

## Video en Educación Superior

**Alberto Ramírez Martinell**  
**Martha Elena Cuevas Gómez**  
(coordinadores)



# Háblame de TIC:

## Video en Educación Superior

Volumen 9

Alberto Ramírez Martinell  
Martha Elena Cuevas Gómez  
Coordinadores

 Editorial Brujas

SOCIAL**TIC**

Video en Educación Superior

Volumen 9 de la Serie Háblame de TIC

Alberto Ramírez Martinell y Martha Elena Cuevas Gómez (Coordinadores)

Este libro ha sido dictaminado por el *Dr. José Ricardo González Martínez* de la Universidad Autónoma de Tlaxcala y la *Dra. Norma Graciela Heredia* de la Universidad Autónoma de Yucatán, académicos reconocidos en el ámbito de la Educación Superior y de la Tecnología Educativa.

*Creative Commons 3.5*

Diseño y edición de cubierta Sandra Karina Ordóñez y Jéssica López Jácome

Cuidado editorial Clara Saraí Gutiérrez Gálvez

Cuevas Gómez, Martha Elena

Video en educación superior : háblame de Tic 9 / Martha Elena Cuevas Gómez ; Alberto Ramírez Martinell. - 1a ed. - Córdoba: Brujas ; México : Asociación Civil Social TIC, 2022.

212 p. ; 21 x 14 cm. - (Háblame de Tic / 9)

ISBN 978-987-760-500-6

1. Educación. 2. Educación Superior. 3. Educación Tecnológica. I. Ramírez Martinell, Alberto. II. Título.

CDD 378.0028

© Editorial Brujas

© SOCIALTIC

ISBN de la versión impresa: 978-987-760-500-6

ISBN de la versión digital: 978-987-760-501-3

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

Este libro se financió con recursos de la Universidad Veracruzana y de profesores de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

La comercialización de la versión impresa es exclusiva de la editorial Brujas. Por estar en *creative commons*, la versión digital puede ser descargada de forma gratuita.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de tapa e interior, puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia sin autorización previa del editor.

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723.

1° Edición 2022.

Impreso en Argentina

en coedición con Social TIC, Asociación Civil.

@hablamedetic

www.socialtic.org

**SOCIALTIC**



www.editorialbrujas.com.ar publicaciones@editorialbrujas.com.ar

# Índice general

Presentación .....	5
Contenido de la obra .....	9
Diez recomendaciones para la producción de video educativo ..	15
<i>Dr. Alberto Ramírez Martinell</i>	
Mediatización en la Educación Superior: comunicación educativa emergente durante la pandemia.....	45
<i>Dra. Martha Elena Cuevas Gómez</i>	
Gestión tecnopedagógica del video en la educación superior .....	55
<i>Dra. Elvia Garduño Teliz</i>	
Producción de video educativo para el desarrollo de una práctica de microbiología .....	79
<i>Dra. Nury Hernández Díaz</i>	
<i>Est. Ma. De los Ángeles Díaz Hernández</i>	
<i>Mtra. Martha Patricia Hernández Lezama</i>	
<i>Mtra. Rocío Ramón Ramos</i>	
Aula invertida durante la pandemia por COVID-19: El caso de la materia de manejo integral de residuos sólidos urbanos y de manejo especial.....	87
<i>Dr. José Ramón Laines Canepa</i>	
El video como recurso educativo en una asignatura del área de Ingeniería en Sistemas Computacionales e Informática Administrativa.....	95
<i>Mtro. José Manuel Rodríguez Hernández</i>	
<i>Dr. Eric Ramos Méndez</i>	
<i>Mtro. Rosalino Ovando Chío</i>	
Videoconferencia para la enseñanza del Chino .....	103
<i>Mtro. Qihui Zhou (周岐暉)</i>	

Enseñanza de inglés con videoconferencia.....	117
<i>Mtro. Víctor Hugo Ramírez Ramírez</i>	
Usos de la videoconferencia en estudiantes universitarios durante la pandemia .....	127
<i>Dr. Aurelio Vázquez Ramos</i>	
<i>Mtra. Jessica Badillo Guzmán</i>	
<i>Dra. Francisca Mercedes Solís Peralta</i>	
<i>Dr. Miguel Ángel Casillas Alvarado</i>	
Emociones de estudiantes universitarios al producir video educativo .....	143
<i>Dra. Sugely López Martínez</i>	
<i>Dra. Ana Rosa Rodríguez Luna</i>	
<i>Dr. Eduardo Salvador López Hernández</i>	
Consumo de videos en el MOOC de saberes digitales para docentes nivel 1 .....	153
<i>Dr. Ricardo Javier Mercado del Collado</i>	
<i>Esp. Nancy Jácome Ávila</i>	
El video en la práctica profesional de los estudiantes universitarios de Gestión Cultural .....	171
<i>Dra. Aurora Kristell Frías López</i>	
El video en la práctica docente: Un reto de la educación superior durante la pandemia. ....	185
<i>Dra. Marisa Zaldívar Acosta</i>	
La profesionalización docente en tecnologías de la información y de la comunicación .....	195
<i>Dra. Doris Laury Beatriz Dzib Moo</i>	
Ficha del autor.....	205

# Emociones de estudiantes universitarios al producir video educativo

Dra. Sugey López Martínez  
*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco*  
*sugey.lopez@ujat.mx*

Dra. Ana Rosa Rodríguez Luna  
*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco*  
*anarosa.rodriguez@ujat.mx*

Dr. Eduardo Salvador López Hernández  
*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco*  
*eduardos.lopez@ujat.mx*

## Resumen

En este capítulo se presentan las vivencias y sentires de estudiantes de la División Académica de Ciencias Biológicas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) al realizar videos de corte educativo. A través de formularios que se diseñaron con el apoyo del cuerpo académico de Investigación Socioambiental para la Sustentabilidad, y su posterior análisis, se presenta una reflexión sobre los conocimientos previos de los productores en torno a la creación de los videos, los programas que utilizaron, sus expectativas y percepciones sobre la experiencia de realización de videos. La producción de video por parte de los miembros de la comunidad puede ser de utilidad para las instituciones de educación superior, asimismo servir para enriquecer cursos y talleres y dotar de nuevas habilidades a profesores, pero también a estudiantes que pueden participar en la producción de video. Se concluye que la producción de video por parte de la comunidad puede tener beneficios para quien produce, consume, y en general para toda la comunidad.

**Palabras clave:** Experiencias en producción, estudiantes, aprendizaje, videos

## Introducción

Los procesos de enseñanza-aprendizaje se pueden concebir como las acciones en las que el principal protagonista es el alumno, mientras que el profesor puede cumplir con una función de facilitador de estos procesos. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento al leer, al aportar sus experiencias, cuando reflexionan e intercambian puntos de vista con sus compañeros y con el profesor (Abreu et al., 2018). La interacción presencial o a través de medios digitales o meta-medios. “Un medio eficaz para adoptar de manera dinámica cualquier característica de otro medio, incluso los inexistentes, es el primer meta-medio que cuenta con una capacidad de representación y expresión” (Kay, 1984 citado por Castro y Casado, 2007, p.28).

Desde hace cuatro décadas las formas dinámicas y participativas en la educación, han sido contempladas, incluso las que para ese entonces eran inconcebibles como las que involucran a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Con la llegada de las computadoras de escritorio e internet, Castro (2007), identifica tres elementos de gran impacto en el ámbito educativo mundial: el video, la informática y las telecomunicaciones. Estos tres elementos unidos con un solo fin resultan ser herramientas valiosas para la materialización del conocimiento que adquirirá el educando.

El aprendizaje en línea basado en videos se está convirtiendo en algo común en los entornos de educación superior. Esto se debe, desde luego, a la dinámica de docencia no presencial de emergencia de la llamada nueva normalidad generada por la COVID-19 y el aislamiento social. La enseñanza remota de emergencia fomentó el uso de plataformas virtuales, videos, libros y otros recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Esto ha tenido gran impacto en los estudiantes, especialmente los que son más activos y comprometidos con sus procesos de aprendizaje (Yoon et al, 2021). Pero ¿Qué pasa si el compromiso se lleva a un nivel mayor y se involucra al estudiante en la producción de los recursos educativos? ¿Qué sucede cuando los alumnos se convierten en productores de video? En esta investigación

se analizan las experiencias de producción de video de los estudiantes de la carrera de ingeniería ambiental de la División académica de Ciencias Biológicas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco en la cual se desarrolló esta investigación.

## **Metodología**

Para esta investigación se diseñaron encuestas digitales en *Google Forms* que se aplicaron a dos grupos de 28 estudiantes de la licenciatura en Ingeniería Ambiental, dentro de las asignaturas de Planeación y evaluación de proyectos ambientales y Evaluación de impacto ambiental, a partir de los trabajos del cuerpo académico Investigación Socioambientales para la sustentabilidad avalado por el Programa para el Desarrollo Profesional Docente PRODEP-SEP.

Los cuestionarios se aplicaron a 56 educandos, en dos momentos. Uno antes de la elaboración de la video producción y otro después de ella. Ambos grupos tuvieron una asesoría técnica y capacitación para la realización de guiones de proyectos audiovisuales y la edición de video con los programas *Filmora* y *Clipchamp* para realizar en una clase un proyecto final y en otro un tema dentro de las unidades de la asignatura.

En ambos casos, el proceso de producción incluyó la elaboración de resúmenes, elección de imágenes, textos, fondo musical y la edición del producto audiovisual. La duración final del video fue de siete minutos y el equipo de producción estuvo conformado por tres integrantes.

Los videos que realizaron los estudiantes de la asignatura de Planeación y Evaluación de Proyectos Ambientales consistieron en la difusión del proyecto en el que trabajaron durante todo el semestre. Los videos que realizaron los estudiantes resumen en unos cuantos minutos la introducción, objetivos, antecedentes, metodología y presupuesto con el que se debe contar para la elaboración de sus proyectos. En la siguiente figura se muestra el estilo de los videos que produjeron los alumnos.





Figura 1. Capturas de algunos de los videos realizados por los estudiantes. Nota: Elaboración propia.

Los formularios para recopilar las opiniones y sentires de los productores se aplicaron en el semestre de septiembre 2021 a enero 2022 y se distribuyeron a través de *Microsoft Teams*, plataforma de los cursos utilizada en la UJAT. Las preguntas versaron sobre las experiencias previas y posteriores a la realización del video, así como las plataformas, aplicaciones y equipos para su realización.

## Resultados y Discusión

Las edades de los estudiantes oscilaron entre los 20 y los 27 años, sin embargo, más del 80% de los estudiantes encuestados tenían entre 20 y 21 años. En los resultados del primer cuestionario distribuido antes de la realización del video educativo se reveló que el 64.29% de los alumnos ya habían realizado videos con anterioridad y solo el 35.71% no lo habían hecho. Sin embargo, de ese 64.29 % solo el 18% había realizado videos con fines académicos.

En cuanto a las emociones, éstas se dividieron en cuatro rubros: sentires positivos, negativos, ambos y ningún sentimiento. De las respuestas positivas se encuentran principalmente adjetivos como divertido, cómodo, entusiasmado, bueno, muy bueno, buen aprendizaje, entretenido, buena experiencia e interacciones positivas, De

los sentires negativos encontramos con mayor frecuencia estrés, nervios, inquietud, tedio, frustración, pena, ansiedad, miedo, inseguridad, preocupación, desesperación y angustia.

Entre los resultados se encontraron dualidades como feliz pero estresado, miedoso pero divertido y el último rubro fue ningún sentir. Antes de hacer el video el porcentaje mayor de los cuatro rubros fue negativo, con un 39.3% sin embargo, debajo de ese porcentaje se ubicó el de los sentimientos positivos con un 35.5%. Los adjetivos más frecuentes con los que describieron su sentir negativo fueron miedo y ansiedad. Un individuo puede tener emociones a nivel consciente o inconsciente y los miedos pueden ser el resultado de condicionamientos de épocas tempranas de la vida del individuo (Baker-Rush et al., 2021). Esto implica que los miedos pueden modificarse empleando principios de aprendizaje que pueden crear un cambio en la respuesta emocional a un estímulo. Watson (2009) señala que los procesos de pensamiento no tienen una acción observable ni respuestas físicas, por lo que los pensamientos pueden impulsar la acción o la falta de ella. Algunas otras encuestas sobre el miedo a lo desconocido mencionan que la desinformación y medios de comunicación siembran confusión y vacilación por lo que exigen más atención a las políticas de las redes (Walker et al. 2020).

De los sentires positivos (78%) los estudiantes manifestaron con más frecuencia los relacionados con: bueno, satisfactorio, divertido, muy bueno, me gustó, increíble, nueva experiencia, innovador, entretenido, impactante, muy gratificante, importante, fácil, sorprendido, interesante, agradable o excelente. Entre los sentires negativos, con 12%, destacan emociones como pesimismo, no muy bueno, no había hecho esto antes y tedioso. Finalmente, el 7.1% restante abarca términos como regular y bueno, complicado pero normal, interesante pero estresante. 1.8% no manifestó ningún sentimiento. Ver figura 2 y 3.



Figura 2. Comparativo de emociones en estudiantes, antes y después de la realización del video.  
 Nota: Elaboración propia.



Figura 3. Nube de palabras basada en las emociones de los estudiantes creadores de videos.  
 Nota: Elaboración propia.

Los comentarios que surgieron en el salón de clases fueron satisfactorios. Al motivar la interacción entre los estudiantes y compartir sus experiencias adquiridas se generaron vínculos y convivencia armónica entre ellos. Entre las experiencias expuestas como frustrantes se encontraron la falta de práctica, postergar el trabajo para la entrega final y la falta de algún participante del equipo en las actividades previstas.

Dentro de los programas más utilizados para la edición de video se encuentran *Filmora* con el 25% y *Clipchamp* con un 16%. En total se utilizaron doce programas para la edición del video, mismos que se presentan en la figura 3.



Figura 3. Programas utilizados para la creación del video.  
Nota: Elaboración propia.

En la reflexión de este trabajo de recolección de emociones los problemas técnicos como el limitado acceso a Internet en algunos municipios de Tabasco, deficientes equipos y el cobro de algunas plataformas editoras de video se consideraron como inconvenientes esporádicos. De acuerdo con Bello-Bravo y Pittendrigh (2018) los problemas durante la producción de video pueden ser en gran medida tecnocráticos y tecnológicos. Los medios materiales son necesarios para la transmisión de información, y más que solamente infraestructuras eléctricas y de Internet, o fungir como dispositivos de envío y recepción de TIC, suelen ser estructuras de apoyo humano. Esta actividad generó el 96.42% de satisfacción en los estudiantes con sus video producciones.

### Reflexiones finales

Basado en las experiencias de este trabajo, se puede decir que el video es una herramienta para resumir información

extensa, para el trabajo en equipo, el uso de la creatividad, la apropiación del conocimiento, el acercamiento entre docentes, estudiantes y viceversa y también para el entretenimiento. A pesar de las carencias tecnológicas y de en algunos casos los miedos ante la falta de experiencia que se pueden presentar en la creación del video, los productos audiovisuales y sus procesos de producción fueron en lo general positivos.

No obstante, es necesario que tanto estudiantes como profesores reciban cursos y talleres del uso de programas para la edición de videos, para enfrentarse a nuevos retos. Singh y Robbins (2020) sugieren que un video de presentación personal, por ejemplo, puede maximizar las conexiones con los estudiantes a distancia al presentar una imagen auténtica del profesor y compartir el entusiasmo por el contenido, estableciendo así un tono de bienvenida para el semestre. Otros autores hacen referencia a que el video es una de las herramientas más efectivas que incluye muchas señales visuales como un excelente método de aprendizaje para diferentes áreas de estudio (Ahmet et al., 2018).

Aunque al principio se presentaron situaciones adversas en cuanto a la creación de videos, se lograron romper al hacer uso de varios programas de edición de video. Consideramos necesario señalar que faltan esfuerzos por parte de los diferentes actores educativos para que la creación de video se pueda dar todavía de manera más placentera. La habilitación tecnológica de profesores y estudiantes en el uso de programas para la edición y en técnicas de videograbación y encuadre resultan inminentes para que, ante el incremento del uso de videos, no haya docentes ni estudiantes que se queden rezagados en la utilización de estas herramientas.

## Referencias

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Worosz, T. B., y Vichot, I. B. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. Mendive. *Revista de educación*, 16(4), 610-623.
- Ahmet, A., Gamze, K., Rustem, M., y Sezen, K. A. (2018). Is video-based education an effective method in surgical education? A systematic review. *Journal of surgical education*, 75(5), 1150-1158.
- Baker-Rush, M. L., Pabst, A., Aitchison, R., Anzur, T., y Paschal, N. (2021). Fear in Interprofessional Simulation: The role of psychology

- and behaviorism in student participation and learning. *Journal of Interprofessional Education and Practice*, 24, 100432.
- Bello-Bravo, J., y Pittendrigh, B. R. (2018). Scientific animations without borders (SAWBO): animating IPM information and education everywhere. *Outlooks on Pest Management*, 29(2), 58-61.
- Castro, S., Guzmán, B., y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234.
- Chen, Q., Min, C., Zhang, W., Wang, G., Ma, X., y Evans, R. (2020). Unpacking the black box: How to promote citizen engagement through government social media during the COVID-19 crisis. *Computers in human behavior*, 110, 106380.
- He, C., Liu, H., He, L., Lu, T., y Li, B. (2022). More collaboration, less seriousness: Investigating new strategies for promoting youth engagement in government-generated videos during the COVID-19 pandemic in China. *Computers in Human Behavior*, 126, 107019.
- Jaramillo, M. A., Arango, O. G., Cárdenas, L. Z., Llanos, R. A., Pico, J. C., Gutiérrez, M., y Dager, Y. B. (2005). Un análisis de la transferencia y apropiación del conocimiento en la investigación de universidades colombianas. *Investigación y Desarrollo*, 13(1), 128-157.
- Singh, K. C., y Robbins, L. K. (2020). Remind Me You are Real: Creating a Self-Introductory Video for Online Courses. *Teaching and Learning in Nursing*, 15(3), 195-197.
- Walker, K. K., Owens, H., y Zimet, G. (2020). “We fear the unknown”: Emergence, route and transfer of hesitancy and misinformation among HPV vaccine accepting mothers. *Preventive Medicine Reports*, 20, 101240.
- Watson, J. B. (2009). Is thinking merely the action of language mechanisms? *British Journal of Psychology*, 100(1a), 169–180. [https://doi.org. ezproxy.rosalindfranklin.edu/10.1348/000712608X336095](https://doi.org/10.1348/000712608X336095)
- Yoon, M., Lee, J., y Jo, I. H. (2021). Video learning analytics: Investigating behavioral patterns and learner clusters in video-based online learning. *The Internet and Higher Education*, 50, 100806.