



METODOLOGIA

Investigando las necesidades de las escuelas para la aplicación de contenidos de vídeo con fines educativos y su capacidad de desarrollo en ese contexto.



НАЦИОНАЛНА АГЕНЦИЈА
ЗА ЕВРОПСКИ ОБРАЗОВНИ
ПРОГРАМИ И МОБИЛНОСТ

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1.Introducción.....	3
1.1 Sobre el proyecto ...and Action!.....	5
1.2 Objetivos.....	7
1.3 Actividades.....	8
1.4 Impacto anticipado del proyecto.....	10
2.Metas del proyecto.....	12
2.1 Aplicación de contenido de video con fines educativos.....	13
2.1.1 Macedonia del Norte.....	15
2.1.2 Bulgaria.....	21
2.1.3 Eslovenia.....	23
2.1.4 España.....	37
2.1.5 Serbia.....	46
3. Metodología.....	50
3.1 Problemática.....	51
3.2 Sujeto de estudio.....	52
3.3 Sentido y tareas de la investigación (general y particulares).....	53
3.4 Muestra de la encuesta.....	54
3.5 Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación.....	55
4.Encuesta.....	56
5. Análisis e interpretación de la investigación.....	62
5.1 Análisis del resultado de la encuesta.....	63
5.1.1 Macedonia del Norte.....	63
5.1.2 Bulgaria.	66
5.1.3 Serbia.....	68
5.1.4 Eslovenia.....	72
5.1.5 España.....	73
6. Socios...and Action!	77

1. Introducción

En los últimos años, el aprendizaje basado en video ha surgido como un método de enseñanza popular y efectivo en las escuelas europeas. La pandemia de COVID-19 ha acelerado aún más esta tendencia, con muchas escuelas adoptando modelos de aprendizaje en línea y mixtos que dependen en gran medida de la instrucción basada en video. Según un informe de la Comisión Europea, "el aprendizaje en línea y por video proporciona flexibilidad, accesibilidad y personalización del aprendizaje, lo que puede mejorar potencialmente la calidad y efectividad de la educación" (Comisión Europea, 2020).

La investigación también ha demostrado que el aprendizaje basado en video puede mejorar la participación de los estudiantes y la retención del conocimiento. En un estudio realizado por la Universidad de Washington, los estudiantes que vieron conferencias en video obtuvieron mejores resultados en los exámenes y demostraron una comprensión más profunda del material en comparación con los estudiantes que asistieron a conferencias tradicionales (Guo et al., 2014). De manera similar, un estudio realizado por la Universidad de California encontró que "los estudiantes que vieron videos que complementaban sus materiales de curso tenían una mejor memoria de la información, obtenían mejores resultados en los cuestionarios y tenían calificaciones generales más altas que los estudiantes que no veían los videos" (Young et al., 2013).

El aprendizaje basado en video también ofrece una mayor accesibilidad para los estudiantes con diversas necesidades de aprendizaje. Según un informe de la UNESCO, "las tecnologías de video y multimedia pueden hacer que el aprendizaje sea más flexible, accesible e inclusivo para los estudiantes con diferentes antecedentes y habilidades" (UNESCO, 2013). Esto es especialmente importante para los estudiantes con discapacidades o aquellos que viven en áreas remotas o desatendidas.

A pesar de la creciente popularidad del aprendizaje basado en video en las escuelas europeas, aún queda mucho por aprender sobre su efectividad y cómo se puede integrar mejor en el sistema educativo. Como se destaca en el informe de 2020 del Monitor de Educación y Formación de la Comisión Europea, "aún no se ha realizado todo el potencial de la educación digital" (Comisión Europea, 2020, p. 16). Este informe también enfatiza la importancia de mejorar las competencias digitales de los educadores, integrar las tecnologías digitales en el plan de estudios y promover enfoques pedagógicos innovadores que mejoren el aprendizaje de los estudiantes.

Este proyecto, realizado por los socios de ...and Action!, se alinea con el llamado de la Comisión Europea a "realizar más investigaciones y evaluaciones de la educación digital en todos los niveles de educación y formación" (Comisión Europea, 2020, p. 16). Además, tiene el potencial de proporcionar a los educadores europeos conocimientos respaldados por evidencia y herramientas prácticas para mejorar su uso de la instrucción basada en video en el aula. El objetivo de este proyecto de investigación es examinar la necesidad de crear y aplicar contenido de video con fines de enseñanza en las escuelas europeas, e investigar la capacidad de desarrollo de los docentes en este contexto.

Este proyecto implicará la colaboración entre escuelas y educadores de diferentes países europeos para investigar las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuáles son los métodos de enseñanza basados en video más efectivos?
- ¿Cómo se puede integrar el aprendizaje en video en el plan de estudios existente?
- ¿Cuáles son los beneficios y desafíos del aprendizaje en video en diferentes áreas temáticas?
- ¿Cómo puede el aprendizaje en video respaldar el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital?

A través de este proyecto, esperamos proporcionar a los educadores europeos conocimientos respaldados por evidencia y herramientas prácticas para mejorar su uso del aprendizaje en video en el aula. En última instancia, esto contribuirá a la mejora de los resultados educativos y preparará a los estudiantes europeos para los desafíos del futuro.



1.1 Sobre el proyecto ...and Action!

El proyecto "...AndAction!" es una iniciativa internacional de Erasmus+ KA2 liderada por la Cinemateca de Macedonia con el objetivo principal de mejorar la calidad de la experiencia educativa al incorporar de manera fluida contenido de video en el plan de estudios. Este innovador proyecto, que abarcará dos años, desde octubre de 2022 hasta octubre de 2024, actúa como una empresa colaborativa, reuniendo a un diverso consorcio de organizaciones asociadas de Bulgaria, Serbia, Eslovenia y España. Estas organizaciones asociadas, unidas por su compromiso compartido de transformar el panorama educativo, están reuniendo su experiencia y recursos colectivos para promover la causa de la integración de contenido de video en el aula.

Respaldado por la Agencia Nacional de Macedonia para el Programa Erasmus+, este ambicioso proyecto está impulsado por la visión de aprovechar el inmenso potencial del contenido de video como una herramienta versátil e impactante en el campo de la educación. El proyecto reconoce que el contenido de video, con su capacidad única para involucrar múltiples sentidos, puede servir como un medio poderoso para mejorar la interactividad, el compromiso y la retención de las experiencias de aprendizaje. Al integrar contenido de video en el proceso de enseñanza, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más inmersivas, memorables y convincentes, lo que contribuye en última instancia a un proceso educativo más efectivo y enriquecedor.

Un pilar del proyecto "...AndAction!" es el compromiso de capacitar a 80 profesores, provenientes de los países participantes, con las habilidades y el conocimiento necesarios para crear contenido de video de alta calidad y valor educativo. Este objetivo se llevará a cabo a través de una serie de sesiones de formación impartidas por profesionales en el ámbito de la producción y edición de video. Estas sesiones de formación proporcionarán instrucción práctica y práctica, capacitando a los profesores con las habilidades técnicas y creativas necesarias para producir contenido de video convincente adaptado a sus necesidades específicas de enseñanza. Al permitir que los profesores desempeñen un papel activo e informado en la creación de contenido de video, el proyecto tiene como objetivo catalizar el enriquecimiento de las metodologías de enseñanza, la diversificación de los recursos de aprendizaje y la mejora general de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Paralelamente a su énfasis en la promoción de la importancia del contenido de video y la capacitación de los profesores en la creación de video, el proyecto también se dedica a realizar una investigación profunda y sistemática sobre la utilización de video con fines educativos, presentada en este documento. Este esfuerzo de investigación abarca una exploración de las prácticas actuales, los desafíos asociados y los beneficios percibidos del uso de contenido de video en las escuelas de los países participantes. La investigación también investiga las barreras percibidas para la integración del contenido de video y las estrategias potenciales para superar estos desafíos. Los hallazgos de esta investigación integral proporcionan ideas valiosas sobre el estado actual del uso de contenido de video en la educación, sirviendo como base para recomendaciones informadas sobre cómo el contenido de video puede integrarse de manera más efectiva y óptima en el plan de estudios en el futuro.

El proyecto "...AndAction!" se basa en el principio de la colaboración, reuniendo a organizaciones asociadas de diversos contextos geográficos y culturales, así como antecedentes variados en educación, investigación y creación de contenido de video. Este consorcio dinámico de socios forjará una red colaborativa de profesionales de la educación, investigadores y creadores de contenido de video, que trabajan en conjunto para promover la integración del contenido de video en la educación. Esta red servirá como una plataforma dinámica para intercambiar conocimientos, compartir mejores prácticas, difundir recursos y fomentar una ética de innovación y creatividad en el campo de la educación. A través de este enfoque colaborativo, el proyecto busca impulsar una transformación duradera y generalizada en el panorama educativo, promoviendo la causa de la enseñanza y el aprendizaje innovadores, atractivos y efectivos a través de la integración del contenido de video.



1.2 Objetivos

Abogando por la Importancia del Contenido de Video en la Educación

El proyecto "...Y acción!" tiene como objetivo fortalecer la comprensión y apreciación del contenido de video como una herramienta educativa crucial y transformadora. Al involucrar activamente a maestros y escuelas en cinco países diversos, el proyecto busca resaltar los beneficios multifacéticos que el contenido de video aporta al panorama educativo. Esta participación es fundamental para generar conciencia sobre las numerosas formas en que el video puede mejorar la experiencia de aprendizaje al fomentar un entorno más dinámico, interactivo y visualmente estimulante. La iniciativa se centra en alentar a los actores educativos a reconocer y abrazar las ventajas que ofrece el contenido de video en términos de participación, retención y creatividad.

Desarrollo de Habilidades de Creación de Video entre los Docentes

Una parte significativa del proyecto implica proporcionar formación a 80 docentes de los países asociados en el arte de crear contenido de video efectivo y convincente con fines educativos. Esta formación está diseñada para abarcar un espectro de niveles de habilidad, desde básico hasta intermedio, asegurando que todos los docentes participantes puedan beneficiarse, independientemente de su experiencia previa en la creación de video. Los cursos serán impartidos por profesionales con amplia experiencia en producción y edición de video, y este proceso está dirigido por la Cinemateca de Macedonia. El objetivo es dotar a los educadores con las habilidades y conocimientos necesarios para producir contenido de video atractivo, informativo y de alta calidad para sus estudiantes. Al hacerlo, el proyecto tiene como objetivo capacitar a los docentes para liderar la creación de materiales de video personalizados que se alineen con sus estilos de enseñanza únicos, requisitos del plan de estudios y necesidades de los estudiantes.

Explorando el Estado Actual del Uso de Video en la Educación

Para comprender las tendencias, desafíos y oportunidades prevalecientes asociadas con el uso de contenido de video en la educación, el proyecto llevará a cabo estudios de investigación nacionales integrales en cada uno de los países asociados. Estos estudios profundizarán en el papel y el impacto del contenido de video en las escuelas, proporcionando información valiosa sobre las prácticas actuales y el grado de integración del video en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, la investigación examinará los beneficios percibidos del uso de contenido de video, así como los desafíos que enfrentan los educadores para implementar de manera efectiva recursos de video en sus aulas. Los hallazgos de estos estudios serán fundamentales para identificar áreas potenciales de mejora y proponer recomendaciones concretas para optimizar el uso de contenido de video en la educación. Al comprender el estado actual del uso de video.

1.3 Actividades

Creación de una plataforma online especializada de orientación para la creación de contenidos de vídeo

Un componente integral y fundamental del proyecto ...AndAction es el desarrollo de una plataforma en línea integral y dedicada específicamente diseñada para satisfacer las necesidades de los educadores interesados en crear contenido de video con fines educativos. Esta plataforma funcionará como un depósito de recursos, herramientas y materiales educativos, orientados a ayudar a los educadores en todo el proceso de creación de contenido de video. Esto incluirá herramientas de edición de video, tutoriales paso a paso fáciles de usar para diferentes niveles de experiencia y ejemplos ilustrativos de mejores prácticas en la creación de contenido de video impactante para la enseñanza y el aprendizaje. Además, la plataforma brindará acceso a una comunidad colaborativa de educadores, lo que permitirá a los usuarios compartir experiencias, mostrar sus creaciones e intercambiar comentarios. Diseñada centrándose en la facilidad de uso y la accesibilidad, la plataforma busca reducir las barreras técnicas que a menudo disuaden a los educadores de aventurarse en la creación de contenido de video. Al proporcionar un centro integral con todas las herramientas y recursos necesarios, la plataforma aspira a inspirar y capacitar a los educadores para que integren el video en sus métodos de enseñanza, mejorando la experiencia educativa general de sus estudiantes. De esta manera, la plataforma pretende contribuir a la transformación continua de las prácticas educativas a través de la integración de contenidos de vídeo innovadores e interactivos.

Cursos de formación docente sobre producción y edición de vídeo

Otra actividad vital del proyecto implica la organización e impartición de cursos prácticos de formación de profesores sobre producción y edición de vídeos. Estos cursos se llevarán a cabo en los países socios de Macedonia, Bulgaria, Eslovenia y España, y tendrán cabida para un total de 80 profesores, con 20 participantes de todos los países participantes en cada curso. Este enfoque garantiza un entorno de aprendizaje diverso e intercultural, fomentando el intercambio de ideas y conocimientos entre educadores de diferentes regiones. Estos cursos de formación profundizarán en los aspectos prácticos de la creación y edición de vídeos, equipando a los profesores con habilidades y técnicas tangibles que pueden aplicarse inmediatamente en sus aulas. Además de las habilidades técnicas, los cursos también abordarán consideraciones pedagógicas, ayudando a los profesores a crear contenido de vídeo que se alinee con los objetivos educativos y mejore el aprendizaje de los estudiantes.

Las sesiones de capacitación serán impartidas por profesionales experimentados en el campo de la producción de videos, quienes brindarán instrucción de alta calidad, orientación personalizada y práctica práctica a los participantes. En última instancia, estos cursos tienen como objetivo capacitar a los educadores para que adquieran competencia en la creación de contenido de video atractivo, informativo y pedagógicamente sólido que mejore la participación de los estudiantes, fomente una comprensión más profunda y brinde una experiencia de aprendizaje más rica e inmersiva.

Conferencias promocionales para mostrar los resultados del proyecto

Para destacar la finalización exitosa del proyecto y compartir los logros, experiencias y conocimientos adquiridos a lo largo de la iniciativa, se llevarán a cabo conferencias promocionales en Macedonia, España y Bulgaria. Estas conferencias servirán como plataformas para presentar los resultados del proyecto, celebrar el trabajo y el progreso de los docentes capacitados y difundir los hallazgos de los estudios de investigación nacionales sobre el uso del video en la educación. Al convocar a diversas partes interesadas de la comunidad educativa, incluidos educadores, formuladores de políticas, investigadores y profesionales, las conferencias tienen como objetivo fomentar el diálogo y la polinización cruzada de ideas sobre el papel y la importancia del contenido de vídeo en la educación. Estos eventos brindarán oportunidades para que los participantes aboguen por la integración continua y ampliada del contenido de video en el proceso educativo, compartan sus experiencias y mejores prácticas y contribuyan al discurso continuo sobre metodologías de enseñanza innovadoras y efectivas. Además, las conferencias servirán como un espacio para mostrar y reconocer los logros de los docentes capacitados, destacando sus contribuciones al avance del campo de la educación. En última instancia, a través de estas conferencias, el proyecto busca dejar un impacto positivo y duradero en el panorama educativo al resaltar el potencial transformador del contenido de video e inspirar y alentar a los educadores y formuladores de políticas a continuar explorando enfoques nuevos e innovadores para la enseñanza y aprendiendo.



1.4 Impacto anticipado del proyecto

El proyecto "...AndAction!", con sus amplios y ambiciosos objetivos, está bien posicionado para hacer una contribución transformadora y duradera a los sectores educativos de los países participantes. Su enfoque en la creación y utilización de contenido de video en el proceso de enseñanza sin duda fomentará un entorno educativo más dinámico, atractivo e inmersivo, dejando un impacto significativo en la forma en que se ofrece y experimenta la educación.

Los docentes que participan en este proyecto no solo adquirirán habilidades invaluableles en la creación de contenido de video, sino que también experimentarán un cambio en sus metodologías de enseñanza. Armados con nuevas capacidades, estarán mejor preparados para crear lecciones más estimulantes que se adapten a diferentes estilos y preferencias de aprendizaje.

La capacidad de crear contenido de video personalizado empoderará a los docentes para diseñar lecciones que capturen la atención de los estudiantes, fomenten una comprensión más profunda y brinden una experiencia de aprendizaje más interactiva y memorable. Las oportunidades de desarrollo profesional ofrecidas a través del proyecto mejorarán la autoeficacia de los docentes, fomentarán un enfoque más innovador para la enseñanza y contribuirán a su crecimiento profesional a largo plazo.

Las escuelas que adopten la integración de contenido de video cosecharán beneficios sustanciales al crear un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo. El uso de contenido de video en el plan de estudios permite a las escuelas ofrecer una experiencia educativa más rica que atrae a diferentes modalidades de aprendizaje. Al proporcionar una combinación de oportunidades de aprendizaje visual, auditivo y cinestésico, las escuelas pueden atender a las necesidades de una amplia gama de estudiantes y mejorar el rendimiento académico en general. Además, el contenido de video permite a las escuelas superar las limitaciones geográficas y temporales, brindando a los estudiantes acceso a una abundancia de recursos y experiencias que de otro modo no estarían disponibles.

Más allá de los actores inmediatos, el impacto del proyecto se sentirá en toda la comunidad educativa en general. Las perspectivas de la investigación, los recursos, las mejores prácticas y las experiencias compartidas a través del proyecto proporcionarán una hoja de ruta para otros educadores e instituciones interesados en la integración de contenido de video en su plan de estudios. Los estudios de investigación nacionales realizados como parte del proyecto ofrecerán datos e información valiosa sobre el estado actual del uso de video en la educación, lo que ayudará a informar las decisiones futuras de políticas, identificar posibles áreas de mejora y dar forma a la trayectoria de la integración de video en el aula.

La plataforma en línea creada por el proyecto servirá como un recurso valioso y duradero para los educadores que buscan aprovechar el potencial del contenido de video en sus prácticas de enseñanza. Al proporcionar acceso a herramientas de edición de video, tutoriales y mejores prácticas, la plataforma reducirá las barreras de entrada y alentará a más educadores a explorar el mundo de la creación de contenido de video. Este efecto multiplicador conducirá al crecimiento continuo y la adopción de contenido de video en el proceso educativo, fomentando un panorama educativo más innovador y dinámico.

Las conferencias de promoción celebradas al final del proyecto amplificarán aún más el impacto de la iniciativa al mostrar los resultados, logros y lecciones aprendidas. Estos eventos servirán como plataformas para compartir experiencias, abogar por la importancia del contenido de video en la educación y fomentar una comunidad de educadores y partes interesadas con ideas afines. Las conferencias también brindarán la oportunidad de celebrar los logros de los docentes capacitados y reconocer sus contribuciones al avance del campo de la educación.

En conclusión, el proyecto "...Y acción!" aspira a dejar un impacto duradero y transformador en el panorama educativo de los países participantes. Al equipar a los educadores con las habilidades, conocimientos y recursos necesarios para aprovechar al máximo el potencial del contenido de video, el proyecto tiene como objetivo fomentar una cultura de innovación, creatividad e inclusividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El legado del proyecto se reflejará en el crecimiento continuo e integración del contenido de video en el aula, en las metodologías de enseñanza y experiencias mejoradas, y en la adopción más amplia de enfoques innovadores en la educación. En última instancia, el proyecto busca contribuir a un entorno educativo más atractivo, interactivo y enriquecedor para todos los estudiantes, docentes y partes interesadas educativas.

2. Metas del proyecto

Los países europeos han avanzado hacia diversos Planes de Acción para la Educación Digital, desarrollando un marco orientado al contenido de video con fines educativos. Este marco incluye un conjunto de herramientas digitales y estándares para el aprendizaje que deben ser realizados por los docentes y que se integrarán en la "nueva normalidad" en lo que respecta a los procesos de aprendizaje a distancia.

Con este proyecto, buscamos contribuir al desarrollo de herramientas e infraestructura para la plena implementación de esta tendencia de la Unión Europea. El contenido de video en el proceso educativo es una poderosa tendencia en términos de reforma y modernización del entorno educativo global. Las actividades educativas deben reformarse de acuerdo con la época en la que vivimos y el proceso de digitalización requiere un cambio organizativo. Con este proyecto, pretendemos aumentar la capacidad y la disposición de los proveedores de educación para adaptarse a los desafíos de la transformación digital, concretamente, para ser capaces de transformar sus clases en formatos de video aceptables para los jóvenes de hoy.

Los resultados de este proyecto influirán en la calidad, la estandarización y el cambio organizativo. Sin un sistema moderno, transparente y creíble, la modernización de todos los procesos educativos podría ser poco confiable. Con este proyecto, introduciremos herramientas y orientación en los sistemas regulares de trabajo con contenido de video y lograremos la compatibilidad y la estandarización. En este proyecto, los proveedores de educación adquirirán habilidades y orientación necesarias para llevar a cabo estas actividades. Al producir los resultados esperados del proyecto, esperamos contribuir a mejorar la garantía de calidad mediante:

- Apoyo a los planes de estudio basados en los resultados del aprendizaje y las microcredenciales.
- Definición de reglas y procedimientos para la inclusión de aprendices.
- Construcción de infraestructura digital estandarizada para el contenido de video educativo. Los resultados del proyecto están completamente alineados con los indicadores relevantes y los sistemas de garantía de calidad.

2. Metas del proyecto

Con estos resultados lograremos:

- Mejorar la transparencia y los estándares de calidad.
- Facilitar la implementación de instrumentos europeos en diversos campos educativos.
- Facilitar la validación del aprendizaje no formal e informal.
- Aumentar la empleabilidad de los aprendices y garantizar la confianza de los empleadores en que los logros y habilidades de aprendizaje se completen.
- Aumentar la flexibilidad y las oportunidades para los docentes.
- Mejorar la cooperación estratégica y transectorial entre diferentes proveedores en toda Europa y su internacionalización.

2.1 Aplicación de contenido de video con fines educativos

El sector de la educación y los sistemas educativos han experimentado cambios significativos en los últimos años. Con el creciente uso de videos en la educación, una cosa ha quedado clara: no hay límite en la cantidad de estudiantes que pueden ser educados en línea. A raíz de la pandemia, en la que todos los estudiantes y proveedores de educación se vieron limitados a sus hogares, el uso de contenido de video se ha vuelto aún más importante en el contexto de la provisión de educación. En el sector educativo, existe un creciente deseo de alejarse de los libros de texto tradicionales y avanzar hacia materiales audiovisuales más completos. Esto es ventajoso tanto para estudiantes como para profesores en el mundo actual impulsado por la tecnología. Los videos, además de los libros de texto tradicionales, mejoran la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la educación tanto formal como no formal. A continuación, se presentan varias razones por las cuales el video se está volviendo más popular en el aula y por qué es una herramienta de enseñanza excelente:

La atención de los estudiantes se atrae mediante estímulos visuales

Los estudiantes de hoy están acostumbrados a mirar la pantalla durante largos períodos debido a la tecnología que impulsa sus vidas. Esto hace que los estudiantes sean fácilmente estimulados visualmente debido a su conexión con la tecnología. Con la ayuda de la estimulación visual, el estudiante se involucra más con un concepto que se le enseña y deja una impresión más profunda en la memoria de los estudiantes, lo que hace que las instrucciones basadas en video sean ideales para retener información.

El contenido de video es una forma integral de enseñar

Usar el discurso, el texto y elementos visuales juntos permite al instructor llegar al corazón del asunto más rápido de lo que lo haría la enseñanza tradicional. Esto permite más contenido y diálogo en un período de tiempo más corto, lo que mantiene con éxito la atención de los estudiantes.

Alfabetización digital

Los estudiantes de hoy no deben considerar la educación institucional y la alfabetización digital como dos cosas separadas. Deberían considerarlo una parte integral del proceso educativo en sí. La alfabetización digital es una habilidad esencial del siglo XXI que se requiere para casi cualquier trabajo. Los estudiantes se volverán más seguros y hábiles si son entrenados en ambos aspectos que si siguieran el proceso tradicional de educación escolar.

Tiene una increíble accesibilidad

Plataformas como YouTube, una de las más populares en el mundo, ofrecen acceso a una gran cantidad de recursos y cursos en minutos. Lo mejor de la educación basada en video es que puedes aprender a tu propio ritmo y desde la comodidad de tu hogar. Los videos también son portátiles, lo que brinda una gran libertad en cuanto al acceso. Esto amplía el horizonte de las prácticas educativas en un mundo liderado por la tecnología.

Las oportunidades de aprendizaje a distancia están creciendo rápidamente

El mercado de cursos en línea está en auge. Cada vez más instituciones están aprovechando esta tendencia utilizando videos en línea para la educación. Esto no solo significa que la escuela puede llegar a más estudiantes, sino que también apunta a las oportunidades ampliadas de la institución.

El uso de videos en cursos en línea elimina la necesidad de que las instituciones contraten a especialistas a tiempo completo para impartir un curso. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el respeto por la propiedad intelectual de otros se llama uso ético y garantizar que los videos utilizados en cursos en línea tengan los permisos adecuados es una necesidad.

2.1.1 Macedonia del Norte

El cine y el arte cinematográfico son de gran importancia para el crecimiento cultural del individuo. Muchos sociólogos, pedagogos, psicólogos y filósofos están de acuerdo en que el cine desempeña un papel especial en la formación de diversas influencias en los jóvenes, desde valores hasta estereotipos y prejuicios. El cine se ha convertido en una maravilla del arte, gracias no solo a sus posibilidades expresivas estético-formales, sino sobre todo a la relación que establece con el público. A su vez, cumple el papel de una existencia colectiva que cumple reacciones comunes. Por otro lado, como excepciones, destacan las reacciones de aquellos espectadores que, por su carácter o nivel de cultura, se alejan del "hombre común" de la microsociedad temporal formada por los cinéfilos (Surio, 1971). La relación entre el cine y el público representa una comunicación especial que, para tener un impacto positivo, debe ser adecuadamente dirigida desde los pupitres escolares en la educación primaria. Por lo tanto, su representación, papel y aplicación en la educación son muy importantes.

Los contenidos de cine y arte cinematográfico en nuestra educación primaria se representan a través de la asignatura de lengua macedonia, en el área de cultura mediática, con un fondo de 10 horas al año. Teniendo en cuenta que el cine tiene un gran valor educativo, esta representación se encuentra en un nivel extremadamente bajo e inicia la necesidad de un cambio en este campo. Por otro lado, muchos contenidos se vuelven más fáciles de entender para los estudiantes si se utiliza el cine en la enseñanza para su realización. En este contexto, los documentales tienen una importancia especial y pueden utilizarse con éxito en la enseñanza de la lengua materna, la historia, la geografía, la sociedad, la educación artística y la educación musical. Desafortunadamente, en nuestra educación, el cine está muy poco representado. Hay una oportunidad extraordinaria en la enseñanza de la lengua macedonia, donde a través de la proyección de diversas obras de la literatura mundial y doméstica, es posible influir en el desarrollo moral, estético y cultural de los estudiantes, más que solo leyendo los libros. Después de todo, es mejor si uno complementa al otro. También tiene una fuerte influencia en la construcción del autoconocimiento, de la propia identidad, en términos de cultura y valores.

A diferencia de hoy, anteriormente, en la antigua Yugoslavia, en 1956 se estableció el Centro Federal de Cine Educativo y Educativo, y siguiendo el ejemplo de este centro, se establecieron instituciones con un nombre similar en todas las repúblicas socialistas.

En la entonces República Socialista de Macedonia en 1956/1957, se fundó el Instituto de Cine Cultural-Educativo y Educativo, que en Macedonia tiene como actividad principal proporcionar un fondo de películas educativas para las necesidades de las organizaciones educativas. Muchas escuelas, no solo en las ciudades, sino también en los pueblos, tenían salas de cine completamente equipadas con uno o incluso dos proyectores, que se utilizaban para mostrar películas con fines educativos y, por la noche, para la población local. De esta manera, el cine se convirtió en una parte de la cultura de nuestro pueblo.

En los años 60, el uso del cine en la enseñanza estuvo muy presente. Según la entrevista con el profesor Risto Popov, que trabajó como profesor de octavo grado en 1965-1967, el uso de películas en la enseñanza era muy común. Era responsable de adquirirlas del Instituto de Cine Cultural-Educativo y Educativo en Skopje una vez al mes, y en una sala especialmente diseñada en la que incluso había dos proyectores de cine, se presentaban películas no solo para las necesidades de la enseñanza, sino también para la población local que se reunía en las últimas horas de la tarde para ver una película, y todo eso tenía su propio propósito cultural y educativo. De lo contrario, en relación con las películas educativas, los profesores elaboraban una lista de películas educativas necesarias para llevar a cabo los contenidos de las materias educativas correspondientes, y se adquirían tanto para las ciencias sociales y naturales, como para la lengua macedonia. El uso del cine en la enseñanza se caracterizó por un gran entusiasmo, pero también había condiciones en ese momento.

En 1973, se recomendó que el cine se utilizara no solo en la enseñanza de la lengua macedonia, sino también en la enseñanza de otras asignaturas, como geografía, física, biología, química...

En otras palabras, el compromiso de la escuela de superar la enseñanza tradicional y aplicar medios técnicos modernos como películas, programas de televisión y programas de radio escolares, grabaciones en cinta, grafoscopios, proyectores, enseñanza audiovisual y ayudas técnicas era bastante evidente. En la enseñanza de geografía, se recomendaba que se procesaran nuevos términos de la litosfera, como volcanes y terremotos, altura relativa y absoluta, a través de lecturas, pero también a través de películas y observación directa. Además, se recomendaba que los contenidos sobre radiactividad natural y artificial, sobre energía nuclear, etc., se procesaran a través de imágenes, dibujos y películas educativas.

La mayor representación del cine se recomendaba para la enseñanza de biología. El análisis de los planes de lecciones nos mostró que para esta asignatura, se recomendaba a los profesores que utilizaran películas educativas con mucha frecuencia para aprender el material de manera más efectiva. Es decir, para todos los temas y contenidos, se recomendaba que los profesores realizaran ejercicios ya sea a través de la observación de materiales frescos (diámetro de flores, frutas, hongos, musgo, helechos...) o mediante un modelo, imágenes de películas y películas de diapositivas.

Entonces, la película educativa se recomendaba para casi todos los temas y contenidos de la enseñanza desde quinto hasta octavo grado.

En contraste con los planes de estudio de principios de los años 70, cuando el campo del cine se representaba con 5 horas al año y con metas y tareas mucho más específicas y contenidos apropiados, ya hacia finales de los años 80, se le prestaba menos atención, es decir, se trataba de manera más formal que sustantiva.

Se nota un declive en el interés por la representación del cine en la enseñanza, lo cual se refleja principalmente en los nuevos planes de estudio, que pierden concreción y caen en un marco amplio donde lentamente pero con seguridad se pierde el interés en la película educativa o en la aplicación de alguna película documental con fines pedagógicos.

En 2007, la educación primaria en la República de Macedonia pasó de ocho años a nueve años de educación primaria, con tres ciclos: del primero al tercer grado, del tercer al sexto y del sexto al noveno grado. En el octavo grado, en el área de Cultura Mediática (10 horas al año), se establecen los siguientes objetivos en relación con la película: "Introducir a los estudiantes en cómo se hace una película, familiarizarse con la sinopsis (la trama de la película) y el guion (el libro de filmación), y al mismo tiempo, los mismos términos deberían ser adoptados por los estudiantes, es decir, sinopsis y guión. En el plan de estudios, se prevén las siguientes actividades con estos propósitos: textos apropiados (fragmentos) de la sinopsis y el guión. También se prevén ejercicios para escribir de forma independiente una sinopsis y un guión basados en la idea del estudiante (Plan de estudios, 2008.14). Este contenido parece ser muy ambicioso, porque escribir una sinopsis y un guión todavía requiere experiencia en esa área y no todos los estudiantes son aptos para escribir de esa manera, lo que significa que los objetivos establecidos y el contenido previsto no se correlacionan.

La enseñanza en la que se utiliza el cine como herramienta de enseñanza tiene un valor mucho mayor y fomenta la creatividad de los estudiantes, y el dominio de los contenidos de enseñanza es mucho más interesante, dinámico y con una mayor durabilidad del conocimiento, pero también con una mayor posibilidad de aplicabilidad. De hecho, la aplicación de la película tiene una importancia especial en el desarrollo cultural del joven, por lo que la representación de la película debería ser mucho mayor. La película puede crear, por un lado, agresión, violencia, odio, estereotipos, prejuicios, es decir, identificación negativa con el personaje (o grupo), y por otro lado, una persona noble con una visión cosmopolita del mundo, y una persona con pensamiento crítico y un gusto refinado por la película. Un arte que integra otras artes, sobre todo música, bellas artes, estética, discurso, etc.

No cabe duda de que el cine educativo representa una potente herramienta audiovisual con ayuda de la cual se aprenderían contenidos educativos de una forma muy diferente e interesante a la habitual. Entre sus ventajas, podemos destacar las siguientes:

- Las películas aportan frescura a la enseñanza y rompe la monotonía en la labor educativa,
- Aumenta la habilidad para notar reacciones, procesos, eventos, incidentes, comportamientos humanos, etc.
- Los conocimientos adquiridos en la enseñanza en la que hay una aplicación de una película o de una parte de una película son mucho más claros, más comprensibles y se pueden aplicar más fácilmente en la vida del alumno.
- Las películas se pueden utilizar con éxito en todas las materias didácticas y es especialmente adecuada para la enseñanza de lenguas extranjeras, historia, lengua materna, pero también ciencias naturales, arte, etc.

Desde un punto de vista pedagógico-psicológico, la motivación de los estudiantes es de crucial importancia, porque tiene un efecto muy positivo en la adopción de los contenidos, porque la película posibilita un mayor interés.

Con la película se logran con éxito los objetivos educativos y educativos. Las metas educativas están relacionadas con la adquisición de conocimientos, y las metas educativas están relacionadas con la formación de la personalidad de manera educativa. Los primeros influyen en el desarrollo cognitivo y los segundos en la formación de actitudes y valores.

Teniendo en cuenta la época en la que vivimos, el rápido desarrollo informático y tecnológico, la película ofrece la posibilidad de aplicación diaria en la enseñanza de casi todas las materias. Sin embargo, el grado de aplicación depende del propio profesor, de su disposición, motivación y deseo de aplicar técnicas innovadoras, medios didácticos, estrategias y métodos modernos. La aplicación de la informática en la enseñanza da la oportunidad de que el cine esté presente como nunca antes.

Experiencias de docentes con el uso de videos educativos:

“He estado enseñando TIC en Yahya Kemal College desde 2007. Me tomé un descanso de 5 años y enseñé inglés y TIC en Estambul. Luego, a partir de 2016, estoy de regreso en Yahya Kemal College. Enseñé tanto en secundaria como en primaria.”

“En mi opinión, el uso de vídeos en la enseñanza tiene un efecto positivo en los estudiantes. El modelo clásico de escribir, reescribir y explicar a veces ralentiza el proceso de enseñanza. Los estudiantes necesitan quizás cada 10 min. cambiar la atmósfera para refrescar su concentración. He utilizado vídeos para enseñar desde algunos programas de aplicación nuevos utilizando tutoriales de varios sitios web. Los estudiantes se concentran mientras escuchan los videos, pero después del video siempre necesitan una explicación adicional.”

“Durante el período de pandemia hemos utilizado varias herramientas en línea para enseñarlas y explicarlas. Uno de mis colegas solía dar lecciones de matemáticas en vídeo todos los días. Estaba grabando el tutorial y en ese video se implementaron preguntas para que los estudiantes tengan que mirar el video con atención y responder las preguntas para luego continuar con los videos.”

“Varios colegas míos utilizaron videos cortos, pero no los prepararon ellos mismos, pero sí los usaron en sitios web para hacer sus lecciones más interesantes.”

“Hoy en día, cuando hago visitas de lecciones en mi escuela, veo que algunos profesores usan sus propios videos, algunos usan videos de Internet, pero algunos lamentablemente no usan ningún tipo de video.”

“El método clásico de enseñar sin visualización de alguna manera no llama la atención de los estudiantes de hoy en día, debido al uso diario de las redes sociales, se han concentrado en la visualización.”

“El uso de vídeos durante las lecciones hace que las lecciones sean más efectivas, pero la preparación, la grabación y las habilidades técnicas de los profesores no siempre les dan la oportunidad de prepararse. Formar al profesor, darle la educación necesaria y las condiciones técnicas necesarias, animaría a los profesores a preparar sus propios vídeos, y esto animaría a los estudiantes a concentrarse más, estudiar más y comprender más fácilmente.”

“Como padre, he visto el efecto positivo de ver contenidos de vídeo con carácter educativo.”

“Durante la pandemia, algunos docentes no abandonaron la docencia y aceptaron valientemente presentarse frente a las cámaras de televisión aunque no estaban realmente preparados para ese papel. Durante ese período, un gran número de estudiantes aprendió sólo de esa manera, siguiendo el programa de MTV TV y a partir de lecciones grabadas en la plataforma Eduino. Sería bueno que MTV continuara preparando y transmitiendo un programa de este tipo, ciertamente más rico en contenido y elaborado de manera más profesional. Siento lo mismo acerca de grabar lecciones para la plataforma Eduino.”

“Personalmente, me encantan los vídeos como parte de la enseñanza: amateur, espontáneos, grabo las actividades de mis clases, por supuesto con la aprobación de los padres, y las publico en un grupo cerrado de Facebook. De esta forma, los alumnos tienen la oportunidad de ver la actividad en casa, y al mismo tiempo, los padres están informados y al día de las actividades que realizamos, cómo estudiamos, cómo socializamos, etc.”

Durante la pandemia, enseñé por Zoom. Fue un gran desafío y una linda experiencia para mí. Estudié a diario, me corregí, analicé y busqué la manera de que el aula de mañana fuera más exitosa que la de ayer. Una circunstancia facilitadora para mí fue la edad de los alumnos de quinto grado, que son más independientes, con hábitos de trabajo adquiridos y muy curiosos. Recibí apoyo de estudiantes, padres y mi familia. Para algunos contenidos didácticos, utilizamos vídeos de YouTube, invitamos a invitados a nuestra clase en línea o nos grabamos a nosotros mismos.

La pandemia nos obligó a aprender de otra manera y nos mostró lo que hay que cambiar/mejorar en el sistema educativo.

Por eso creo que es necesario que el profesorado reciba una formación que desarrolle habilidades para crear vídeos adaptados a las necesidades de la enseñanza, con el objetivo de una enseñanza de mayor calidad, estudiantes más motivados y un logro más exitoso de los objetivos docentes marcados.

REFERENCIAS:

- Cosic, Sl. Nastavni film u nastavi povijesti, zivot I skola, 2010 br. 24
- Film u nastavi (prirucnik za student-buduce nastavnike) (2017), Fondacija Fond B92, Beograd
- Филмска енциклопедија (ур. Анте Петерлиќ) (1986), Лексикографски завод „Мирослав Крлежа“, Загреб
- Miljanovic, N.(2002): Obrazovna tehnologija, Po-bijeda, Podgorica
- Mikic, K. (2002):Uloga I znacaj medija u zivotu deteta do deset godine starosti
- Metodika (casopis za teoriju i praksu u predskolskom, skolskom i visokolskolskoj izobrazbi),Sveuciliste u Zagrebu, Uciteljski fakultet, br.5,2002
- Zbornik uciteljske akademije u Zagrebu, Sveuciliste u Zagrebu, Vol 4.br.14 (151-163
- Tezak, St. (2002), Metodika nastave filma, Skoljska knjiga, Zagreb

2.1.2 Bulgaria

El uso de contenidos de vídeo en el proceso educativo en Bulgaria no es nuevo. En los años 50 y 70 del siglo XX, se introdujo ampliamente la tecnología del uso de películas educativas. Se crearon películas educativas sobre casi todos los temas. En el sentido estricto de la palabra, el término "cine educativo" significa proyecciones de cine que se utilizan únicamente en el proceso de educación organizada. En estas proyecciones se reproduce material didáctico auditivo-visual (audiovisual), la mayoría de las veces como parte de un programa de formación. En las décadas de 1970 y 1980 apareció la televisión educativa. Se trata de una formación mediante la transmisión educativa terrestre, una forma de aprendizaje audiovisual a distancia. Hoy en día, una película cinematográfica es prácticamente inadecuada para su uso en educación. Una de las formas modernas de almacenar información es la grabación de vídeo. Se crea de acuerdo con el plan de estudios y también se utiliza para optimizar el proceso educativo. Se utiliza a menudo en las escuelas búlgaras, especialmente durante la enseñanza a distancia, porque tiene un gran impacto en los estudiantes. Su capacidad para establecer y revelar visualmente las conexiones internas y externas de los objetos, hechos y fenómenos estudiados con la realidad circundante, con el pasado y el futuro, proporcionar material para comparación, análisis y síntesis, separar lo principal en el sitio y de manera convincente. muestra los detalles: todo esto hace que las grabaciones de vídeo sean una valiosa herramienta para el aprendizaje. Las grabaciones de vídeo de aprendizaje se pueden dividir en profesionales (estudio) y caseras (aficionados). La grabación de vídeo de estudio suele ser una grabación de un programa de televisión o un vídeo. Cada vez se crean más vídeos, pero lamentablemente muchos de ellos, bien ejecutados técnicamente, suelen ser poco eficaces para su uso en el proceso de aprendizaje, ya que los aspectos psicológicos, pedagógicos y metodológicos no se tienen en cuenta en la preparación del material de aprendizaje. Es por eso que el profesor debe abordar con cuidado la elección de una película de vídeo para su uso en el público infantil.

El Ministerio de Educación y Ciencia está haciendo esfuerzos en esta dirección mediante la creación de una biblioteca electrónica www.eLearn.mon.bg, donde se pueden encontrar muchos vídeos educativos, pero no cubren suficiente material educativo. www.uha.se es una plataforma que también se basa en contenidos de vídeo como recurso educativo, pero requiere una suscripción paga, lo que la hace insuficientemente accesible.

Las grabaciones de vídeo caseras (amateur) difieren en contenido y propósito. Los dispositivos móviles modernos (teléfonos, tabletas) ofrecen oportunidades para capturar vídeos de forma rápida y sencilla. A menudo los profesores en Bulgaria los utilizan en su práctica pedagógica, por ejemplo, en viajes de estudio, al visitar sitios de valor arquitectónico, histórico y cultural. Gracias al desarrollo de la tecnología, la técnica de filmación es ahora más barata, las cámaras fotográficas están muy extendidas y son cómodas, las cámaras digitales y los teléfonos móviles tienen la capacidad de filmar, lo que hace que la producción de cortometrajes (fragmentos de vídeo) esté generalmente disponible. Las investigaciones revelan que los estudiantes aprenden mejor a través de una variedad de medios, en lugar de simplemente la exposición oral. Teniendo en cuenta que los estudiantes pueden centrar la atención durante 16 a 20 minutos, el uso de películas puede atraer su atención durante más tiempo. Los cortometrajes (fragmentos de vídeo) estimulan el desarrollo de las habilidades de narración y presentación en los estudiantes. Los métodos de enseñanza son directos e indirectos. Como métodos indirectos se incluyen la investigación y el aprendizaje activo. La formación con el apoyo de fragmentos de vídeo puede verse como un método indirecto de enseñanza. En el marco de este método educativo, el uso de herramientas audiovisuales para el visionado y rodaje de cortometrajes se realiza bajo la dirección del profesor, que desempeña el papel de líder del grupo.

El profesor determina el tema del proyecto de preparación cinematográfica y los alumnos generan posibles ideas para su realización. Los cortometrajes son eficaces y útiles. Mejora el recuerdo y la comprensión y apoya el pensamiento creativo. Una desventaja importante es la falta de equipamiento y competencias necesarias en profesores y estudiantes para la preparación y realización. De todo lo dicho hasta ahora podemos concluir que en las escuelas búlgaras los contenidos en vídeo se utilizan desde hace mucho tiempo y siguen las tendencias de la educación mundial. Los profesores búlgaros están dispuestos a diversificar su labor docente, pero no siempre cuentan con las herramientas y competencias necesarias para crear y aplicar materiales de vídeo como herramienta didáctica en la formación.

Referencias:

Lazarova S., Lazarov L. Audio-visual and Information Technologies in Education. St. Cyril and Methodius", 2010.

Usage of Multimedia Visual Aids in the English Language Classroom: A Case Study at Margarita Salas Secondary School (Majadahonda) (2013)

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/119->

2015-03-17-11.MariaRamirezGarcia2013.pdf -

Kadayi L. The role of short film in education. - Procedia - Social and Behavioral Sciences.

2.1.3 Eslovenia

La historia de la introducción de las TIC en Eslovenia se remonta a los años 1970. La informática como asignatura optativa apareció en las escuelas secundarias eslovenas en 1971. Con el desarrollo de la informática y la informática, esta asignatura también se desarrolló. El puesto es obligatorio en todas las escuelas secundarias bajo el nombre de Informática e Informática (RAI). Simultáneamente con el desarrollo de la materia, se llevaron a cabo diversas actividades del Instituto de Educación de la República de Eslovenia, el Ministerio de Educación y Deportes y las facultades pertinentes en el campo del desarrollo de la enseñanza de la informática y la informática y la enseñanza de otros sujetos utilizando ordenadores y otros elementos de las TIC. La enseñanza de la informática en las escuelas secundarias de Eslovenia comenzó en 1971 con el proyecto Introducción de la alfabetización informática en las escuelas secundarias. Esto sitúa a Eslovenia entre los países pioneros en la introducción de las TIC en el proceso educativo. Ese año se impartieron clases de especialistas en informática en escuelas seleccionadas y, al mismo tiempo, se llevó a cabo un curso para futuros profesores de informática en escuelas secundarias. En el año 1972/73 participaron 20, en el año 1973/74 40 y en el año escolar siguiente ya 65 escuelas secundarias eslovenas. El número de estudiantes que tomaron el curso de informática aumentó de los 200 iniciales en el primer año experimental 1971/72 a 2.500 en el año escolar 1974/75. En 1983 se estableció la estandarización del hardware y el software en las escuelas secundarias eslovenas.

El plan de estudios se modificó por última vez en términos de contenido y metodología con la renovación del plan de estudios en 1997/98. El proyecto PETRA (iniciado en 1989) comenzó a introducir el uso de ordenadores en las escuelas primarias en las clases de esloveno, arte y educación técnica en el quinto grado. En el primer año, ocho escuelas primarias de Ljubljana participaron en el proyecto (Wechtersbach, 1993, 18), y en 1994/95, 175 escuelas primarias ya estaban involucradas en el proyecto y también se estaban preparando materiales para otras materias (<http://vlado.fmf.uni-lj.si/educa/wcce/ro.htm>). Con el proyecto se introdujeron varias innovaciones en las escuelas: enseñanza en equipo (había dos profesores al mismo tiempo, un informático, que luego se transformó en organizador de actividades de información, y un profesor de la asignatura de apoyo), aprendizaje cooperativo (los estudiantes cooperaron entre sí en grupos), profesores que han enseñado a otros profesores, grupos de desarrollo, etc.

A partir de 1994 se comenzaron a implementar medidas del sistema para la introducción integral del uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.

La base para el uso significativo y eficaz de la tecnología moderna en la educación la sentó el Programa de Alfabetización Informática (programa RO), que se desarrolló entre 1994 y 2000 y se extendió hasta 2006. El propósito del programa RO era garantizar:

- Hardware, comunicación y software del sistema para la ZIZ eslovena,
- Capacitación de docentes y directores en el uso de las TIC en la enseñanza, especialmente software didáctico y materiales electrónicos en Internet, principalmente a través de seminarios y
- proyectos de investigación y desarrollo aplicado en este campo (red educativa eslovena (SIO) con un catálogo de materiales y eventos; investigación periódica de dos años sobre el estado y las tendencias del uso de las TIC en las escuelas primarias y secundarias; uso de enfoques de inteligencia artificial en la toma de decisiones - realización; actividades de desarrollo en facultades, etc.)

En realidad, el programa RO garantizó cambios sistémicos a través de medidas sistémicas, ya que se llevaron a cabo sesiones de capacitación para educadores, profesores y directores (al menos de 2 a 4 mil participantes por año), además de equipar las escuelas secundarias eslovenas con TIC y otras actividades sin grandes lagunas (más o menos intensivo dependiendo de las posibilidades presupuestarias anuales) de 1994 a 2006. Además, desde el principio, el programa Ro alentó a la dirección de jardines de infancia y escuelas a abordar la planificación y la implementación de la informatización de las VIZ individuales de la manera más completa y sistemática posible.

Desde 1998, se ha sistematizado en el ámbito de la educación primaria el puesto de operador informático y organizador de actividades de información (5 millones de euros al año; anteriormente, desde 1995, se financiaba con cargo al programa RO). Desde 1995, en el marco de RO, también se lleva a cabo una promoción regular del progreso y los logros en el país y en el extranjero, especialmente la conferencia internacional anual de alto perfil Conferencia Internacional de Informática Educativa (MIRK).

El programa RO se financiaba regularmente con cargo al presupuesto nacional y, a partir de 2004, se inició la cofinanciación de actividades con cargo al Fondo Social Europeo y al Fondo Regional Europeo, y posteriormente el ministerio, las instituciones públicas y VIZ también solicitaron fondos de otros programas de la UE (Lifelong Learning, Erasmus+, Horizonte 2020,...).

Desde 1994, Eslovenia figura entre los países líderes en el ámbito de la información educativa, como lo demuestran regularmente las investigaciones internacionales (por ejemplo, en 2013: primero en el uso de entornos virtuales de aprendizaje; primero en la preparación de planes escolares de información; primero en el apoyo a la dirección escolar en el ámbito de la información; entre los primeros en el ámbito de la formación y apoyo de los profesores para el uso didáctico de las TIC en las clases; entre los primeros en proporcionar materiales electrónicos de calidad para el aprendizaje y la enseñanza, etc.). Las investigaciones han demostrado claramente que Eslovenia se encuentra entre los países más exitosos en aquellas áreas que fueron financiadas por proyectos que realmente implementamos de manera frontal, es decir, todas las escuelas y profesores pudieron participar. Sin embargo, en 2019 la investigación mostró un descenso drástico y empujó a Eslovenia incluso al último lugar en algunos ámbitos (por ejemplo, la formación y el apoyo a los directores escolares), ya que desde 2015 las actividades en el ámbito de la educación digital ya no se llevan a cabo de forma integral, y por lo tanto, las escuelas, los directores y los profesores ya no "sintieron" que el uso eficaz de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje estuviera entre las prioridades de Eslovenia.

Proyecto de educación electrónica (2009 – 2013)

El objetivo del proyecto E-educación era mejorar de forma integral y cualitativa las actividades existentes en el campo de la informatización de la educación, tanto en términos de organización como de contenidos. La condición básica era que todos los resultados y la experiencia anteriores fueran el punto de partida básico para el salto:

- Todos los recursos y potencial de personal invertidos en:

por un lado, diversos stakeholders: instituciones públicas, escuelas, universidades, así como stakeholders externos: empresas, ONG, etc. y

por otro lado, diferentes "tipos" de colegas: directivos, coordinadores, miembros de grupos de desarrollo, multiplicadores y mentores/consultores, organizadores,

Contenido didáctico (software, aplicaciones, materiales electrónicos y otras ayudas).

- programas de seminarios y materiales de seminarios y también teniendo en cuenta las nuevas tendencias en la formación de profesores, directores de ROID y otros colegas profesionales, como talleres, consultas in situ y otros apoyos didácticos y asistencia técnica a instituciones educativas,
- Comunidades electrónicas para actividades horizontales y verticales, etc.

El proyecto planificó y logró:

- Estándares para competencias electrónicas para docentes, directores (administración escolar) y especialistas en informática,
- Un entorno en línea para el intercambio de información entre todas las partes interesadas en el campo de las competencias digitales y la formación docente.
- Equipo óptimo con conocimientos adecuados para el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones,
- Directrices para desarrolladores y proveedores de formación para garantizar el cumplimiento de los programas de formación con los estándares de un profesor, director e informático competente en informática.
- Apoyo a profesores y escuelas con asesoramiento sobre el uso (significativo y pedagógico) de las TIC.
- Y una matriz de actividades VIZ computarizadas con tareas definidas.

También se estableció un centro electrónico conjunto como punto de entrada único para las escuelas y como centro de coordinación para las actividades de todos los proyectos, ya que la gran escala de los proyectos en particular requería una gestión y orientación coordinadas y coordinadas (Figura 1). Las tareas del e-centro eran:

- Gestión de proyectos: planificación e implementación coordinadas de todas las actividades de las secciones individuales del proyecto.
- punto de entrada único para todas las VIZ y el cliente
- Elaboración de informes, control, evaluación del proyecto.
- Capacitación conjunta de todos los contratistas y colegas.
- Planificación, construcción, mantenimiento y gestión del sistema de información.
- Promoción de proyectos
- Cooperación con otros proyectos y todos los participantes activos en el campo de la informatización de la educación.
- En el marco del centro electrónico se planificaron, aprobaron y coordinaron las actividades del proyecto de educación electrónica (profesor e-competente y apoyo electrónico).

Durante esta formación de profesores, más de 9.000 materiales electrónicos creados en el proyecto e-educación estuvieron activos en el portal sio.si. Los materiales se buscaron mediante un motor de búsqueda. La edición de materiales se llevó a cabo en el nivel primario, donde los editores editaron materiales electrónicos de sus áreas de especialización. Todos los editores estaban reunidos en el consejo editorial. Los editores fueron invitados y seleccionados entre expertos en diversos campos, y una de las condiciones fue que los editores ya fueran autores de materiales electrónicos.

El proyecto de educación electrónica publicó todos los datos importantes en el portal SIO y el número de usuarios de SIO aumentó año tras año. A ello contribuyó en gran medida la realización de seminarios y consultas en el marco del proyecto E-schooling y la promoción activa del portal de todos los colaboradores del proyecto E-schooling. A la gran asistencia también contribuyó un gran número de noticias diarias de actualidad en el ámbito de la informatización de las instituciones educativas. Siu se ha convertido en un punto de entrada único a la información actual en el campo de las TIC para todos los trabajadores pedagógicos de las escuelas eslovenas. Como parte del proyecto de e-educación, hubo una fuerte conciencia de que sin información actualizada, sin un enfoque sistemático (que ciertamente lo es el proyecto de e-educación) y sin trabajo directo en el campo, incluso un solo punto de La entrada no tendría perspectiva.

En los últimos meses del proyecto de e-educación, el número medio de visitas diarias oscilaba entre 5.000 y 9.000. En su punto máximo, hubo más de 11.000 visitantes diarios, lo que fue más que un buen resultado para un portal educativo en 2013.

La edición del portal (técnica y de contenidos) estuvo a cargo del proyecto E-school y ARNES.

En los años 2006 - 2010, el Ministerio publicó tres licitaciones públicas para el desarrollo e introducción de materiales electrónicos (guarderías, escuelas primarias, gimnasios o escuelas secundarias generales, escuelas vocacionales y profesionales, colegios, escuelas e instituciones para la educación de niños y adolescentes con necesidades especiales).

Las actividades del proyecto fueron principalmente desarrollar enfoques de enseñanza y aprendizaje nuevos o mejorar los existentes y, para este propósito, desarrollar materiales electrónicos nuevos o actualizar los existentes y proporcionar comunidades electrónicas para compartir experiencias en su uso y también brindar capacitación, capacitación técnica y apoyo didáctico a los usuarios y también promoción de resultados.

Se ejecutaron 128 proyectos en tres licitaciones públicas. Se crearon 120 materiales electrónicos más completos, que en su mayoría todavía están disponibles bajo la licencia Creative Commons (no comercial). Sin embargo, después de 2010, los materiales electrónicos generalmente no se actualizaron ni en términos de contenido ni de tecnología, aunque todavía están en uso. Entre ellos se encuentra el materia CREACIÓN DE REGISTROS DE VIDEO.

En el mes de difusión del uso de materiales electrónicos participaron más de 2.300 docentes de 237 escuelas, quienes principalmente probaron e introdujeron el uso de materiales electrónicos en Internet y otros materiales electrónicos (software didáctico, materiales internos de las escuelas y profesores, enciclopedias, wikis, etc.).

En cada escuela participante, al menos tres maestros o profesores comenzaron a utilizar nuevos materiales electrónicos, así como otros contenidos y herramientas electrónicas en la World Wide Web, elevando así el nivel de uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las lecciones, y informó sobre esto a principios de diciembre de 2008 y también en el sitio web de la escuela. Para ello, la escuela participante brindó apoyo a estos profesores, es decir, al director del proyecto y a otros colaboradores del proyecto, quienes animaron a los 3 profesores antes mencionados, les asesoraron, les presentaron nuevas opciones didácticas, les ofrecieron apoyo profesional y participaron en la preparación e implementación del lección, que utilizó nuevos materiales electrónicos, etc. En el proyecto, se cofinanció el trabajo de colegas del proyecto que brindaron apoyo a los docentes, conferencias de los autores de materiales electrónicos a los docentes. El trabajo de los docentes en la implementación de lecciones con materiales electrónicos no fue financiado específicamente porque entra dentro del alcance de su trabajo regular. Sin embargo, se financió el trabajo de su autor: la preparación y publicación de un estudio de caso sobre el uso de materiales electrónicos y una opinión sobre los materiales electrónicos.

En 2011 se llevó a cabo un proyecto piloto en el marco del cual se elaboraron recomendaciones para la producción de libros de texto electrónicos (septiembre de 2011; Instituto de Educación de la República de Eslovenia) titulado Puntos de partida para la producción de libros de texto electrónicos (Kreuh, Kač y Mohorčič, 2011), lo que debería contribuir a una mayor coordinación en la preparación y aprobación de libros de texto electrónicos en las escuelas eslovenas. Como parte del proyecto, se planeó producir 7 libros de texto electrónicos como actualización de los materiales electrónicos, pero al final se aprobaron 3 libros de texto electrónicos (Tecnología y tecnología 6, 7 y 8; <https://eucilnica.digied.si/course/view.php?id=36>).

En el proyecto e-School bag se desarrolló lo siguiente para estudiantes, profesores y otras partes interesadas:

19 libros de texto electrónicos para 8.º y 9.º grado de primaria y 1.º de secundaria: en esloveno, inglés como primera lengua extranjera y alemán como segunda lengua extranjera, geografía, música y artes visuales. Los libros de texto son interactivos, cubren todo el plan de estudios para una clase individual e incluyen las características de un libro de texto y un libro de trabajo (aprobado por el Consejo Profesional de la República de Eslovenia, de libre acceso para todos los usuarios interesados, que funcionan en todos los sistemas operativos y en todos los dispositivos móviles y estacionarios). El desarrollo de libros de texto interactivos para materias de ciencias sociales se basa en puntos de partida y directrices didácticas, así como puntos de partida técnicos y organizativos para la preparación de libros de texto interactivos, que se prepararon en el proyecto Libros de texto electrónicos para materias de ciencias en la escuela primaria.

Programa para el mayor establecimiento de infraestructuras TIC en educación - SIO-2020 (2016 - 2020)

En 2016, Arnes inició la implementación del 'Programa de cuatro años para el mayor establecimiento de infraestructuras de TIC en la educación', abreviado Red educativa eslovena - 2020 o SIO-2020. En el marco del Programa, se cofinanciará la construcción de redes inalámbricas y la compra de equipos TIC para instituciones educativas. El programa se implementó a través de tres actividades interrelacionadas:

1. Construcción de redes inalámbricas,
2. Compra de nuevos equipos (TIC),
3. Desarrollo de servicios electrónicos y contenidos electrónicos.

La construcción de redes inalámbricas potentes y seguras junto con la compra de equipos TIC sigue las direcciones, el desarrollo y los resultados de proyectos relacionados que introducen métodos de enseñanza innovadores (Pedagogía 1:1) y desarrollan contenidos y servicios electrónicos en la nube para uso en el aula (E-mochila escolar). Esto establece la infraestructura electrónica necesaria en VIZ, que representa la condición tecnológica o el entorno apropiado para prácticas de aprendizaje innovadoras.

En este caso, es importante que el equipamiento de VIZ se planifique de forma sostenible, ya que el equipo (tanto de comunicaciones como de clientes de TIC) debe mantenerse y actualizarse, además de tener cuidado de reemplazar los equipos obsoletos.

Proyecto Institución Pública Innovadora (2016 - 2018)

En el marco del proyecto IJZ, se incluyeron en la oferta de seminarios (en la aplicación KATIS) 20 seminarios de educación electrónica, 5 seminarios de autoevaluación y 4 talleres en el área de Formas de mejorar los logros académicos. Se destacaron estrategias didácticas y lecciones activas para la adquisición de conocimientos en campos y materias individuales con una integración efectiva de las tecnologías de la información y la comunicación y el aprendizaje según los principios del seguimiento formativo y el trabajo con grupos vulnerables.

Proyecto internacional MENTEP, Erasmus+ (2015 – 2018)

En el marco del proyecto MENTEP, se verificó la solución del sistema para medir las competencias digitales pedagógicas de los docentes y el método para introducir dicha medición y la creación de formación profesional para el uso de las TIC en 13 países europeos, permitiendo así a los docentes evaluar y monitorear sus competencias digitales para mejorar la calidad de la educación. Las competencias digitales se definen como la capacidad de utilizar las TIC en un ámbito profesional o laboral con capacidad de emitir juicios pedagógicos y didácticos y conciencia de los efectos sobre las estrategias de aprendizaje de dicho uso. El sitio web del proyecto MENTEP está disponible en <https://www.zrss.si/mentep>.

Como parte del proyecto MENTEP también se creó el portal ecosistema, que tiene como objetivo apoyar el desarrollo profesional de educadores, docentes y directivos en el ámbito de las competencias digitales pedagógicas. En el portal podrá acceder a la pestaña Autocomprobación, donde podrá acceder a la herramienta web POT OS. Después de completar la autoevaluación, los profesores aprenden cuáles son sus puntos fuertes y débiles en el uso de las TIC. Las áreas de competencia ofrecen diferentes posibilidades de crecimiento profesional para el área que el individuo quiere mejorar. Se preparan varios tipos de capacitaciones y diversos recursos digitales del box.

Proyectos internacionales ATS 2020 - Evaluación de Competencias Transversales (2015 - 2018) y Evaluación de Competencias Transversales en STEM - ATS STEM (2018 - 2021), Erasmus +

El seguimiento y evaluación formativa de competencias transversales con las TIC es un proyecto en el que se investigaron posibles respuestas a las preguntas generales:

- ¿Cómo debo monitorear y evaluar formativamente el desarrollo de algunas habilidades transversales de mis estudiantes utilizando diversas herramientas TIC (y el portafolio electrónico de desarrollo)? y
- ¿Cómo puedo empoderar a los estudiantes para que planifiquen, monitoreen y evalúen su propio progreso en estas habilidades?

Por lo tanto, el objetivo fundamental del proyecto ATS 2020 es introducir enfoques modernos para la promoción del desarrollo y el seguimiento y evaluación de las habilidades transversales, que se denominan de manera diferente en diferentes contextos (por ejemplo, competencias clave europeas, habilidades del siglo XXI, etc.). Una de ellas son las habilidades digitales, que se integraron significativamente en el proyecto para promover el desarrollo de habilidades, como por ejemplo. cooperación y comunicación, pensamiento crítico, autorreflexión y autorregulación, trabajo con recursos, creatividad, aprender a aprender, etc. Para ello utilizaron un seguimiento formativo con el uso de un e-folio de desarrollo. La cuestión de investigación clave del proyecto ATS STEM es analizar las posibilidades del seguimiento y la evaluación digitales en las clases de ciencia, tecnología y matemáticas. Por lo tanto, el proyecto pone gran énfasis en el desarrollo y uso de posibilidades efectivas para el seguimiento y la evaluación digital del desarrollo de habilidades y competencias transversales en el campo de MINT/STEM (también desde el punto de vista de la usabilidad de las herramientas digitales) y en registrar y resolver los desafíos que surgen de esto.

Proyecto NA-MA POTI (2017 - 2022)

Es sensato incluir la tecnología digital en todos los componentes básicos de la alfabetización en ciencias naturales y matemáticas, especialmente en el segundo componente de ambas alfabetizaciones: el uso de las TIC en la modelización de la alfabetización matemática y el uso de las TIC en apoyo del trabajo de investigación experimental en la alfabetización en ciencias naturales. .

El equipo de trabajo de resolución auténtica de problemas de TIC de DT RAP se centra en el desarrollo reflexivo y transversal de la alfabetización digital dentro de todas las alfabetizaciones, con énfasis en el uso autónomo de las TIC para la resolución de problemas y el pensamiento algorítmico.

Proyecto CTMT - Pensamiento computacional y pensamiento matemático: alfabetización digital en los currículos de matemáticas (2019 - 2022)

El proyecto internacional CTMT busca formas de integrar el pensamiento computacional y matemático en el plan de estudios. Participan cinco escuelas eslovenas y ocho países a nivel internacional. A través de actividades en las escuelas del proyecto se desarrollarán modelos de enfoques didácticos, que incluyen el desarrollo del pensamiento computacional en el desarrollo del pensamiento matemático en las lecciones de matemáticas. El propósito del proyecto es formular recomendaciones para el diseño curricular en contextos y verificar la relevancia en un contexto internacional. En el proyecto se realizará un análisis de fuentes científicas y profesionales, a partir del cual se formará una opinión sobre la relación entre el pensamiento informático y matemático en el proceso educativo.

Proyecto internacional Educación para la ciudadanía digital (2019 - 2020), Consejo de Europa

El Instituto de Educación de la República de Eslovenia, en cooperación con el Consejo de Europa, lidera el proyecto internacional Educación para la ciudadanía digital. El objetivo del proyecto es familiarizar a los profesores con diez áreas de la educación digital y probar enfoques para el uso eficaz de las tecnologías basados en la promoción de la conciencia cívica, el respeto de los derechos humanos y la cultura democrática. Al hacerlo, orientamos a los docentes hacia una actitud efectiva y positiva en el uso de la tecnología digital, la participación activa y responsable en diversas comunidades, el aprendizaje permanente en diversos entornos educativos, formales e informales, y la preservación de la democracia y la defensa de los derechos humanos. . El proyecto construirá una red de 200 escuelas europeas de 20 países para la educación para la ciudadanía digital. En Eslovenia participan 10 escuelas primarias y secundarias.

EDUCACIÓN A DISTANCIA

En los últimos tres años, todas las editoriales que publican libros de texto y cuadernos de trabajo han dado un gran paso en la producción de vídeos educativos y otros materiales interactivos. Un docente que elige qué libros de texto utilizará para enseñar a menudo toma su propia decisión y elige la editorial que ofrece más apoyo para los materiales educativos. Por lo tanto, las editoriales compiten entre sí para ver cuál ofrece más también en este ámbito.

Los editores han desarrollado materiales electrónicos de calidad (videoclips, ejercicios interactivos, cuestionarios, grabaciones de audio, etc.) para todas las áreas de la enseñanza. El uso de estos materiales es tan fácil que no necesitas conocimientos especiales de informática para utilizarlos. Por tanto, la gran mayoría de los profesores utilizan estos materiales. El profesor tiene a su disposición un rico conjunto de herramientas que incluye en la lección. Se trata de vídeos cortos (de hasta 3 minutos) que captan la esencia y pueden ser utilizados por el profesor como motivación introductoria, enriquecimiento, explicación adicional o repetición de material. La competencia entre editoriales es muy alta y por eso todas intentan atraer al mayor número posible de profesores para que utilicen su material. Precisamente por eso la cantidad de materiales ha aumentado mucho, por lo que la situación en Eslovenia es alta.

Internet es una red de comunicación ubicua de recursos de información que cambia fundamentalmente la forma en que opera la sociedad moderna con fácil acceso a una variedad de contenidos y servicios. En el mundo globalizado, significa un medio de comunicación sumamente eficaz para el libre flujo de información, lo que ha cambiado significativamente la imagen comunicativa del mundo moderno, por lo que el acceso a Internet y el uso de sus servicios se entiende generalmente como un derecho humano. del siglo XXI.

EJEMPLO DE USO DE GRABACIONES DE VIDEO EN CLASES

En la clase de escuela primaria del jueves usamos libros de trabajo de Rokus. El libro de trabajo se complementa con soporte de vídeo y audio.

El vídeo La abuela y Nika se utilizó en la clase de esloveno. Se utilizó al comienzo de la lección escolar cuando discutimos la diferencia entre lenguaje literario y no literario.

[https://api.izzi.digital/preview/page/263827?](https://api.izzi.digital/preview/page/263827?token=92500b69e8a31d5ebf08751146ad517e)

[token=92500b69e8a31d5ebf08751146ad517e](https://api.izzi.digital/preview/page/263827?token=92500b69e8a31d5ebf08751146ad517e)

CONTENIDO

Representa el encuentro de una niña Nike y su abuela. Nika va de camino a la escuela de música y se encuentra con su abuela, que acaba de regresar del mercado. La abuela la invita a su casa, Nika le promete que vendrá después de la escuela de música. Luego jugará una partida de ajedrez con su abuelo. Nika se despide cortésmente de su abuela.

Los objetivos que perseguimos en esta actividad:

Estudiantes

- hablar sobre sus experiencias de comunicación y conversaciones educadas,
- Observar, comprender, experimentar, resumir y evaluar conversaciones formales e informales.
- Comparar conversaciones grabadas y resumir las características de la conversación formal e informal.
- comprender, utilizar e ilustrar el término lingüístico interlocutor,
- sensibilizar sobre el uso del lenguaje literario y no literario en la conversación,
- reconocer saludos y direcciones apropiados, así como tictac y gritos en determinadas circunstancias,
- participar en un juego de roles (en una conversación oficial) y evaluar las conversaciones desarrolladas,
- comunicarse de forma no verbal (comprender y valorar los acompañantes visuales y auditivos del habla),
- empatizar con nuevas situaciones de comunicación,
- son creativos,
- Son cultos,
- utilizar el conocimiento en la vida cotidiana.

Estos vídeos, proporcionados por la editorial, según los cuales los cuadernos trabajamos en la escuela, enriquecen las lecciones. Los estudiantes se encuentran en una situación que entienden mejor porque ven primero los ejemplos en la cinta. Luego representan una conversación similar entre ellos. También miramos el vídeo varias veces, porque en él observamos, por ejemplo, saludo cortés, lenguaje literario - no literario, determinamos quién es el interlocutor, observamos si hay gritos o tictac... Los estudiantes practican actuar frente a un grupo, porque en el juego de roles se olvidan de que están actuando y están más relajado.

Después de ver el vídeo, continuamos resolviendo los ejercicios del cuaderno de ejercicios.

A los estudiantes les gustan mucho los videos cortos que reproduzco durante la clase. Rokus - Klett Publishing tiene un sólido soporte de video para el material de aprendizaje en todas las materias. Noto que los estudiantes recuerdan mejor el material de aprendizaje si ven un videoclip. Los detalles de las grabaciones que mencionan permanecen en su memoria mucho más tiempo que si solo hablamos de ellas.

Utilizo regularmente todo el contenido de vídeo accesible que está disponible (de lo contrario, mediante un pago adicional) en el trabajo. Apenas pasa un día en el que vemos vídeos cortos en el colegio. La mayor parte en la materia Ciencias naturales y tecnología, sociedad, esloveno y música.

En la década de 1980, las escuelas comenzaron a integrar intensamente las TIC en sus equipos. Se inició la formación de profesores, que hasta entonces aún no habían recibido una formación adecuada en el colegio. Implementaron una nueva asignatura de informática e introdujeron un nuevo puesto en la escuela, un especialista en soporte informático. Después del año 2000, las TIC lograron cambios importantes con la expansión intensiva del acceso a Internet.

En el primer período, Eslovenia ocupó un lugar destacado entre otros países en términos de disponibilidad de TIC en las escuelas, equipamiento, materias opcionales para aprender informática y formación de docentes para incluir computadoras en sus lecciones. Ya en 2006, otra encuesta internacional sobre el uso de las TIC en educación, SITES, señaló una serie de problemas (Law, Pelgrum, Plomp, 2008).

Las escuelas en Eslovenia estaban por encima del promedio (en comparación con otros países) y estaban bien equipadas con computadoras y otros dispositivos como cámaras digitales, pero su uso era deficiente. Aunque las aulas de informática estaban bien equipadas, a los estudiantes les resultaba difícil llegar a clase. La proporción de ordenadores por alumno en la escuela era baja. Las computadoras en las aulas, que estaban destinadas a los profesores, se estaban volviendo obsoletas; con el rápido desarrollo de los sistemas operativos, las escuelas no siempre podían mantenerse al día con las últimas versiones de los equipos. Al investigar las prácticas de uso de las TIC en las escuelas, aprendimos que en Eslovenia se están llevando a cabo muy pocos proyectos innovadores, y especialmente muy pocos en las clases regulares. A pesar de la Estrategia Nacional de Aprendizaje Electrónico 2006-2010, entonces recibida, que cambió la importancia del uso de las TIC del aprendizaje de las TIC al uso de las TIC en el aprendizaje, las escuelas informaron que no usaban las TIC, o en mucha menor medida que en otros lugares, para realizar un seguimiento. progreso de los estudiantes, pruebas de conocimientos y comunicación con los padres, especialmente que no necesitan capacitación adicional de los docentes para el uso de las TIC en la educación y la integración de las TIC en el trabajo de la escuela. En comparación con otros países, el porcentaje de escuelas eslovenas que afirmaron que necesitaban formación es el más bajo de todos los países.

Hasta el año 2000, Eslovenia obtuvo resultados comparables a los de los países más desarrollados de Europa, especialmente en el ámbito del uso en el aula (matemáticas, esloveno, geografía), como también lo demuestran las investigaciones. El Ministerio de Educación considera que el buen resultado se debe principalmente a la amplitud del proyecto, que al mismo tiempo se encargó de equipar las escuelas (hardware, redes locales e Internet), capacitar a los profesores para el equipamiento que estaba en escuelas y para un mayor desarrollo e investigación. En los últimos años, la diferencia entre los países ha disminuido, ya que otros países (se destacan Hungría, Estonia y la República Checa) han equipado escuelas y han formado a profesores con una visión y una estrategia claras. Se guiaron por el hecho de que las tecnologías de la información y la comunicación pueden contribuir significativamente a la modernización de las clases, donde el docente de ser un proveedor de conocimientos pasa a ser un coordinador y guía de conocimientos y orienta a los estudiantes a la adecuada evaluación de la información que reciben en diferentes maneras, explica el Ministerio de Educación.

Internet es una red de comunicación ubicua de recursos de información que cambia fundamentalmente la forma en que opera la sociedad moderna con fácil acceso a una variedad de contenidos y servicios. En el mundo globalizado, significa un medio de comunicación sumamente eficaz para el libre flujo de información, lo que ha cambiado significativamente la imagen comunicativa del mundo moderno, por lo que el acceso a Internet y el uso de sus servicios se entiende generalmente como un derecho humano. del siglo XXI.

En los últimos cinco años, todas las editoriales que publican libros de texto y cuadernos de trabajo han dado un gran paso en la producción de vídeos educativos y otros materiales interactivos. Los profesores que eligen qué libros de texto utilizarán para enseñar a menudo toman su propia decisión y eligen la editorial que ofrece más apoyo para los materiales educativos. Por lo tanto, las editoriales compiten entre sí para ver cuál ofrece más también en este ámbito.

Los editores han desarrollado materiales electrónicos de calidad (videoclips, ejercicios interactivos, cuestionarios, grabaciones de audio, etc.) para todas las áreas de la enseñanza. El uso de estos materiales es tan fácil que no necesitas conocimientos especiales de informática para utilizarlos. Por tanto, la gran mayoría de los profesores utilizan estos materiales. El profesor tiene a su disposición un rico conjunto de herramientas que incluye en la lección. Se trata de vídeos cortos (de hasta 3 minutos) que captan la esencia y pueden ser utilizados por el profesor como motivación introductoria, enriquecimiento, explicación adicional o repetición de material. La competencia entre editoriales es muy alta y por eso todas intentan atraer al mayor número posible de profesores para que utilicen su material. Precisamente por eso la cantidad de materiales ha aumentado mucho, por lo que la situación en Eslovenia es alta.

Referencias:

Japelj Pavešić, B., Peršolja, M., Špegelj Razbornik, A. (2020). Zaostajanje uporabe IKT za poučevanje v slovenskih osnovnih in srednjih šolah. Pedagoški inštitut.



2.1.4 España

Los vídeos educativos como recurso didáctico para la enseñanza.

Incidencia de las TIC en la docencia en educación primaria y secundaria española. Un breve estudio y algunas conclusiones.

Introducción

El vídeo educativo es un recurso didáctico que desde hace muchos años ha sido utilizado por los docentes para enseñar diferentes temas, de hecho, hay autores como Bergmann y Sams que han utilizado el vídeo como recurso didáctico para socializar los contenidos con sus alumnos y de esto construye conocimiento. [1] Gracias a los avances científicos que se han desarrollado en los últimos años, el ser humano a través de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) ha podido acceder a todo tipo de información en todo el mundo, es a través del ordenador mediado por internet que el acceso a la información es posible; dicha información se encuentre en videos, audios o textos; Además, el uso de “las tecnologías fomentan conductas participativas, y desde la educación mediática es necesario promoverlas”[2]. El video tiene la capacidad de narrar historias o transmitir información a través de la sucesión de imágenes y sonidos [3], su segmentación de la narración puede ser de corta y larga duración, aunque la narración corta es la más utilizada, el videoclip y los videos educativos son un ejemplo de narrativa visual corta y a través de ellas se transmite información que requiere una breve atención por parte del espectador.

Hace años, cuando hablábamos de las “nuevas tecnologías de la información y la comunicación” no éramos conscientes de cómo el término “nuevas” desaparecería rápidamente de ese marco conceptual. De hecho, se pretendía vincular estas tecnologías con el ámbito educativo justificando su "Necesidad casi imperativa de "conectar" la escuela con la realidad social. Y el vídeo fue un componente importante de esta nueva visión de la tecnología administrada en las aulas. Los vídeos se han convertido en una herramienta popular en la educación en las últimas décadas, proporcionando una forma atractiva e interactiva de aprender. En educación primaria y secundaria española, los vídeos se utilizan ampliamente como herramienta de aprendizaje para apoyar la enseñanza de diferentes materias. Este artículo del Consorcio....And Action! explorará el uso de vídeos como herramienta de aprendizaje en educación primaria española y bachillerato. Esta tendencia innovadora tiene sus inicios en las últimas décadas del siglo XX.

El uso de películas y vídeos educativos no se generalizó en España hasta las décadas de 1970 y 1980, con la introducción del formato VHS. Antes de esto, los materiales educativos normalmente se entregaban a través de medios tradicionales, como libros de texto, conferencias e instrucción en pizarra.

Dicho esto, hubo algunos primeros intentos de utilizar películas y vídeos en la educación durante las décadas de 1950 y 1960, particularmente en la educación superior. Según algunas fuentes, universidades como la Universidad de Salamanca y la Universidad de Valencia comenzaron a utilizar el cine como herramienta docente a finales de la década de 1950, principalmente en materias como arte, historia y literatura. Sin embargo, es importante señalar que estos primeros usos de la tecnología de vídeo fueron limitados y no se adoptaron ampliamente en todo el sistema educativo. La falta de acceso a la tecnología de vídeo, junto con un sistema educativo conservador que tardó en adoptar nuevos métodos de enseñanza, significó que el vídeo no se convirtiera en una herramienta importante para la educación en España hasta mucho más tarde.

Primero, una breve nota para clasificar los vídeos como herramientas educativas. Según M. Cebrián (1987)[4], los vídeos se pueden clasificar en cuatro tipos diferentes: curriculares, que están diseñados específicamente para el currículo de una determinada materia; difusión cultural, cuyo objetivo es presentar determinados aspectos culturales a un público más amplio; científico-técnico, que proporcionen contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología o la explicación de fenómenos físicos, químicos o biológicos; y vídeos educativos, que no están elaborados específicamente para la docencia, pero que pueden utilizarse como recursos didácticos con una intención educativa particular.

El periodo comprendido entre 1970 y 1989 fue un periodo de importante avance tecnológico en España, y durante este tiempo se generalizó el uso del vídeo como herramienta didáctica.

Un estudio que proporciona información sobre el uso del vídeo en la educación en España durante este período es “Retos TIC para el cambio educativo” [5]. Este estudio, publicado en el Journal of Educational Media, examinó el uso de la tecnología de vídeo en las escuelas españolas durante las últimas décadas.

Según el estudio, el uso del vídeo en la educación en España durante la década de 1980 fue impulsado por varios factores, incluida la creciente disponibilidad de tecnología de vídeo, un creciente interés en los medios audiovisuales y el deseo de modernizar el sistema educativo. El estudio encontró que el vídeo se utilizaba en una variedad de contextos educativos, incluida la instrucción en clase, la formación de docentes y la educación a distancia.

Otro estudio que aporta información sobre el uso del vídeo en la educación en España durante este periodo es. "The Use of Digital Tools in the English Classroom in Spain" de Juan Rubio Antonio Danie y García Conesa Isabel María [6]. Este estudio, publicado en el Journal of Educational Technology & Society, examinó el uso del vídeo y otros medios audiovisuales en La enseñanza de lenguas extranjeras en las escuelas españolas durante los años 1970 y 1980.

El uso de medios audiovisuales en la enseñanza de lenguas extranjeras en España no estaba muy extendido, aunque sí hubo un reconocimiento creciente de los beneficios potenciales de estas tecnologías para el aprendizaje de lenguas. Según un estudio, el vídeo se utilizaba principalmente como herramienta complementaria a los libros de texto y otros recursos didácticos en la enseñanza de lenguas extranjeras. Los profesores mostraron una actitud positiva hacia la incorporación del vídeo en el aula, ya que ayudó a promover el compromiso y la motivación entre los estudiantes.

En general, estos estudios sugieren que el uso del vídeo en la educación en España aumentó significativamente durante las décadas de 1970 y 1980, impulsado por una combinación de avances tecnológicos, factores culturales y el deseo de modernizar el sistema educativo.

El nuevo milenio significó avances en este ámbito. Entre la última década del siglo XX y la década de 2000 hubo un período de crecimiento significativo de la tecnología y los medios digitales, y el uso del vídeo como herramienta didáctica continuó evolucionando durante este tiempo.

Un estudio que aporta información sobre el uso del vídeo en la educación en España durante este periodo es "Las TIC en el aprendizaje colaborativo en las aulas de Educación Primaria y Secundaria" de García-Valcárcel-Muñoz-Repiso, Ana, Basilotta-Gómez-Pablos, Verónica y López-García, Camino [7].

Este estudio, publicado en *Comunicar*, una revista iberoamericana de divulgación científica, examinó el uso de la producción de vídeo como herramienta pedagógica en los programas de formación docente en España durante las décadas de 1990 y 2000. La producción de videos se utilizó como una forma de mejorar el compromiso, la motivación y las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes, y para promover la reflexión y la autoevaluación.

El estudio encontró que la producción de videos se usaba más comúnmente en los programas de formación docente como una forma de desarrollar habilidades prácticas y brindar oportunidades para el aprendizaje colaborativo. Definiendo que “las tecnologías digitales ofrecen nuevas oportunidades de aprendizaje en una sociedad cada vez más conectada, en la que aprender a trabajar con otros y colaborar se ha convertido en una habilidad sumamente importante”.

Otro estudio que aporta una nueva perspectiva sobre el uso del vídeo en la educación en España durante este periodo es “La competencia digital y la construcción de entornos personales de aprendizaje como retos de la educación superior” de Cristóbal Suárez-Guerrero y Francisco Luis Gutiérrez-Martín [8]. Este estudio, publicado en el folleto “Retos de la educación en tiempos de cambio” de la Universidad de Valencia (2016), examinó el uso de las videoconferencias online en la educación superior en España durante la década de 2000.

Según el estudio, “las videoconferencias en línea se utilizaron principalmente como complemento de la instrucción tradicional en el aula y se consideraron una forma de aumentar la flexibilidad y el acceso a los materiales del curso. El estudio encontró que los estudiantes que utilizaron videoconferencias en línea tendían a tener niveles más altos de compromiso y motivación, y que el uso de videoconferencias fue generalmente recibido positivamente tanto por los estudiantes como por los instructores”.

Además, el uso del vídeo en la educación en España siguió evolucionando y expandiéndose, a medida que los educadores y las instituciones reconocían cada vez más el potencial del vídeo como herramienta pedagógica. Este período se caracterizó por importantes avances tecnológicos, que brindaron nuevas oportunidades para la creación y distribución de contenido de video. Además, los educadores comenzaron a desarrollar una mayor comprensión de cómo se podría utilizar el video para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el compromiso, la motivación y las habilidades de pensamiento crítico, y brindando oportunidades para la reflexión y la autoevaluación.

Como resultado, el vídeo se convirtió en un recurso cada vez más popular y valioso en el sistema educativo español durante esta época. Los docentes e instructores comenzaron a utilizar la producción de videos como herramienta pedagógica en una variedad de entornos, incluidos programas de formación docente, cursos de educación superior y aulas K-12. La producción de vídeos se consideró una forma de mejorar las habilidades prácticas de los estudiantes, promover el aprendizaje colaborativo y aumentar el compromiso y la motivación.

Al mismo tiempo, el uso de videoconferencias en línea comenzó a surgir como un complemento popular a la instrucción tradicional en el aula, brindando a los estudiantes mayor flexibilidad y acceso a los materiales del curso. Estos avances fueron impulsados por un reconocimiento cada vez mayor del potencial del vídeo como herramienta pedagógica y el deseo de aprovechar el poder de la tecnología para mejorar los resultados del aprendizaje. En general, el uso del vídeo en la educación en España durante las décadas de 1990 y 2000 representa un período significativo de crecimiento e innovación en la integración de la tecnología y los medios digitales en el sistema educativo.

Una nueva perspectiva: el uso de vídeos en el aula tiene muchos beneficios tanto para profesores como para alumnos

Una de las principales ventajas de utilizar vídeos es que proporcionan una representación visual de los conceptos, haciéndolos más fáciles de entender. El mejor ejemplo de estos videos puede ser un video de "cómo hacer" para explicar un concepto. Los vídeos también se pueden utilizar para crear una experiencia en el aula más atractiva e interactiva, lo que ayuda a mantener a los estudiantes interesados y motivados. Algunos recursos lúdicos son los ejemplos de los videoacertijos, videocuentos y animaciones que se pueden ver en las escuelas primarias de España.

Además, los vídeos se pueden utilizar para complementar las conferencias en el aula y proporcionar recursos de aprendizaje adicionales para los estudiantes. Esto es particularmente útil en materias como ciencias y estudios sociales, donde las ayudas visuales pueden ayudar a reforzar conceptos clave.

Uso de vídeos en educación primaria española: En educación primaria española, los vídeos se suelen utilizar para enseñar vocabulario y gramática básica. Por ejemplo, se pueden utilizar vídeos para presentar vocabulario nuevo relacionado con la comida, los animales y los colores. Los vídeos también se pueden utilizar para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos gramaticales básicos, como la conjugación de verbos.

Otra forma en que se utilizan los videos en la educación primaria es para enseñar aspectos culturales del mundo de habla hispana. Se pueden utilizar videos para presentarles a los estudiantes diferentes tradiciones, días festivos y celebraciones. También se pueden utilizar para dar una idea de la vida cotidiana de las personas en otros países de habla hispana.

En la escuela secundaria de español, los videos se utilizan para enseñar habilidades lingüísticas más avanzadas, como escribir, hablar y escuchar. Los vídeos se pueden utilizar para proporcionar ejemplos de la vida real sobre cómo utilizar conceptos gramaticales avanzados y para ayudar a los estudiantes a practicar sus habilidades para hablar y escuchar.

Los videos también se utilizan para enseñar aspectos culturales más complejos del mundo de habla hispana. Los estudiantes de secundaria pueden estar expuestos a una variedad más amplia de temas culturales, como arte, música, literatura e historia. Los vídeos pueden proporcionar una forma atractiva e interactiva para que los estudiantes aprendan sobre estos temas. Con la introducción de los teléfonos inteligentes y la tecnología inalámbrica, los estudiantes pueden utilizar sus teléfonos como herramienta para ampliar el campo de aprendizaje.

En las últimas décadas, y hoy en día, los recursos audiovisuales pueden presentarse como una herramienta de participación eficaz para proporcionar ejemplos reales a estudiantes de secundaria que se enfrentan a nuevos desafíos en su vida cotidiana. Se puede asegurar que “el vídeo proporciona una ventana al mundo y permite a los alumnos experimentar lugares, personas e ideas que quizás no tengan la oportunidad de encontrar en la vida real” [9].

Desafíos del uso de videos como herramienta de aprendizaje

Según un estudio de 2020 del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España [10], el 100% de las escuelas primarias y el 99% de las escuelas secundarias en España tienen acceso a Internet. En el mismo estudio se encontró que el 80% de los centros de primaria y el 96% de los de secundaria en España tienen conexión a internet de banda ancha. Un informe de 2020 del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España encontró que el 85% de los docentes en España utilizan tecnología en sus aulas [11].

However, it's important to note that not all videos are created equal in terms of their educational value. In order to be effective, videos should be carefully selected to align with the learning objectives of a particular lesson or unit. This requires that teachers evaluate the content of videos for accuracy, relevance, and appropriateness to the target audience. They should also take into account factors such as video length and production quality, as well as any potential biases or cultural differences that may impact students' ability to understand and engage with the material.

Moreover, the European Commission emphasizes the importance of providing guidance and support for students during video-based activities to ensure that they are effective learning experiences. This may involve setting clear learning objectives and expectations for students, providing discussion questions or other prompts to encourage critical thinking and reflection, and monitoring student progress and engagement to identify areas for improvement.

Overall, while videos can be a valuable addition to the classroom, their educational value depends on the thoughtful and intentional use by educators, who must carefully evaluate video content and provide appropriate guidance and support to students during video-based activities. Some ...And Action! Recommendations facing present challenges:

The material presented is coherent with the curricular content.

Develop questions that generate critical thinking through the comparison and contrasting of realities.

Close the presentation with conclusive opinions.

Promote opinion on the aesthetic characteristics of the material presented.

Generate attitudes of creativity by assuming the material presented as a possibility of language.

While videos can be an effective teaching tool in Spanish education, there are also potential challenges that teachers need to be aware of when incorporating them into their lesson plans. It's important to use videos in a way that aligns with the learning objectives of a particular lesson or unit and supports the overall goals of the curriculum.

With the right guidance and structure, videos can enhance learning outcomes and engage students in meaningful ways. In fact, further research will be conducted to explore the use of video as a pedagogical tool in Spanish teacher education programs.

Si bien el uso de vídeos como herramienta de aprendizaje tiene muchos beneficios, también existen algunos desafíos que deben abordarse. Uno de los principales desafíos es encontrar videos de alta calidad que sean apropiados para el nivel de los estudiantes. Los profesores deben dedicar tiempo a investigar y seleccionar vídeos que sean relevantes para su plan de estudios y satisfagan las necesidades de aprendizaje de sus alumnos. Una de las plataformas más populares para realizar investigaciones y utilizar vídeos es Vimeo, proveedor norteamericano de plataformas de alojamiento, intercambio y servicios de vídeos.

Además de los desafíos técnicos y logísticos, la incorporación de videos en el aula requiere una cuidadosa consideración de cómo pueden apoyar mejor el aprendizaje de los estudiantes. Si bien los videos pueden ser una herramienta valiosa para mejorar los resultados del aprendizaje, es importante que los docentes brinden orientación y estructura claras para garantizar que los estudiantes utilicen los videos de manera efectiva y eficiente.

Para incorporar videos de manera efectiva en el aula, los maestros deben seleccionar cuidadosamente videos que se alineen con los objetivos de aprendizaje y garantizar que sean apropiados para la edad y culturalmente relevantes. Una vez seleccionados los videos, los maestros deben brindar instrucciones y expectativas claras a los estudiantes antes de que vean el video, como identificar conceptos clave o tomar notas.

Durante las actividades basadas en videos, los maestros deben monitorear activamente a los estudiantes para asegurarse de que participen y se concentren en los objetivos de aprendizaje. Esto se puede lograr pidiendo a los estudiantes que completen tareas específicas relacionadas con el contenido del video, como responder preguntas de comprensión o participar en una discusión grupal. Además, los profesores deben brindar oportunidades para que los estudiantes reflexionen y apliquen lo que han aprendido en el video, por ejemplo, a través de reflexiones escritas o debates en el aula. Con una planificación e implementación cuidadosas, los videos pueden ser una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en el aula de español.

Conclusiones

Los videos son una valiosa herramienta de aprendizaje en la educación primaria y secundaria en español, ya que brindan una forma atractiva e interactiva de aprender que puede complementar las conferencias en el aula y proporcionar recursos de aprendizaje adicionales para los estudiantes. De hecho, se observa que el contenido de vídeo puede ayudar a crear una experiencia de aprendizaje inmersiva que permita a los alumnos obtener una comprensión más profunda de un tema e interactuar con el material de una manera más interactiva.

Además, la Comisión Europea enfatiza la importancia de incorporar tecnología y medios digitales en el aula, afirmando que "los vídeos pueden crear una experiencia de aprendizaje inmersiva que permite a los estudiantes obtener una comprensión más profunda de un tema e interactuar con el material de una manera más interactiva". "[12] El vídeo es una de esas tecnologías que tiene el potencial de mejorar la participación de los estudiantes y los resultados del aprendizaje.

Cabe señalar que el uso del vídeo en la educación se alinea con los objetivos más amplios de la iniciativa del Mercado Único Digital de la Unión Europea (2015), que busca promover la integración de las tecnologías digitales en varios sectores, incluida la educación. Sin lugar a dudas, las habilidades digitales son esenciales para la fuerza laboral del futuro, y las tecnologías digitales pueden desempeñar un papel importante en la promoción de una educación inclusiva y eficaz.

La Comisión Europea reconoce el valor del vídeo como herramienta de aprendizaje en la educación española y fomenta la integración continua de las tecnologías digitales en el aula para mejorar los resultados del aprendizaje y promover la alfabetización digital entre los estudiantes.

Además de su potencial como herramienta de enseñanza primaria, los vídeos también pueden ser un valioso complemento a la enseñanza tradicional en la educación española. Las investigaciones han demostrado que el uso de videos en combinación con otros métodos de enseñanza puede mejorar la participación de los estudiantes y la retención del material, particularmente para los estudiantes visuales. Como tal, los expertos en educación suelen recomendar que los profesores incorporen vídeos en sus planes de lecciones de forma reflexiva e intencionada.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los vídeos son iguales en términos de su valor educativo. Para que sean efectivos, los videos deben seleccionarse cuidadosamente para alinearse con los objetivos de aprendizaje de una lección o unidad en particular. Esto requiere que los maestros evalúen el contenido de los videos para determinar su precisión, relevancia y adecuación al público objetivo. También deben tener en cuenta factores como la duración del vídeo y la calidad de la producción, así como cualquier posible sesgo o diferencia cultural que pueda afectar la capacidad de los estudiantes para comprender e interactuar con el material.

Además, la Comisión Europea enfatiza la importancia de brindar orientación y apoyo a los estudiantes durante las actividades basadas en videos para garantizar que sean experiencias de aprendizaje efectivas. Esto puede implicar establecer objetivos y expectativas de aprendizaje claros para los estudiantes, proporcionar preguntas de discusión u otros estímulos para fomentar el pensamiento crítico y la reflexión, y monitorear el progreso y la participación de los estudiantes para identificar áreas de mejora.

En general, si bien los videos pueden ser una valiosa adición al aula, su valor educativo depende del uso reflexivo e intencional por parte de los educadores, quienes deben evaluar cuidadosamente el contenido del video y brindar orientación y apoyo adecuados a los estudiantes durante las actividades basadas en videos.

Algunas recomendaciones de ...AndAction frente a los desafíos actuales:

- El material presentado es coherente con el contenido curricular.
- Desarrollar preguntas que generen pensamiento crítico a través de la comparación y contraste de realidades.
- Cierra la presentación con opiniones concluyentes.
- Promover opinión sobre las características estéticas del material presentado.
- Generar actitudes de creatividad asumiendo el material presentado como una posibilidad del lenguaje.

Si bien los videos pueden ser una herramienta de enseñanza eficaz en la educación en español, también existen desafíos potenciales que los profesores deben tener en cuenta al incorporarlos en sus planes de lecciones. Es importante utilizar videos de una manera que se alinee con los objetivos de aprendizaje de una lección o unidad en particular y respalde los objetivos generales del plan de estudios. Con la orientación y la estructura adecuadas, los vídeos pueden mejorar los resultados del aprendizaje e involucrar a los estudiantes de manera significativa. De hecho, se llevarán a cabo más investigaciones para explorar el uso del vídeo como herramienta pedagógica en los programas de formación de profesores de español.

Referencias:

- [1]. Bergmann, Santiago, Raúl, Aprender al revés. España: PAIDÓS Educación, 2018.
- [2]. Ferrer, Joan, Las pantallas y el cerebro emocional, Barcelona: Gedisa, 2014.
- [3]. Fandos Igado, Manuel, El video y su papel didáctico en Educación Primaria, Comunicar Vol. 2, 1994.
- [4]. Cebrián, Miguel, ¿Qué es el video educativo?, Comunicar, 1987.
- [5] . Carneiro, Roberto; Toscano, Juan Carlos and Díaz Tamara, ITC challenges for the change in education, 2021.
- [6] Juan Rubio, Antonio Daniel and García Conesa, Isabel María, The use of Digital Tools in the classroom in Spain, Journal of Language and Linguistic Studies, 2022.
- [7] García Valcárcel Muñoz Repiso, Ana; Basilotta Gómez Pablos, Verónica and López García, Camino, ICT in collaborative learning in the classrooms of Primary and Secondary Education, Comunicar, 2014.
- [8] Suarez Guerrero, Cristóbal and Gutiérrez-Martín Francisco Luis, Digital competence and construction of personal learning environments as challenges of higher education, in “Challenges of the education in times of change”, University of Valencia, 2016.
- [9] Hughes, Julie E. and Kibbe, Sharon A., The Use of Video as a Tool for Learning and Teaching in Higher Education: A Case Study, 2015.
- [10] Ministry of Education and Vocational Training of Spain, The numbers of the Education in Spain (2019-2020), <https://www.educacionyfp.gob.es/en/servicios-al-ciudadano/estadisticas/indicadores/cifras-educacion-espana/2019-2020.html>
- [11] Ibid.
- [12] European Commission, Opening up Education: Innovative Teaching and Learning for All Through Technologies and Open Educational Resources, in Digital Education Action Plan (2021-2027).



2.1.5 Serbia

Serbia es uno de los países que respondió al "confinamiento" preventivo de la COVID-19 y, por tanto, a la prohibición de reuniones, transfiriendo efectivamente todo el sistema educativo a Internet. Esta impresionante adaptación a la enseñanza "a distancia" incluyó la transmisión de clases en el programa del servicio público (televisión) (RTS), el uso de plataformas de Internet, herramientas, programas y soluciones informáticas. Anamarija Viček, Secretaria de Estado del Ministerio de Educación, señala que las nuevas tecnologías plantean nuevos desafíos que van más allá de la cuestión de la continuidad de la enseñanza: "Para aquellas familias con ingresos limitados, la necesidad de adquirir ordenadores para que los niños puedan participar en las clases a través de Internet significó dificultades aún mayores. Por eso el apoyo que recibimos de nuestros socios internacionales para el desarrollo en la adquisición del equipo necesario es de gran importancia, especialmente en las zonas rurales y menos desarrolladas del país".

Françoise Jacob, Coordinadora Permanente de la ONU en Serbia, cree que la consecución del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS4), es decir, la construcción de una educación inclusiva, justa y de alta calidad para 2030, requerirá trabajo en equipo: Casi $\frac{3}{4}$ de los participantes de los rangos académicos en la encuesta realizada en esta ocasión consideran que la pandemia ha provocado pérdidas importantes en conocimientos. El 90% de las organizaciones de la sociedad civil y las ocho asociaciones de padres que participaron en la investigación están de acuerdo con esta valoración.

Sin embargo, aún no se ha descubierto el verdadero alcance de la pérdida de conocimiento. Es necesario completar al menos un ciclo educativo de cuatro a ocho años para poder mostrar las consecuencias de cualquier cambio significativo en el sistema educativo en los resultados educativos de los estudiantes. Los estudiantes coinciden en que participar en clases en línea fue un problema para ellos debido a la falta de contacto con otros estudiantes y la imposibilidad de aprender en grupo. Ahora todos reconocen la importancia de aprender juntos, es decir, aprender en equipo. Incluso en el entorno de la educación a distancia, hay espacio para organizar el trabajo en grupos pequeños, pero esto requiere aumentar la capacidad de los profesores, incluidas las habilidades informáticas, lo que se reconoció como una prioridad adicional en las consultas.

Dado que la grabación de vídeo es una de las herramientas didácticas más evidentes, pero también un medio indispensable en las tecnologías de la información y la comunicación, es lógico mirarla desde dos aspectos: didáctico y técnico-tecnológico. En este sentido, la lección en video se describe como un método para presentar contenidos didácticos, pero también describe hechos objetivamente importantes sobre el video como medio en el campo de la digitalización, tales como: la estructura del video digital, tipos de archivos de video digital (archivos) y estándares de vídeo. Además, nos ocupamos de la clasificación de los programas de vídeo, luego de las posibilidades de transmisión de vídeo a través de Internet, así como de los aspectos del uso de las TIC y, por tanto, de las lecciones en vídeo.

CLASES POR VIDEO

Si miramos el lado material y técnico de la enseñanza, en el proceso de enseñanza es mejor utilizar los medios didácticos en combinación, porque su diversidad involucra todos los sentidos y asegura los mejores efectos al aprender el contenido de la enseñanza. Según Krulj, las lecciones presentadas con vídeos de audio pueden tener un efecto de aprendizaje del 50 al 70%, lo que puede considerarse un buen efecto y una razón suficiente para utilizar lecciones en vídeo en la enseñanza. Para realizar el principio didáctico de la obiedad y estar de acuerdo con la teoría cognitiva VAK3, en el proceso de enseñanza se utilizan numerosos medios que permiten la visualización. Además, estos recursos se utilizan con el fin de aumentar la concentración y la motivación para el trabajo, que son de crucial importancia para mejorar el proceso de aprendizaje. Las posibilidades de presentación únicas que permiten la visualización ofrecen la posibilidad de una mejor comprensión del contenido de la enseñanza y un aprendizaje más efectivo en comparación con la situación en la que el aprendizaje se basa únicamente en la aplicación de materiales impresos (Bjekić, 2009). A la hora de organizar las clases hay que tener en cuenta que los estudiantes de hoy crecen con dispositivos de alta tecnología y que el uso de estos dispositivos es inevitable, así como que siempre hay que estar al día con su desarrollo. Además de ser muy eficaces en la adquisición de conocimientos, los formatos de vídeo digital se utilizan en la enseñanza para enfatizar la importancia de un enfoque innovador. Y la innovación afecta directamente a la motivación de los estudiantes (Vučić, 1996). El desarrollo de las TIC ha dado lugar a numerosas innovaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, sin duda son de gran importancia los sitios web, el aprendizaje electrónico y el uso de multimedia en la enseñanza, que han permitido transmitir información a los estudiantes en diversas formas y formatos.

Si en el proceso de adquisición de conocimientos el impacto en todos los sentidos se considera un requisito previo para un buen aprendizaje, entonces las ventajas de los contenidos presentados multimedia son muy grandes (LINKgroup, 2012). Se puede decir que algunos sitios web son muy conocidos. En ellos se pueden encontrar lecciones en vídeo de diversos contenidos. Academic Earth [12], Free Video Lectures [13], YouTube Edu [14] son los sitios web más famosos con videoconferencias gratuitas. Las lecciones están clasificadas en determinadas categorías, de modo que la búsqueda y selección de la lección deseada sea muy sencilla. Además, muchas universidades publican sus conferencias de esta manera y así las ponen a disposición del público en general. Mencionaremos: el canal de YouTube de la Universidad de Stanford [15], "BruinCast" de UCLA [16] y MIT OpenCourseWare [17].

ASPECTOS DEL USO DE LAS TIC

En una serie de investigaciones realizadas y realizadas por la empresa CISCO5 [18], se explicaron los aspectos básicos del uso de las TIC en la educación. Los resultados obtenidos se clasifican en ocho categorías básicas. Nivel básico: las TIC contribuyen a la calidad de la enseñanza de lenguas extranjeras y humanidades (por ejemplo, historia y geografía) en el sentido de que los estudiantes tienen la oportunidad de "salir" del aula (simulaciones de batallas, observar la reacción a determinadas frases de lenguas extranjeras en comunicación, expresión facial, belleza natural, parques nacionales...). Nivel avanzado - En el estudio de las ciencias naturales (matemáticas, física, astronomía, biología...) el uso de multimedia permite la comprensión de problemas a nivel conceptual, especialmente en la relación entre postulados teóricos y aplicación práctica. Enriquecimiento de la enseñanza - La aplicación de materiales de vídeo permite a los estudiantes 'viajar' a lugares distantes fuera de las paredes del aula sin salir de la escuela o del lugar donde se desarrolla la enseñanza. Acelerar el proceso de aprendizaje: la transmisión en combinación con otros métodos de comunicación es una de varias formas de garantizar que los estudiantes asistan a clases al nivel que necesitan, independientemente de si se encuentran en ese nivel. Esto es especialmente cierto para los estudiantes superdotados. Todas las charlas se ponen a disposición de la población de zonas alejadas de la sede de la institución educativa, de estudiantes con discapacidad o de quienes decidan continuar su educación en años posteriores.

Herramientas de intercambio de medios

Las herramientas para compartir medios permiten buscar, comentar y organizar fotografías (Flickr), pero también tienen la posibilidad de crear, publicar, ver, organizar y comentar material de vídeo (YouTube, Google vídeo, etc.), así como podcasting, que está relacionado a la creación y publicación de contenidos sonoros en la Web (Odeo.) [37][43]. En clase, es posible utilizarlos directamente si la escuela dispone de conexión a Internet en el aula, pero también como material previamente preparado y grabado que sólo se presenta a los alumnos en el ordenador de la escuela y con la ayuda de un proyector y vídeo. beam, y la tarea del docente es buscar y procesar los contenidos en línea o simplemente perfeccionarlos y adaptarlos a la unidad didáctica para la que los utiliza, registrarlos y presentarlos en clase [8]. La creación de materiales se simplifica en la medida que cualquier docente que tenga una cámara de fotos o video puede tomar sus propias fotografías o videos y publicarlos en línea. Le basta con tomar una fotografía de los objetos que necesita para la unidad didáctica que está preparando, o realizar un vídeo que luego comentará con los alumnos en clase. Para los propósitos de una lección, esta es una manera cómoda y sencilla de acercarse a los niños y presentarles el contenido del tema de una manera obvia. Utilizar vídeos cortos de YouTube es mucho más cómodo y fácil de trabajar que recortar partes de la película que corresponden a la unidad didáctica, y esto, de nuevo, está relacionado con el uso de programas que pueden extraer de la película las partes necesarias para una lección, porque toda la película es demasiado larga para trabajarla dentro de una unidad didáctica.



3. Metodología

3.1 Problemática

En la última década y media se han venido produciendo intensos cambios y reformas en nuestro sistema educativo, más específicamente en el marco de la educación primaria y secundaria, que se traducen en continuos cambios en los planes de estudio y programas (aspectos conceptuales y de contenidos), mientras que las tendencias a innovar el proceso curricular se vuelven cada vez más visibles. Los cambios se basan en los nuevos conocimientos sobre el desarrollo de una educación de calidad, en las tendencias mundiales y europeas de la educación basada en competencias, en la digitalización de la educación, así como en todas nuestras experiencias y aspiraciones previas para mejorar la calidad de la enseñanza y aprendizaje en nuestras escuelas, que deben convertirse en un lugar de aprendizaje y desarrollo de estudiantes motivados y dispuestos a adquirir las competencias esperadas.

En materia de competencias, en 2004 la Comisión Europea elaboró un documento sobre Competencias Clave Europeas, que se basan esencialmente en las necesidades de una sociedad que tiene como base el conocimiento, que no debe seguir siendo un solo y único componente que se adquiere en educación. Por lo tanto, además del aprendizaje, las competencias enfatizan el desarrollo de habilidades y actitudes, es decir, valores entre los estudiantes. (Competencias clave para el aprendizaje permanente, 2006). Entonces, las competencias tienen estos tres componentes sumamente importantes que deben desarrollarse a través del proceso educativo en la escolarización obligatoria.

En consecuencia, invertir en habilidades básicas es cada vez más importante y es un requisito de cualquier educación de calidad. En particular, las nuevas formas de aprender son cada vez menos convencionales y sobre todo digitales, dado el gran impacto que la tecnología digital tiene hoy en día en la educación, como resultado de numerosos entornos de aprendizaje más flexibles. Por lo tanto, memorizar hechos e información a veces puede tener significado, pero no es en absoluto suficiente para el progreso y el éxito de una persona. Por el contrario, habilidades como: aprendizaje de resolución de problemas, pensamiento crítico, capacidad de cooperar, autocontrol, etc. son habilidades muy esenciales en una sociedad que cambia rápidamente. Esas habilidades pueden generar nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y, por supuesto, conocimientos.

Como resultado de los rápidos y cotidianos cambios en la sociedad y la economía, que dan un significado real al futuro y a las necesidades de las generaciones futuras en la era digital, en mayo de 2018, la Comisión Europea recomendó una revisión y mejora de las Competencias Clave Europeas. . El innovador conjunto de competencias necesarias en 2018 para el desarrollo personal, la promoción de la salud, la empleabilidad y la inclusión social se está formando no solo para el desarrollo social y económico, sino también gracias a diversas iniciativas que Europa ha estado llevando a cabo en la última década. Se presta especial atención al aprendizaje de idiomas, a la promoción de las competencias digitales y empresariales, a la importancia de los valores comunes en el funcionamiento de nuestra sociedad, así como a la motivación de los jóvenes. (Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para la educación permanente, 2017).

Todas las reformas y cambios en la educación afectan de manera especial al docente, quien fue, es y será el eje del proceso educativo moderno, el factor número uno del que depende la implementación exitosa de la enseñanza, a pesar de la creciente aplicación de la enseñanza moderna y ayudas audiovisuales. (Popova-Koskarova, 1997:185). No por casualidad, el gran pedagogo alemán Disterweg destacó que "la escuela vale tanto como el maestro" (Disterweg, citado según L. Gogoska: 1994:25). Por esas razones, se puede enfatizar que el desarrollo profesional continuo de los docentes (apertura a capacitaciones que contribuyan a un proceso de enseñanza dinámico y creativo) es una necesidad muy significativa, tanto social como personal.

Somos conscientes de que hoy en día los estudiantes reciben desde muy pequeños una diversidad de informaciones fuera de la docencia, y con la elevación del nivel general, material y cultural de los padres y con el desarrollo de las herramientas de comunicación masiva, luego las microcomputadoras electrónicas domésticas, los videos, etc. Se ponen a su disposición muchas fuentes de información, a veces de la más alta calidad. Por otro lado, es bastante natural que los estudiantes recurran a los profesores en busca de diversas explicaciones, explicaciones o conocimientos más amplios relacionados con un tema específico o fuera de él, por ejemplo, de la vida cotidiana. Sus necesidades serán satisfechas por aquellos profesores que no sólo estén bien versados en su profesión, sino que se distingan por una cultura general más amplia. Por lo tanto, volveremos a enfatizar que la naturaleza de la profesión docente es tal que requiere que el docente aprenda permanentemente, siga los logros en su profesión y mejore sistemáticamente en ella.

Según palabras de Brajsa, “el profesor es el software de la escuela. Y el hardware más valioso no vale nada si no hay un software que lo ponga en marcha, lo mueva, lo mantenga y lo desarrolle” (Brajsa, 1995: 10). Por eso no es casualidad que se diga que el secreto de una escuela exitosa reside en el cerebro activo tanto del profesor como del alumno. De ahí la pregunta esencial: cómo aumentar la creatividad y la voluntad de los profesores para adoptar y aplicar innovaciones, de modo que al mismo tiempo pueda aumentar también la motivación de los estudiantes para aprender, que desgraciadamente hoy en día es muy baja en nuestras escuelas. Todos los días asistimos a arrebatos de insatisfacción por parte de los estudiantes por el monótono proceso de enseñanza que no contribuye a la adquisición de conocimientos funcionales (aplicables).

Por esas razones, la voluntad de los profesores de utilizar una variedad de materiales audiovisuales, pero también de crearlos ellos mismos (por ejemplo, vídeos cortos) que puedan utilizarse con éxito con fines educativos en el proceso educativo general, se vuelve imperativa para aumentar la calidad. esa es su eficacia y eficiencia. Los educadores coinciden en que la enseñanza en la que se utilizan medios audiovisuales (y hoy en día digitales, como el vídeo) aporta frescura y vivacidad y hace el proceso educativo mucho más interesante, pero al mismo tiempo más eficiente, por la gran posibilidades que tiene el cine como herramienta didáctica.

La aplicación de contenidos de vídeo en la enseñanza puede tener éxito en todos los niveles de la educación, es adecuada para la edad escolar más temprana, pero también para la población escolar de mayor edad. Entre sus ventajas, podemos destacar las siguientes:

- Los contenidos de vídeo en la enseñanza aportan frescura y rompen la monotonía en el trabajo educativo.
- Aumenta la habilidad para notar reacciones, procesos, eventos, incidentes, comportamientos humanos, etc.
- Los conocimientos adquiridos en la enseñanza en la que se aplican contenidos de vídeo son mucho más claros, comprensibles y se pueden aplicar más fácilmente en la vida práctica.

Así, la enseñanza en la que se aplican contenidos de vídeo como herramienta didáctica tiene mucho mayor valor y fomenta la creatividad de los estudiantes, y el dominio de los contenidos didácticos es mucho más fácil, más dinámico y con mayor durabilidad de los conocimientos, pero también con mayores posibilidades. de su aplicabilidad.

Los contenidos de vídeo se pueden utilizar con éxito en todas las materias didácticas y son especialmente adecuados para la enseñanza: lengua extranjera, historia, lengua materna, pero también en ciencias naturales (biología, geografía), y también son significativos y se pueden aplicar en las materias artísticas. . Una gran parte de los contenidos de vídeo con fines educativos se pueden encontrar en YouTube, aunque también hay contenidos educativos para los que no se encuentran clips de vídeo adecuados. Por lo tanto, lo mejor sería que los profesores se capacitaran para crear un vídeo de unos minutos, con contenidos del currículum en las materias adecuadas, que luego se presentarían a los estudiantes.

Es la mejor manera de desarrollar la creatividad entre el profesorado, y cuando haya un profesor creativo, habrá alumnos creativos a los que también se les animará a participar en la creación de contenidos en vídeo. Esta es la esencia de nuestro proyecto "...y Acción", que tiene como objetivo final: formar al profesorado en la creación de contenidos en vídeo con fines educativos, con el fin de hacer la enseñanza más interesante, creativa, innovadora, dinámica y, lo más importante, adecuada. adquirir conocimientos funcionales (aplicables).

Motivar al profesorado a desarrollar su creatividad y salir del marco tradicional de la actividad docente y motivar a los estudiantes a conseguir mayores resultados.

Sin embargo, en la creación de contenidos de vídeo es necesario observar criterios y principios pedagógicos:

- Cumplimiento de la edad y capacidades de los alumnos.
- Cumplimiento del plan de estudios y de los contenidos temáticos que del mismo se derivan
- Los contenidos para fomentar actividades intelectuales desde un nivel superior de la taxonomía de Bloom (tanto del área cognitiva como afectiva) - aplicación del aprendizaje, análisis, síntesis, evaluación, y no solo memorizar hechos y datos o percibir información pasivamente.
- El contenido debe contribuir a la construcción de actitudes y el desarrollo de valores entre los estudiantes para el desarrollo sostenible.
- Observar las tareas de educación moral y no fomentar estereotipos, prejuicios, etc. diferencias en cuanto a género, raza, afiliación política, etc.

En el contexto de los criterios pedagógicos presentados anteriormente, es necesario que el contenido que será objeto de la creación del vídeo sea cuidadosamente seleccionado por un equipo de profesores y pedagogos.

3.2. Sujeto de estudio

El sujeto de nuestra investigación es la formación del personal docente para la creación de contenidos de vídeo con fines educativos.

3.3. Sentido y tareas de la investigación (general y particulares)

El objetivo general de la investigación es examinar la necesidad de las escuelas, es decir, de los docentes, de la creación y aplicación de contenidos de vídeo con fines didácticos y su capacidad de desarrollo en ese contexto.

El objetivo especial (específico) es formar a 16 profesores (por país socio) de 4 escuelas (primaria y secundaria) para crear y aplicar contenidos de vídeo con fines didácticos:

Del objetivo así planteado surgen las siguientes tareas de la investigación:

- Examinar las opiniones de los docentes sobre qué tan preparados están (tienen el deseo) de participar en la formación en la creación de contenidos de vídeo con fines didácticos, es decir, para adquirir competencias digitales.
- Examinar los puntos de vista y opiniones de los docentes sobre la importancia del uso de contenidos de vídeo dentro del proceso docente: en términos de motivación del alumnado, dinamismo de la enseñanza, consecución de mejores resultados, etc.
- Examinar las opiniones de los profesores si han tenido experiencia en la creación de contenidos en vídeo.
- Investigar las opiniones de los profesores sobre cuánto conocimiento tienen de algunas herramientas para la creación de contenidos de vídeo.
- Examinar las opiniones de los profesores sobre la forma más eficaz de integrar contenidos de vídeo en los programas por materias separadas del evento.

3.4. Muestra de la encuesta

La muestra estará formada por 100 profesores de escuelas primarias y secundarias de todos los países socios, que serán seleccionados al azar.

Está prevista una encuesta preliminar entre 15 y 20 profesores para comprobar el cuestionario.

3.5. Métodos, técnicas e instrumento de la investigación

La elección de los métodos, técnicas e instrumentos de investigación depende de la naturaleza del tema, es decir, de su esencia y carácter. Dado que nuestra investigación tiene un carácter teórico y empírico, consideramos que los siguientes métodos de investigación son los más adecuados: - método de análisis teórico - método descriptivo.

Con el método de análisis teórico y el método descriptivo, estudiamos las bases teóricas de la investigación general. De hecho, los métodos mencionados se aplicarán dentro de la parte teórica de la investigación, donde se cubrirán y analizarán fuentes apropiadas que se encuentren en el contexto de nuestro tema de investigación.

De las técnicas de investigación, consideramos la técnica de la encuesta como la más adecuada para nuestra investigación, y por ello decidimos el instrumento de investigación adecuado que se aplicará, el cual es una ficha de encuesta (cuestionario) con preguntas cerradas con las que se recogerán opiniones y actitudes de los docentes según el problema de investigación. El cuestionario contendrá 20-30 preguntas, de las cuales las 4-5 primeras son generales y hacen referencia a: el centro donde trabaja: primaria o secundaria, años de experiencia laboral, edad, etc. como variables independientes, que luego pasaremos a través de las respuestas de los docentes.

Optamos por una encuesta en línea a través del formulario de Google.

En el procesamiento estadístico se utilizará el paquete estadístico estándar SPSS (paquete estadístico para ciencias sociales).

Según la metodología de investigación estándar, una vez procesados los datos, sigue su análisis e interpretación.

4. Encuesta

El objetivo general de la investigación es examinar la necesidad de las escuelas, es decir, de los docentes, de la creación y aplicación de contenidos de vídeo con fines didácticos y su capacidad de desarrollo en ese contexto.

Queridos profesores/profesores,

Le rogamos que responda honestamente las siguientes preguntas. La encuesta es completamente anónima y sus respuestas se utilizarán únicamente para las necesidades de la investigación del proyecto Erasmus+, que cuenta con el apoyo de la Cinemateca de Macedonia del Norte.

La encuesta no le llevará más de 5-6 minutos.

¡Gracias!

1. Género:

Un macho

B) Mujer

2. Escuela donde trabajas:

- A) escuela primaria
- b) escuela secundaria

3. La escuela en la que trabaja está en:

- a) Entorno urbano
- b) Entorno suburbano
- c) Entorno rural

4. Si estás en escuela primaria, responde si estás en:

- A) Educación primaria
- B) Enseñanza de la materia

5. Si estás en educación secundaria, responde si impartes docencia:

- A) Materias de educación general
- B) Materias profesionales

6. Educación:

- A) Educación superior/Licenciatura
- C) Maestría en Ciencias
- D) Doctor en Ciencias

7. Años de experiencia laboral

- a) Hasta 10 años.
- B) Hasta 20 años
- C) Hasta 30 años.
- D) Más de 30 años.

8. Edad:

- A) Menos de 30
- B) Del 31 al 40.
- C) Del 41 al 50.
- D) Mayores de 50 años.

9. ¿Qué tan competentes son los profesores en la creación y edición de contenido de vídeo?

- a) muy competente
- B) Moderadamente competente
- C) Ligeramente competente
- D) Nada competente

(Circula solo 1 respuesta)

10. ¿Alguna vez has pensado en la posibilidad de crear un vídeo con fines didácticos?

- a) siempre
- B) Muy a menudo
- C) A veces
- D) Nunca

11. ¿Qué importancia tiene para cada maestro/profesor tener las habilidades para crear videos con fines didácticos?

- a) muy importante
- B) Moderadamente importante
- C) Ligeramente importante
- D) Nada importante

12. El objetivo principal de la creación y utilización de contenidos de vídeo en la enseñanza es:

- A) Mejorar la motivación de los estudiantes en la docencia.
- B) Mejorar los resultados del aprendizaje
- C) Obtener conocimientos aplicables
- D) Comunicarse con los padres y la comunidad.

Todo lo anterior

(Puedes rodear más de 1 respuesta)

13. ¿Alguna vez ha asistido a una capacitación para mejorar sus habilidades en la creación de videos instructivos?

- A) Sí, mediante capacitación de la EDB (Oficina de Desarrollo Educativo)
- B) Capacitaciones y cursos organizados por otras instituciones
- C) Difusión por parte de compañeros que conocen el proceso
- D) Me entreno a través de YouTube
- E) Ninguna de las anteriores

(Circula solo 1 respuesta)

14. ¿Desea participar en una capacitación sobre creación de videos con fines didácticos?

- A) Sí
- B) No
- c) tal vez

15. ¿Cuál es la mejor manera de animar a los profesores/profesores a utilizar mucho más contenido de vídeo en la enseñanza?

- A) A través de motivación adicional (cursos, formaciones adicionales)
- B) Proporcionando soporte técnico
- C) Mediante la construcción de una cultura para la creación de contenido de video dentro de las escuelas.
- D) Creación de cineclubes de aficionados en las escuelas.

(Circula solo 1 respuesta)

16. ¿Qué cuestiones éticas debería considerar al crear y compartir contenido de video con estudiantes?

- A) derechos de autor
- B) Privacidad
- C) Protección de datos
- D) Protección contra la discriminación
- E) Inclusión

(Circula solo 1 respuesta)

17. ¿Cuál es la forma más eficaz de incorporar contenido de vídeo en diversas materias de enseñanza?

- A) Como complemento a los métodos escolares tradicionales que incluyen conferencias en el aula.
- B) Como tema de evaluación
- C) Como forma de aportar una mayor visualización a la enseñanza
- D) Una manera de adoptar más eficientemente los contenidos

(Puedes rodear más de 1 respuesta)

18. ¿Qué impacto tendrá la creación y el uso de contenido de video en la calidad de la enseñanza?

- A) Impacto muy positivo
- B) Impacto moderadamente positivo
- C) Impacto ligeramente positivo
- D) Sin impacto

19. ¿Cómo motivarías a los estudiantes a crear su propio video con fines educativos?

- A) Proporcionando equipos y software.
- B) Ofreciendo apoyo y orientación.
- C) Insertando proyectos de vídeo en la enseñanza y las tareas.

Todo lo anterior

(Circula solo 1 respuesta)

20. ¿Qué necesitas dominar para crear un buen contenido de vídeo educativo?

- A) Escritura de guión
- B) Trabajo de cámara
- C) Edición del contenido del vídeo.
- D) Teoría
- E) Todo lo anterior

(Circula solo 1 respuesta)

21. ¿Crees que se deberían acercar los contenidos de vídeo al alumnado con necesidades especiales mediante el uso de subtítulos, lengua de signos o comentarios de audio?

- A) Sí
- B) No

22. ¿Qué papel puede tener la creación de contenidos de vídeo en las relaciones entre profesorado, alumnado y familias?

- A) Como medio para generar confianza y simpatía
- B) Como forma de promover valores y objetivos compartidos
- C) Como medio para celebrar la diversidad y la individualidad
- Todo lo anterior

(Circula solo 1 respuesta)

23. ¿Cuál es la forma más eficaz de promover contenidos de vídeo educativos creados por el personal docente?

- A) Redes sociales
- B) Sitios web de la escuela
- C) Durante eventos y reuniones escolares
- D) Combinación de lo anterior

(Circula solo 1 respuesta)

24. ¿Grabaste clases y materiales de video durante la pandemia?

- A) Sí
- B) No

25. Si grabaste lecciones o materiales en video, ¿en qué plataformas los publicaste?

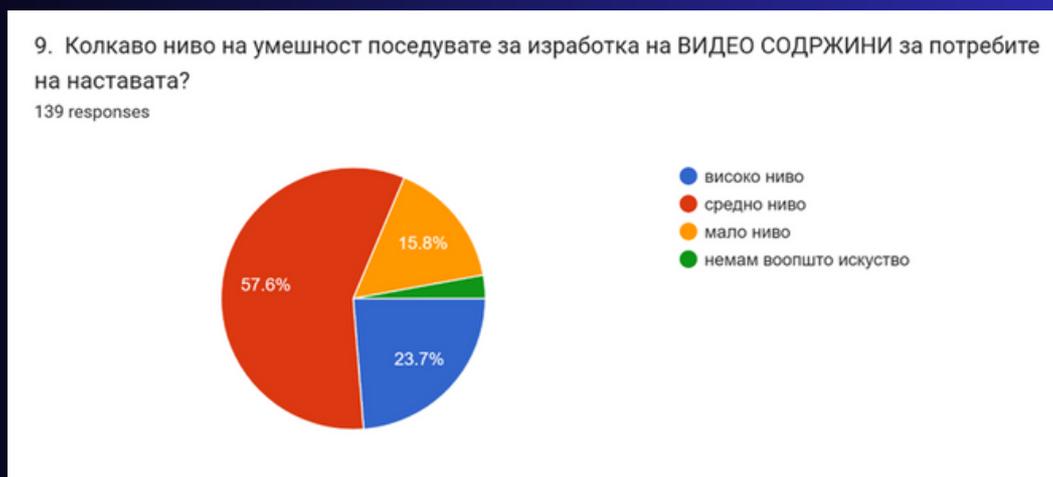
- A) YouTube
- B) eTwining
- C) Plataformas nacionales
- D) Otros

¡Gracias!



5. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

Una breve explicación de cómo analizar e interpretar los resultados de la investigación:
Análisis: se indica el porcentaje y el número de encuestados que respondieron la pregunta y la interpretación se desprende como conclusión final de las respuestas resumidas.



Análisis:

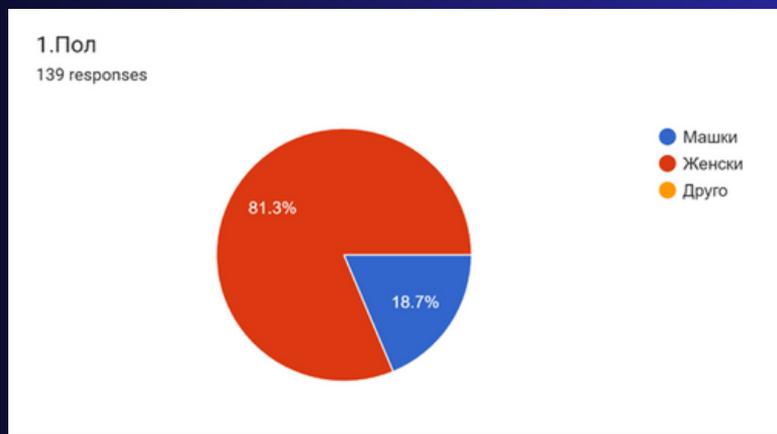
Según los datos obtenidos que se muestran gráficamente, más de la mitad de los encuestados, es decir, el 57,6% u 80 encuestados, poseen un nivel intermedio de habilidad en la creación de contenido de vídeo con fines educativos. El 23,7% o 32 encuestados poseen un alto nivel de cualificación. El 15,8% (22) de los encuestados afirmó que tiene un nivel bajo de habilidad y solo el 3% afirmó que no tiene experiencia en la creación de contenido de vídeo.

Interpretación:

Si tomamos en cuenta el porcentaje de docentes que tienen experiencia media, baja y nula, que en nuestra investigación es del 42,5%, podemos concluir que los docentes aún necesitan capacitación para alcanzar las competencias adecuadas para producir contenidos de video de calidad.

Aclaración:

Este es sólo un ejemplo de lo que significa análisis y lo que significa interpretación. De lo contrario, no debes escribir el análisis de palabras o la interpretación de palabras para cada pregunta.



Según el gráfico, en nuestra investigación participaron 139 docentes, de los cuales 113 o el 81,3% eran mujeres y 26 o el 18,7% eran hombres. En la República de Macedonia, el género femenino domina la profesión docente, por lo que esa tendencia también se refleja en nuestra investigación.

Aclaración: para las preguntas generales (1-8) no es necesaria interpretación. Sólo un análisis de las respuestas es suficiente.

5.1 Análisis del resultado de la encuesta

5.1.1 Macedonia del Norte

Con base en los datos recibidos y procesados (analizados) del cuestionario, podemos expresar las siguientes conclusiones, que obtuvimos de la investigación empírica.

1.El hallazgo general (conclusión) es que los docentes de la República de Macedonia del Norte necesitan capacitación para crear materiales de video para las necesidades de la enseñanza, con el objetivo de actualizarlos, una mayor actividad y dinamismo del proceso de enseñanza. Es decir, los profesores necesitan la capacidad de crear sus propios vídeos que utilizarán con fines didácticos, lo que implica la necesidad de una formación adecuada y organizada para tener éxito en esa habilidad. A esta conclusión se suma el hecho de que un buen número de los docentes encuestados pensaron en la posibilidad de crear su propio vídeo (pero por desconocimiento quizás nunca lo hayan hecho), lo que nos da derecho a concluir que necesitan estar capacitado para crear videoclips.

2. El uso de contenidos de vídeo aumentará enormemente la motivación de los estudiantes (que, lamentablemente, con la enseñanza pasiva dominante se encuentra en un nivel extremadamente bajo) y, al mismo tiempo, mejorarán los resultados del aprendizaje, lo que se traduciría en la adquisición de conocimientos más permanentes y, sobre todo, aplicables y que puedan utilizarse funcionalmente. El uso de contenidos de vídeo aumentará el interés de los estudiantes por el proceso educativo, y será posible influir en los procesos cognitivos y conativos de la persona, lo que también es un requisito para una enseñanza de calidad.

3. Encontramos que los docentes coinciden en que el intercambio de contenidos de video debe realizarse respetando determinaciones y normas éticas sin violar la propia integridad, sin fomentar estereotipos y prejuicios, la intolerancia y el odio, y promoviendo la diversidad como valor. Por tanto, el código de ética en la creación de contenidos de vídeo debe estar en un alto nivel y siempre en primer plano.

4. No se excluye la posibilidad de que los estudiantes se animen a crear sus propios videos, para lo cual se necesitan requisitos previos como: equipo técnico, software y ayuda adecuados y por supuesto el estímulo de profesores y compañeros.

5. En cuanto a las dificultades que tienen que superar a la hora de crear su propio vídeo, los profesores creen que deben dominar: escribir un guión (aunque no se excluye la posibilidad de utilizar contenidos de libros de texto o manuales), luego trabajar con una cámara, editar y, por supuesto, dominar la teoría adecuada como requisito previo para las actividades prácticas.

6. Hemos descubierto que los profesores opinan que los contenidos de vídeo deberían ser accesibles a los niños con necesidades especiales, pero nuestra recomendación es trabajar en este problema cada vez de forma más sistemática, porque muchos profesores se enfrentan a no saber cómo hacerlo. , porque no tienen suficientes competencias en este ámbito: trabajar con niños con determinadas discapacidades. No es casualidad que los seminarios sobre inclusividad sean uno de los más solicitados en el desarrollo profesional del profesorado de nuestro país. Sin embargo, se ha pensado muy poco o nada en este tema: acercar contenidos de vídeo a niños con discapacidad a través de subtítulos, lengua de signos y elaboración de materiales auditivos para niños con discapacidad en el ámbito de la pedagogía especial: discapacidad auditiva, baja visión y ceguera, discapacidad intelectual o del habla, etc.

7. Al crear tus propios materiales de vídeo y utilizarlos en el proceso educativo, puedes fomentar la construcción de relaciones y vínculos de confianza entre profesores, alumnos y familias y promover valores universales: humanidad, solidaridad, respeto mutuo y tolerancia.

8. Los profesores creen que la promoción de la creación de contenidos de vídeo puede realizarse a través del sitio web de la escuela, que debe mantenerse y actualizarse constantemente, y luego a través de eventos escolares como espectáculos y fiestas patronales, Día de la Ecología, etc., así como a través de a través de los medios de las redes sociales.

9. Encontramos que los docentes que grabaron lecciones durante la pandemia en su mayoría las publicaron a través del único portal educativo aprobado por el Ministerio de Educación-EDUINO.

10. Conclusión final: La formación para la creación de contenidos de vídeo debe entenderse como una idea muy noble que fomentará la creatividad entre nuestros profesores, y los profesores creativos son el mayor supuesto y motivación para los estudiantes creativos, que se implicarán en la enseñanza con interés. donde en lugar de enseñar pasivamente se obtendrán contenidos audiovisuales que mejorarán los resultados del aprendizaje, ayudarán a que los contenidos sean más claros, comprensibles y adoptados con un alto grado de motivación, y todo ello contribuirá a la realización de un proceso de enseñanza en que en lugar de conocimientos memorísticos (que se olvidan muy rápidamente), los estudiantes adquieren conocimientos funcionales, permanentes y aplicables. Por otro lado, los profesores adquirirán competencias importantes que no tenían antes.



5.1.2 Bulgaria

Conclusiones de la investigación

Según el cuestionario realizado a profesores búlgaros, se pueden extraer las siguientes conclusiones.

1. En primer lugar, los profesores de Bulgaria comprenden realmente la necesidad de utilizar materiales de vídeo en su trabajo. Lamentablemente no se sienten preparados para crear ese tipo de materiales. Piensan habitualmente en utilizar videoclips o películas en sus clases, pero no están cualificados para crearlos y no saben dónde encontrar dicha información. Por tanto, podemos concluir que realmente necesitan conocimientos y habilidades que se puedan impartir en un curso adecuado.
2. En segundo lugar, los resultados muestran que los estudiantes hoy en día necesitan métodos creativos e innovadores para mejorar sus resultados y motivación. Usar contenido de video es una de las formas más efectivas e interesantes de hacerlo. Conduce a aumentar el interés de los estudiantes y la calidad de la educación.
3. Según la encuesta los docentes coinciden en que la protección de datos debe ser lo más importante cuando comparten contenidos de vídeo. Otros aspectos que se deben respetar son los derechos de autor, la privacidad, la protección contra la discriminación. Estos resultados significan que los docentes conocen las normas éticas.
4. Otra conclusión importante es que se debe alentar a los estudiantes a crear su propio contenido de video en diferentes formas: proyectos, tareas, trabajos en clase, etc. Pero hay algunos problemas que deben resolverse. Estos son: proporcionar equipos y software, soporte y orientación.
5. Otro punto importante es que el contenido de vídeo debe hacerse accesible a los niños con necesidades especiales. Podría ser un gran recurso, pero hay que utilizarlo con cuidado y adaptarlo a diferentes niños y diferentes casos. Por eso la mejor recomendación es trabajar cada caso de forma específica.
6. Las dificultades a superar según los profesores son: redacción de guiones, grabación de trabajos, edición de contenidos de vídeo y teoría. Significa que los pedagogos necesitan mejorar su calificación en todos los aspectos de la creación de contenido de video.
7. Por último, pero no menos importante, la encuesta muestra que los profesores búlgaros fueron realmente creativos durante la pandemia. Grabaron videos o utilizaron materiales de video de diferentes plataformas. Esto significa que los pedagogos búlgaros están preparados para crear y compartir contenidos de vídeo, pero no saben cómo hacerlo de forma profesional.

Conclusión final: los profesores búlgaros comprenden claramente la necesidad de utilizar contenidos de vídeo en el proceso educativo. Son creativos e innovadores pero no tienen las competencias para crear sus propios clips o películas. Seguramente, la motivación y el interés de los estudiantes aumentarán si también crean contenido de vídeo. La formación de los docentes debería conducir a mejores resultados en todos los aspectos educativos.



5.1.3 Serbia

Resumen ejecutivo

El cuestionario de investigación sirve como instrumento empírico para examinar la adopción, utilización e implicaciones pedagógicas del contenido de vídeo en las instituciones educativas serbias. La encuesta incluye 25 preguntas, de las cuales ocho son de naturaleza demográfica y capturan variables como género, edad, calificaciones educativas y experiencia profesional. Las 17 preguntas restantes son especializadas y se centran en los aspectos matizados de la utilización de contenidos de vídeo en la pedagogía educativa. La encuesta obtuvo respuestas de una muestra sólida de 129 educadores, proporcionando así una visión general completa y estadísticamente significativa del panorama educativo actual en Serbia.

Perfil demográfico

Disparidad de género: La encuesta revela un pronunciado desequilibrio de género dentro del sector educativo serbio, con una preponderancia de educadoras (76,7%) en comparación con sus homólogos masculinos (23,3%). Esta asimetría demográfica es indicativa de la naturaleza de género de la fuerza laboral educativa en Serbia.

Credenciales educativas: Los encuestados tienen predominantemente un buen nivel educativo, la mayoría posee títulos educativos superiores y una fracción más pequeña, pero significativa, posee títulos de maestría. Esto pone de relieve el alto nivel de cualificación académica de los educadores serbios.

Representación institucional: La encuesta captura una muestra representativa equilibrada de educadores de instituciones educativas tanto primarias (55%) como secundarias (45%), asegurando así una representación diversificada en todo el espectro educativo en Serbia.

Información analítica en profundidad

Inclusividad y diseño universal para el aprendizaje: Un convincente 66,1% de los educadores serbios abogan por aumentar la accesibilidad del contenido de vídeo para atender a los estudiantes con necesidades educativas especiales. Esto no es simplemente una estadística sino un llamado de atención a la reforma educativa.

Los educadores recomiendan emplear principios de diseño universal como subtítulos, lenguaje de señas y comentarios auditivos. Estos no son sólo complementos, sino elementos esenciales que pueden hacer que la educación sea más equitativa. Este hallazgo es indicativo de una mayor conciencia y compromiso con la educación inclusiva entre los educadores serbios. También sugiere que existe una conciencia colectiva sobre los imperativos morales y éticos de hacer que la educación sea accesible para todos, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas.

Versatilidad pedagógica del contenido de vídeo: un sustancial 55,1% de los encuestados opina que el contenido de vídeo puede desempeñar un papel multifacético en la mejora de los resultados pedagógicos. Se trata de una mayoría significativa, lo que sugiere que el contenido de vídeo no se considera meramente complementario sino una herramienta pedagógica fundamental. Estas funciones abarcan fomentar la confianza y las relaciones interpersonales entre educadores y estudiantes, fortalecer los valores y objetivos comunitarios y fomentar la diversidad y la individualidad. Esto subraya la versatilidad pedagógica y la multifuncionalidad del contenido de vídeo en los entornos educativos serbios. También apunta a una comprensión más amplia de la educación como un esfuerzo holístico que va más allá del mero logro académico.

Difusión y divulgación estratégicas: la mayoría de los educadores (71,1%) respalda un enfoque multimodal para la difusión eficaz de contenidos de vídeos educativos. Este es un fuerte respaldo a una estrategia de comunicación diversificada. El enfoque fusiona plataformas tradicionales, como los sitios web de las escuelas, con medios contemporáneos como las redes sociales y los eventos en persona. Esto sugiere que los educadores no son sólo creadores de contenido sino también comunicadores estratégicos que comprenden la importancia de llegar a su audiencia a través de múltiples canales. Aboga por una metodología de divulgación diversificada y estratégica que pueda maximizar el impacto y el compromiso.

Resiliencia digital durante la pandemia: La pandemia de COVID-19 sirvió como crisol para evaluar la resiliencia y adaptabilidad digital de las instituciones educativas. Es alarmante que sólo el 24,4% de los educadores serbios grabaran sus clases durante este período. Esto no es sólo una estadística, sino una señal de alerta que señala una brecha crítica en la preparación digital. Expone una laguna evidente en la preparación y adaptabilidad digitales y sugiere que las instituciones educativas serbias fueron tomadas por sorpresa por el repentino cambio hacia el aprendizaje remoto. Esto apunta a una necesidad urgente de desarrollar la resiliencia digital a través de la capacitación y el desarrollo de infraestructura.

Desarrollo profesional y aumento de habilidades: un desconcertante 55% de los encuestados reveló que no habían recibido ninguna capacitación formal en la creación y utilización de contenido de video educativo. Se trata de una mayoría significativa y pone de relieve una brecha crítica en el panorama del desarrollo profesional de los educadores serbios. Subraya la exigencia de iniciativas específicas de aumento de habilidades que puedan equipar a los educadores con las habilidades técnicas y pedagógicas necesarias para aprovechar eficazmente el contenido de video en sus prácticas docentes.

Dinámica motivacional: la encuesta revela un panorama motivacional algo ambivalente entre los educadores serbios con respecto a la adopción de contenido de video. Mientras que el 40,3% se muestra proclive a su utilización, un significativo 42,6% se muestra ambiguo. No se trata de una mera división, sino de una compleja interacción de factores motivacionales que pueden incluir el apoyo institucional, la eficacia percibida y el interés personal. Sugiere que si bien existe voluntad de adoptar nuevas tecnologías, también hay un nivel significativo de vacilación, posiblemente debido a la falta de capacitación, apoyo institucional o incluso creencias personales sobre la eficacia del contenido de video en entornos educativos.

Implicaciones, recomendaciones y trayectorias futuras

Los resultados de la encuesta ofrecen una gran cantidad de conocimientos prácticos e imperativos estratégicos. El más importante de ellos es la necesidad apremiante de programas de desarrollo profesional específicos que se centren en mejorar las habilidades de los educadores en la creación y utilización pedagógica eficaz de contenidos de vídeo. Además, las instituciones educativas serbias deben priorizar la implementación de principios de diseño universal para hacer que el contenido educativo sea más inclusivo y accesible. Además, se debe adoptar un enfoque estratégico y multimodal para la difusión y promoción efectivas de contenidos educativos, aprovechando las plataformas tanto en línea como fuera de línea.

Dada la compleja dinámica motivacional revelada por la encuesta, futuras investigaciones podrían profundizar en la comprensión de los factores subyacentes que influyen en la voluntad o reticencia de los educadores a adoptar contenidos de vídeo en sus prácticas pedagógicas.

Conclusiones

La encuesta constituye una contribución fundamental a nuestra comprensión del estado actual de la utilización de contenidos de vídeo en las instituciones de educación primaria y secundaria de Serbia. Este no es simplemente un ejercicio académico sino un esfuerzo crítico que tiene implicaciones de largo alcance para la política educativa, las estrategias pedagógicas y las prácticas institucionales en Serbia. La encuesta arroja luz tanto sobre el potencial sin explotar como sobre la utilidad multifacética del contenido de vídeo en entornos educativos. Revela que el contenido de vídeo no es sólo una herramienta complementaria, sino que tiene el potencial de revolucionar los procesos de enseñanza y aprendizaje haciéndolos más interactivos, atractivos e inclusivos.

Sin embargo, la encuesta también destaca claramente las brechas, los desafíos y las áreas existentes que requieren intervenciones específicas. Estos no son obstáculos menores, sino obstáculos importantes que deben abordarse mediante esfuerzos concertados que involucren a los formuladores de políticas, los líderes educativos y los docentes. Las brechas en el desarrollo profesional, por ejemplo, no son sólo deficiencias individuales sino cuestiones sistémicas que requieren una revisión integral de los programas de capacitación existentes. De manera similar, la falta de preparación digital expuesta por la pandemia no es solo un desafío logístico sino una vulnerabilidad estratégica que requiere atención inmediata.

Como tal, los resultados de la encuesta deberían servir como catalizador para la formulación de políticas, la planificación estratégica y las intervenciones específicas destinadas a optimizar la eficacia pedagógica y la inclusión del contenido de vídeo en los entornos educativos serbios. Esto no es sólo una recomendación sino un llamado a la acción para todos los actores involucrados en el sistema educativo serbio. Es una invitación a participar en un esfuerzo colaborativo para aprovechar el potencial transformador del contenido de vídeo para mejorar los resultados educativos y enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

La encuesta también abre vías para futuras investigaciones, particularmente para comprender la compleja dinámica motivacional entre los docentes y las barreras institucionales que obstaculizan la implementación efectiva de contenido de video. No se trata de cuestiones periféricas sino de preocupaciones centrales que tienen un impacto directo en la calidad de la educación y requieren una investigación en profundidad.

En resumen, la encuesta sirve como espejo y ventana: un espejo que refleja el estado actual de las cosas en los entornos educativos serbios y una ventana que abre posibilidades para futuras innovaciones y mejoras. Es un documento fundamental que proporciona tanto una evaluación de diagnóstico como una hoja de ruta estratégica para la integración efectiva del contenido de vídeo en las prácticas educativas serbias.



5.1.4 Eslovenia

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La encuesta, que fue completada por 165 profesores de escuelas primarias y secundarias de toda Eslovenia, mostró que los profesores tienen un gran deseo de introducir vídeos en el proceso de aprendizaje. Sólo un pequeño porcentaje de los encuestados no piensa en ello, ya que probablemente no tienen los conocimientos o no están motivados para dicho aprendizaje. La mayoría de los encuestados piensa que esto es importante, ya que mejora la motivación de los estudiantes o ayuda a adquirir nuevos conocimientos. La mayoría de ellos no tienen experiencia, ya que aún no han asistido a ninguna formación sobre grabación de vídeo. Existe interés entre los docentes por aprender a grabar.

Están abiertos a recibir educación sobre este tema, esperan educación adicional sobre este tema. También necesitan soporte técnico para este trabajo, que es la base del mismo. Los docentes son conscientes de la necesidad de respetar los derechos de autor, la protección de datos y la privacidad. La mayoría cree que la forma más eficaz de colocar contenido de vídeo en diferentes materias es como complemento a los métodos escolares tradicionales que incluyen conferencias en el aula. Vemos la introducción de contenidos de vídeo como un aumento de la visualización en el aprendizaje y una recepción más eficaz del contenido. Los profesores ven esto como una influencia positiva. La mayoría de los profesores opina que el impacto de la creación y el uso de contenidos de vídeo en la calidad de la enseñanza es moderada o ligeramente positiva. Creen que los estudiantes necesitan apoyo y orientación a la hora de crear contenido de vídeo con fines educativos, y que los proyectos de vídeo deberían incluirse en la enseñanza y las tareas.

Para crear un buen contenido de vídeo educativo, los profesores opinan que es necesario dominar ciertas habilidades y la mayoría cree que la edición de contenido de vídeo pertenece a estas habilidades. Más de la mitad de los profesores encuestados opinan que es necesario acercar los contenidos en vídeo a los alumnos con necesidades especiales mediante subtítulos, lengua de signos o comentarios de audio. La creación de contenido de vídeo en las relaciones entre profesores, estudiantes y familias puede tener diferentes roles.

La mayoría de los docentes creen que esto puede ser para generar confianza y simpatía, promover objetivos y valores compartidos, puede ser un medio para celebrar la diversidad y la individualidad, o puede ser una combinación de todo lo anterior. La forma más eficaz de promover contenido de vídeo educativo es a través de las redes sociales, el sitio web de la escuela, presentándolos en eventos y reuniones escolares, o una combinación de todo lo anterior. La encuesta encontró que más de la mitad de los encuestados grabaron horas y materiales de video durante la pandemia de Covid-19. Fueron publicados en su mayoría en el portal Arnes.

5.1.5 España

INTRODUCCIÓN

El fichero “Resultados de la encuesta general española” ha sido elaborado por Joaquín Martín de Saavedra Rojas (Presidente de Asociación Extremundo), utilizando los resultados originales de la recogida de datos regional/nacional realizada por María Victoria Chaparro Gallego (Vicepresidenta de Asociación Extremundo) y Joaquín Cruzalegui Guyón (Responsable de relaciones con América Latina de Asociación Extremundo).

PRINCIPALES DATOS ESPAÑOLES

- Géneros: el femenino destaca por la participación de casi el 70% de docentes no varones encuestados de un total de 126 personas;
- Educación impartida: hasta el 88,9% de los profesores encuestados trabajan en escuelas secundarias;
- Ubicaciones: más del 50% (en realidad, el 60%) de los docentes encuestados trabajan en zonas rurales;
- Materias impartidas: independientemente de que los docentes trabajen en centros de educación primaria o secundaria, la mayoría de ellos no imparten materias generales, sino específicas;
- Nivel educativo: el 59% de los docentes entrevistados posee título de licenciatura, mientras que el 36,5% posee maestría y/o doctorado respectivamente;
- Experiencias laborales: normalmente los docentes encuestados tienen 10 años o menos de experiencia;
- Edades: los grupos de edad más comunes son 41-50 (45, 2%) y 50+ (30, 2%);
- Habilidades: el 81% considera que tiene habilidades básicas o moderadas para la creación y edición de videos;
- Disposición: el 85,2% considera que tiene muchas ganas de crear vídeos con fines didácticos;
- Importancia de las habilidades: la gran mayoría cree que tener estas habilidades es bastante importante;
- El por qué: los 126 profesores entrevistados piensan que los vídeos educativos pueden beneficiar a diferentes grupos destinatarios como estudiantes, familias y comunidades;
- Formación en vídeo: los profesores de español han demostrado que la mayoría de ellos no han asistido a cursos de formación adecuados sobre creación y edición de vídeo, pero están dispuestos a hacerlo;

- Estímulo a los docentes: según los resultados, se puede alentar a los docentes a través de diferentes formas, como apoyo técnico o cursos de capacitación;
- Principales temores: la protección de datos y la privacidad limitan a los profesores a grabar vídeos en los que participan estudiantes;
- Impactos: el 85,7% piensa que el uso de videos en las clases trae impactos positivos;
- Motivaciones: la mayoría de los profesores están dispuestos a motivar a los estudiantes a actuar en la creación de vídeos educativos;
- Masterización: el 73% cree que para dominar se requieren diferentes factores como guiones o trabajo de cámara;
- Necesidades especiales: el 90% son para proporcionar a los estudiantes con necesidades especiales recursos adicionales como subtítulos o lenguaje de señas;
- Interrelaciones: la mayoría considera que la creación de vídeos puede mejorar las relaciones entre los siguientes grupos objetivo: profesores, estudiantes y familias;
- Promociones: la combinación de páginas web de los centros educativos, redes sociales y eventos realizados en esos centros educativos es la mejor manera de promocionar videos didácticos creados por los docentes según ellos mismos;
- Covid-19: durante la pandemia, casi el 58% de los docentes encuestados ha grabado clases o materiales en vídeo, utilizando plataformas distintas a YouTube o eTwining.

PRINCIPAL PERFIL ESPAÑOL

Según la información antes mencionada, el perfil más común que ha sido encuestado por Asociación Extremundo es el de una profesora de secundaria de un entorno rural que imparte una materia no general, tiene un nivel educativo alto, tiene 10 o menos años de experiencia, tiene entre 41 y 50 años, tiene habilidades básicas o moderadas para crear y editar videos, está interesado en crear videos con fines didácticos, cree en la importancia de tener habilidades relacionadas con proyectos, piensa que los videos educativos benefician a diferentes grupos destinatarios, reconoce que no ha asistido a un curso de formación adecuado sobre el tema actual del proyecto, pero está dispuesto a hacerlo, cree que se puede animar a los profesores a través de diferentes medios, como por ejemplo el apoyo técnico, teme la protección de datos y la privacidad, afirma que el uso de vídeo en clases trae un impacto positivo, está lista para motivar a sus alumnos, cree que se requieren diferentes factores como guiones o trabajo de cámara para dominar la creación de videos educativos, es para brindar recursos adicionales a los estudiantes con necesidades especiales, considera que las relaciones entre profesores, estudiantes y familias se puede mejorar gracias a la creación de vídeos, cree que es necesario combinar varios recursos para promover mejor los vídeos didácticos creados por profesores y durante la pandemia ha grabado clases, utilizando plataformas no populares.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Hay que tener en cuenta que la mayoría de los profesores en España son mujeres (puede resultar útil planificar la logística futura, como la distribución de aulas);

Se recomienda tomar en consideración que trabajen en escuelas secundarias, lo cual es importante debido a las edades de los potenciales estudiantes involucrados en proyectos de video (cuanto mayores sean, mejor para esos proyectos);

Hay que tener en cuenta que Asociación Extremundo se ha centrado en analizar un target muy concreto: los ciudadanos de la región española de Extremadura, que es bastante rural (obstáculos adicionales que no se deben olvidar durante la fase de implementación de ...AndAction);

Se recomienda tener en cuenta que, según ellos, ya tienen algunas habilidades en el tema principal del proyecto KA220-SCH (puede ser una buena idea comprobar dichas habilidades previamente para identificar diferentes conocimientos dentro de los grupos participantes);

Los profesores de español muestran una clara disposición y participación activa; básicamente están listos para seguir aprendiendo y mejorando (puede usarse para sacar lo mejor de ellos durante cada fase de #And Action, para poder presentar un excelente informe final);

Los profesores de español reconocen no haber asistido a cursos de formación adecuados sobre creación y edición de vídeo (nos ofrece una gran oportunidad para impartirles por primera vez cursos de formación muy profesionales);

Los profesores de español carecen de competencias (conocimientos + habilidades + actitudes) sobre cómo afrontar retos como la protección de datos y la privacidad (cómo gestionar estos temas de forma profesional podría añadirse a nuestros cursos de formación de alguna manera para enriquecer aún más sus experiencias);

Los profesores de español promueven la inclusión de los estudiantes con necesidades especiales (podríamos añadir a nuestros cursos de formación cómo ayudar mejor a estos estudiantes en la creación y edición de vídeos para enriquecer aún más sus experiencias);

Los profesores de español trabajan con algunas plataformas, pero no aprovechan todo el potencial que ofrece Internet (también se podrían añadir a nuestros cursos de formación algunas sesiones para saber cómo sacar el máximo partido a YouTube o eTwining).

6. Referencias

7. ...and Action! partners

7.1 Cinematheque of North Macedonia

6.2 Zdruzenie tradicii obrazovanie istorija i kultura

6.3 EDC EXEDRA Association for Education in the fields of Natural Sciences, Arts and Architecture

6.4 Asociacion Extremundo

6.5 Irig Moj Grad



Asociación
Extremundo



КИНОТЕКА НА РЕПУБЛИКА СЕВЕРНА МАКЕДОНИЈА
KINOTEKA E REPUBLIKËS SË MAQEDONISË SË VERIUT
CINEMATHEQUE OF REPUBLIC OF NORTH MACEDONIA

