

Atendiendo al nuevo perfil de estudiante universitario del siglo XXI.

Experiencias y prácticas universitarias con las que dar respuesta a las demandas, intereses y motivaciones de nuestro alumnado, sus especificidades y expectativas, a la vez que se potencia el logro de los objetivos de aprendizaje.

XXI. mendeko unibertsitateko ikaslearen profil berria.

Gure ikasleen eskaera, interes eta motibazioei, beren berezitasun eta itzaropenei erantzuteko unibertsitateko esperientziak eta praktikak, aldi berean ikaskuntzako helburuak lortzeko asmoz.



Este libro recoge buenas prácticas académicas y de gestión implementadas por el profesorado de la
Universidad de Deusto.

© Unidad de Innovación Docente. Universidad de Deusto, 2020

Edita: Grupo de Comunicación Loyola-Bilbao

ISBN: 978-84-271-4469-9

BUENAS PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y CALIDAD

IX Jornada Universitaria de Innovación y Calidad:
“Atendiendo a un nuevo perfil de estudiante”

Título: Simulación de las charlas TED: diseño de un vídeo viral y el poder de la comunicación.

Profesorado: Jessica Paños-Castro



DATOS GENERALES

Nombre de la titulación y asignatura: se lleva a cabo en 1º en la asignatura Gizarte eta Eskola (Sociedad y Escuela) en el grado de Educación Primaria y Educación Primaria más Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en el Campus de Donostia.

Destinatarios: Alumnos/as del grado en Educación Primaria y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte del Campus de Donostia.



DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS Y DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA PRÁCTICA INNOVADORA

La práctica consiste en elaborar en grupo un vídeo viral así como su defensa oral delante de un tribunal para desarrollar la creatividad, el trabajo en equipo, la comunicación oral, hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, y elaborar y editar contenido digital.

El vídeo tiene que guardar relación con al menos uno de los contenidos trabajados en la asignatura como por ejemplo la inclusión, el impacto de las nuevas tecnologías, el bullying y ciberbullying, el desarrollo sostenible, la triple relación familia-escuela-sociedad y la atención a la diversidad, entre otros. Los/as alumnos/as tienen total libertad para elegir el contenido del vídeo. El único requisito que tienen que cumplir es que las imágenes y los fragmentos del vídeo sean de elaboración propia, además de respetar los derechos de autor.

El procedimiento de la buena práctica es el siguiente. El primer día de clase se expone las bases de la actividad. Al cabo de dos-tres semanas, se imparte una pequeña formación de dos horas sobre la propiedad intelectual, los usos posibles de los bancos de imágenes y sonidos, cómo utilizar los programas de edición de vídeos y

proporcionar consejos para la calidad de imagen y sonido. Más adelante, se proyectan los vídeos ganadores de las ediciones anteriores como ejemplo de buenas prácticas, y se reflexiona sobre los factores y/o características de porqué el vídeo es viral. Finalmente, se facilitan algunas ideas sobre qué vídeo pueden elaborar.

Es importante destacar que los/as alumnos/as a lo largo de la asignatura tienen tiempo en clase para ir elaborando el guion, la edición del vídeo y/o la presentación oral. Además, la profesora hace el seguimiento dentro como fuera de clase a través de las tutorías grupales.

El vídeo se presenta y se defiende el último día de clase delante de un tribunal. Cada grupo tiene un máximo de 10 minutos para proyectar el vídeo y exponer su justificación, hacer reflexionar al público, incidir en algún aspecto clave, etc. Es obligatorio que todos los miembros del grupo hagan uso de la comunicación oral. Los dos mejores grupos reciben un premio material para cada uno de los componentes.

Con el objetivo de que la actividad se asocie a las charlas TED (Tecnología, Entretenimiento, Diseño), el ambiente del aula es decorado con las letras individuales rojas que componen el logo fabricado en corcho y la alfombra circular roja.

Como se ha dicho previamente, el alumnado defiende el trabajo delante de un tribunal. Ya van dos ediciones consecutivas y en el actual curso académico 2019-2010 se celebrará la tercera edición. En la primera edición el tribunal estuvo compuesto por la profesora y algunos profesores del claustro. En cambio, en la segunda edición el tribunal fueron los/as antiguos/as alumnos/as ganadores/as del concurso.

Todos los miembros del tribunal recibieron previamente los criterios de evaluación. Estos fueron los siguientes:

Comunicación oral	Claridad y fluidez verbal
	Volumen, entonación y velocidad del discurso
	Presentación de los contenidos
	Gestión del tiempo
	Posición corporal
	Originalidad del mensaje
Elaboración del vídeo	Gestión del tiempo
	Originalidad
	Calidad de la edición del vídeo
	Calidad de los fragmentos del vídeo e imágenes
	Vídeo con potencialidad viral

El trabajo tiene una calificación en la nota final de la asignatura entre el 15 y 20%. Por último, señalar que la metodología de trabajo es autónomo y colaborativo, y cuentan con la supervisión y ayuda de la profesora.



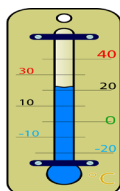
RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

Para implementar esta buena práctica se requieren los siguientes recursos materiales por parte del alumnado: móvil con cámara y/o cámara de vídeo, y software de editor

de vídeos (Movie Maker, iMovie, Adobe Premier, o similares). Por parte del profesorado, sin embargo, se requieren los siguientes recursos materiales: proyector, sistema de audio, premios, plantillas con los criterios de evaluación y decoración del espacio (principalmente las letras de corcho y la alfombra circular roja).



Las personas implicadas para el desarrollo de la buena práctica son el alumnado matriculado en la asignatura, alumnos/as participantes en la edición anterior y/o el claustro de profesores, y la profesora que imparte la asignatura.



REFLEXIÓN Y VALORACIÓN

Evaluación de la Buena Práctica y lecciones aprendidas

Al finalizar el curso, los/as alumnos/as tienen que evaluar la asignatura señalando aquellas actividades que más y menos les hayan gustado. Una gran mayoría de los participantes de los dos cursos anteriores respondieron que la actividad que más les había gustado fue la simulación de las charlas TED. Siendo las cosas así, en este curso académico 2019-2020 se celebrará la tercera edición.

Teniendo en cuenta el Marco DigComp de la Comisión Europea (2013) el alumnado estaría desempeñando las siguientes áreas y subcompetencias relacionadas con la competencia digital:

Áreas	Subcompetencias
Tratamiento de la información	Buscar información online válida y almacenarla para realizar la presentación.
Comunicación	Uso de aplicaciones de comunicación online para trabajar con sus compañeros (por ejemplo, correo electrónico, chats y redes sociales), y crear y gestionar contenidos con herramientas de colaboración (por ejemplo, drive y calendarios electrónicos).
Creación de contenido	Creación de contenidos multimedia (presentación y video) y respetar las licencias y copyrights de imágenes y sonidos.
Seguridad	Tomar medidas de seguridad a la hora de descargar los programas.
Resolución de problemas	Resolver los problemas que surjan al usar la tecnología digital.

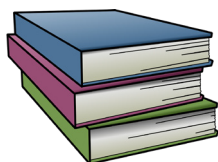
En las tutorías que se realizan dentro como fuera del aula, los/as alumnos/as señalan que al principio les cuesta elegir un tema y elaborar un guion con potencialidad de ser viral, esto es, la preproducción y posproducción. La edición del video también les supone un reto ya que la mayoría de ellos nunca han utilizado ningún software de

edición de vídeos y consideran que tienen un bajo nivel en la competencia digital. No obstante, manifiestan pasárselo muy bien en la caracterización, eligiendo los escenarios y planos... es decir, en la producción.

Los premios para los ganadores también son un aliciente como estímulo motivacional. Generalmente se implican activamente en la tarea no solo para aprobar la actividad sino para ganar el premio.

Otro aspecto positivo que mencionan es la heteroevaluación, esto es, la evaluación de la actividad no solo recae en el profesorado (quien generalmente tiene el poder y autoridad) sino en otros profesores y/o antiguos/as alumnos/as. De este modo, intervienen otros agentes externos evitando la subjetividad de los intereses propios del evaluador con el fin de favorecer a una persona o grupo.

Por último, los/as antiguos/as alumnos/as al asumir el rol de evaluadores se sienten participantes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Conocen perfectamente las dificultades y requisitos que debiera tener un vídeo viral y si el mensaje que quieren transmitir los/as alumnos/as es atractivo para captar la atención del público. Es más, entre las funciones como futuros profesores de Educación Primaria tendrán que evaluar las competencias de sus alumnos/as, esto es, este tipo de actividad les ayuda a desarrollar la competencia profesional de evaluación.



REFERENCIAS

Marco conceptual y Referencia bibliográficas que apoyan esta buena práctica

En los últimos tiempos el avance de la tecnología se sucede a un ritmo vertiginoso. Prueba de ello son los aparatos tecnológicos que los/las alumnos/as tienen a su disposición desde que tienen uso de razón como son los teléfonos inteligentes, las videoconsolas, los smartwatches o las pulseras de actividad, los patinetes eléctricos... Es por ello, que a las generaciones que han nacido después de los años 80 se les ha acuñado distintos nombres como la Generación Red o Net Generation; nativos, visitantes y residentes digitales, la generación del hashtag... (Feixa, Fernández-Planells y Figueras-Maz, 2016).

Dependiendo del curso en el que impartamos docencia y la edad con la que los/as alumnos/as se matriculan en los estudios, nuestro alumnado puede pertenecer a la Generación Y, del milenio o millennials (los que han nacido entre 1980 y 2000) o la Generación Z, post-millennials o centenials a aquellos que han nacido después del año 2000. Estas personas generalmente suelen preferir los gráficos antes que el texto, son multitarea e impacientes, trabajan en red, les apasionan los retos, acceden a la información a partir de fuentes digitales, son sociables... (Gisbert y Esteve, 2011).

En el 2006 el Parlamento y el Consejo Europeo señalaron la competencia digital como una competencia clave para todos los ciudadanos. Entre las destrezas de esta competencia se incluye saber utilizar las aplicaciones, desarrollar la creatividad y la innovación (Journal of the European Union, 2006). Por su parte, la European Union (2013) y Vuorikari, Punie, Carretero Gómez y Van den Brande, (2016) elaboraron el proyecto DIGCOMP (Marco para el Desarrollo y el Conocimiento de la Competencia

Digital en Europa), estableciendo 5 áreas competenciales: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y solución de problemas. Cada una de estas áreas competenciales incluye subcompetencias, obteniendo finalmente un modelo con 21 competencias.

En esta buena práctica se trabajarían 8 subcompetencias (véase tabla 1).

Tabla 1. Relación de áreas competenciales y competencias.

Áreas competenciales	Competencias
Información	1.1. Explorar, buscar y filtrar la información 1.2. Evaluar la información 1.3. Almacenar y recuperar la información La exposición oral requiere de una justificación obtenida en bases de datos, revistas científicas...
Comunicación	No se corresponde directamente con la actividad. No obstante, los alumnos, entre ellos, seguramente hagan uso de las tecnologías para interactuar y compartir la información.
Creación de contenido	3.1. Desarrollo de contenidos, a la hora de elaborar el vídeo. 3.3. Derechos de autor y licencias, a la hora de hacer uso de las imágenes o sonidos libres de derechos de autor.
Seguridad	4.1. Protección de los dispositivos, a la hora de descargarse los programas de edición de vídeo para evitar los virus.
Solución de problemas	5.1. Resolución técnica de problemas, ante las averías. 5.3. Innovación y uso creativo de la tecnología. La edición del vídeo requiere de un montaje original, diferente...

Castellanos, Sánchez y Calderero (2017) sostienen que un 43,5% de los estudiantes universitarios al comenzar la universidad tienen un nivel de conocimientos tecnológicos intermedio, un 42,2% básico y un 6,3% principiante. Algunos estudios incluso señalan que un 44,5% de la población europea entre 16 y 74 años tiene una competencia digital insuficiente (Vuorikari, Punie, Carretero Gómez & Van den Brande, 2016). Otras investigaciones, en cambio, señalan que, aunque el alumnado universitario tenga un nivel de competencia digital básico, les falta por poner en práctica las herramientas digitales en contextos educativos (Gisbert y Esteve, 2011). Es por ello, que en ocasiones se les ha denominado tecnoalfabetos, incluido los millennials, ya que generalmente hacen uso de las TIC en el ámbito lúdico y personal pero no lo emplean en el ámbito profesional (Ruiz, Ruiz y Galindo, 2016). Siendo las

cosas así, se ve necesario no solo alfabetizar en lectura y escritura, sino también digitalmente adaptándonos al nuevo perfil universitario.

El vídeo puede aumentar el nivel de retención (se suele decir que <<una imagen vale más que mil palabras>>), mejorar la comprensión más rápidamente y motivar sobre lo que se está aprendiendo. La visualización de los videos por internet es el medio de entretenimiento favorito entre los jóvenes españoles (González y López, 2011). Sin embargo, los alumnos intervienen muy poco en la elaboración de este recurso, esto es, suelen ser receptores pasivos (Moreno, 2004). Gracias al canal Youtube o IGTV de Instagram muchos consumidores han pasado a convertirse en productores (Guerrero, González y Kimber, 2018). Sin duda, las formas de comunicación de las juventudes han cambiado (Feixa, Fernández-Planells y Figueras-Maz, 2016).

Referencias bibliográficas:

Castellanos, A., Sánchez, C. y Calderero, J. F. (2017). Nuevos modelos tecnopedagógicos. Competencia digital de los alumnos universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(1), 1-9.

European Union (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.

Feixa, C., Fernández-Planells, A. y Figueras-Maz, M. (2016). Generación Hashtag. Los movimientos juveniles en la era de la web social. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 107-120.

Gisbert, M. y Esteve, F. (2011). Digital Leaners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión Universitaria*, 7, 48-59.

González, P. y López, N. (2011). La generación digital ante un nuevo modelo de televisión: contenidos y soportes preferidos. *Anàlisi*, 44, 31-48.

Guerrero, E., González, C. y Kimber, D. (2018). La televisión de los mileniales: una aproximación a sus hábitos de visionado. *Anàlisi, Quaderns de Comunicació i Cultura*, 59, 121-138.

Journal of the European Union (2006). Recommendation of the European Parliament and the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>

Moreno, M. (2004). El vídeo en el aula. *Perfiles socioeducativos de la Educación Permanente*, 7, 1-10.

Ruiz, S., Ruiz, F.J. y Galindo, F. (2016). Los millennials universitarios y su interacción con el social mobile. *Fonseca, Journal of Communication*, 12, 97-116.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gómez S. & Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union.