras tareas propias de su profesión, e incluso para la investigación.

La educación en su modelo tradicional ha usado el lenguaje verbal y escrito como principal estrategia para la transferencia del conocimiento, dejando de lado otras herramientas pedagógicas, didácticas y comunicativas, estas últimas que son empleadas y dominadas por los estudiantes, y que en estos tiempos han servido para interrelacionarse. Es importante la exploración de más

estrategias educomunicativas que permitan el desenvolvimiento de los estudiantes.

También esta práctica ha denotado la implementación de un liderazgo educativo y su capacidad de influir en el momento de organizar la video clase, con la confianza en delegar responsabilidades a los estudiantes es un voto de fe de que son capaces de sus aprendizajes y desarrollo profesional. Esto ha permitido crear un ambiente de colaboración y contribución a su formación profesional, e incluso, sea una práctica para que al momento que ejerzan la profesión la hagan realidad en sus entornos educativos, de acuerdo al momento y las personas, la mejoren, la fortifiquen con sus experiencias.

Sin embargo, aún queda mucho por explorar, pues el mundo educativo es enorme, se termina algo y aparece otra cuestión. Cada día como equipo de profesionales aprendemos que donde existe una oportunidad para innovar, para crear, para soñar, para investigar es un buen momento para hacerlo realidad. Pues la “revolución de las TICS” está generando condiciones de alta innovación que posibilitan la adecuada aplicación de estas, los “mass media” y toda acción educativa en diversos campos como el diseño instruccional, la evaluación, la capacitación docente, las redes de información, compartición de contenidos, de investigación y todo apoyo administrativo y financiero en el campo educativo.

La cuestión no es usar o recurrir al computador para hacer lo que es factible efectuar de otra manera, o que este haga nuestro trabajo, o peor aún perpetuar las practicas tradicionalistas bajo la palabra “eficiente”, sino saber utilizar los medios de manera racional y formidable para potenciar los nuevos aprendizajes y la participación de los educandos hacia una tecnología que garantice un aprendizaje activo y efectivo, de tal manera, que cada estrategia, actividad u orientación pedagógica lance buenos resultados hacia un currículo abierto, flexible, pertinente y crear las habilidades por indagar, investigar y compartir las experiencias de enseñanza – aprendizaje.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

García-Ruiz, M. y González, N. (2013). El aprendizaje cooperativo en la universidad. valoración de los estudiantes respecto a su potencialidad para desarrollar competencias. RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 4 (7), 106-128. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498150315006> [Consultado el 31 de Agosto de 2021].

Laboratorio de Innovación Educativa (2016). Qué, por qué, para qué, cómo hacer el aprendizaje colaborativo. Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula. Madrid. Disponible en: <https://labmadrid.com/wp-content/uploads/2016/03/Lab-01-DOCUMENTACION%CC%81N-APRENDIZAJE-COOPERATIVO.pdf> [Consultado el 31 de Agosto de 2021].

López, J. (2017). Estudio sobre competencias mediáticas en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja -

Ecuador durante el año lectivo 2016-2017 (Tesis de maestría). Universidad Técnica Particular de Loja, Loja.

López, J. (2019). Filosofía de la Educación. Loja. Editorial de la Universidad Técnica Particular de Loja.

Leal, D. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en:

[https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal\\_v2/Modulo\\_1/Recursos/Lectura/conectivismo\\_Siemens.pdf](https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf) [Consultado el 25 de agosto de 2021]

Madero, C., Horn, A., Maureira, F., Rufinelli, A., Rojas, M., Falabella, A., Sepúlveda, L., Valdebenito, M., Sevilla, P. y Amarales, M. (2021). Escuelas innovando en tiempos de Pandemia. Disponible en: [https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2021-02/escuelas-innovando-en-la-Pandemia\\_1.pdf](https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2021-02/escuelas-innovando-en-la-Pandemia_1.pdf) [Consultado el 23 de agosto de 2021]

Medina, A., Domínguez, M. y Sánchez, C. (2011). La comunicación didáctica en la tutoría virtual. *Educação Temática Digital* 12, 12-30. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/50985337> [Consultado el 23 de agosto de 2021]

Rivero, M., Fernández, A., González, E., Miguelez, R. y Pérez, R. (2009). Aspectos esenciales en la elaboración de las videoclases en las ciencias de la salud. *Revista Habanera de Ciencias Médicas* 8 (4). Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2009000400026](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000400026) [Consultado el 23 de agosto de 2021]

Sobrino. A. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, (42), 39-48. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041713005> [Consultado el 31 de agosto de 2021].

Scott, C.L. 2015. El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? *Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO*, París. [Documentos de Trabajo ERF, No. 14]. [Consultado el 28 de agosto de 2021]

Varela, O. (2016). Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* (48), 15-32. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194245902003> [Consultado el 23 de agosto de 2021]