

Microdocumentales edud comunicativos: Enseñando en remoto producción audiovisual a alumnos del grado de Educación Primaria

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

LUIS M. ROMERO-RODRÍGUEZ



CENTRO DE INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Microdocumentales educomunicativos: Enseñando en remoto producción audiovisual a alumnos del grado de Educación Primaria
- **Curso Académico:** 2019/2020
- **Asignatura:** Comunicación audiovisual y educación
- **Área/Titulación:** Grado en Educación Primaria y Educación Primaria menciones
- **Grupo de Estudiantes:** Móstoles y Fuenlabrada
- **Palabras clave:** educomunicación; alfabetización mediática; producción audiovisual

La presente memoria desarrollará los cambios metodológicos y paradigmáticos realizados a la asignatura «Comunicación audiovisual y Educación», reformulando los trabajos que los alumnos debían cumplir en la evaluación continua por la situación de emergencia acontecida por la COVID-19. Así, teniendo en consideración las competencias generales y específicas de la asignatura en la Guía Docente y en su ficha del Registro Único de Centros y Títulos (RUCT), se planteó la realización de microdocumentales educomunicativos en grupos de trabajo, bajo metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aula Invertida (*Flipped Classroom*).

Para ello, a los alumnos les fue facilitada una serie de clases virtuales con instrucciones para desarrollar la actividad, desde la realización de la idea, el storyboard, el guion literario y técnico (escaleta), hasta algunas claves para la postproducción. Además, se hicieron necesarias varias sesiones de tutoría con el alumnado para resolver dudas, en el entendido que esta actividad es el primer contacto para muchos discentes con la producción audiovisual, especialmente porque son alumnos del grado de educación primaria.

En total, para la asignatura fueron desarrollados 22 proyectos audiovisuales en remoto -9 en Fuenlabrada y 13 en Móstoles-, de los cuales ocho participaron -de forma voluntaria- en el concurso internacional de documental educativo Educlips (<https://www.educlips.es/>) en el que compitieron con más de 40 vídeos educativos de toda Iberoamérica, resultando ganadores del segundo y tercer lugar dos grupos de la asignatura, con los microdocumentales Aprender a ser mayores, acerca de la hipersexualización de la infancia y Ahora que todo se ha silenciado, sobre los estereotipos de género en el sistema educativo español. Ambos equipos participaron en el programa La Aventura del Saber de la 2 de TVE, en el que proyectaron sus microdocumentales y conversaron sobre la experiencia de la producción audiovisual en el confinamiento.

2. Justificación

La innovación educativa, más que una forma de renovación de métodos pedagógicos para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una necesidad que se sustenta en los cambios paradigmáticos que el actual ecosistema exige. Esta necesidad se hace aún más patente en un escenario que no solo requirió trabajar en remoto integrando Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como intermediadoras del proceso educativo, sino un cambio metodológico real a la hora de trabajar las competencias de los discentes, eligiendo plataformas idóneas para la innovación, potenciando las habilidades colaborativas entre alumnos y el docente, así como el trabajo autónomo; teniendo además como norte no perder la motivación del estudiantado en un escenario tan complejo -racional y emocionalmente- como un confinamiento estricto.

Así, la transformación de la asignatura «Comunicación audiovisual y Educación» no solo debía cumplir con las habilidades y competencias declaradas en la guía docente, despertando el interés del alumnado, sino además tener presente todas las directrices y cambios que desde las autoridades civiles y académicas se daban paulatinamente para la adaptación de la docencia en remoto. En este sentido, el estado de alarma por la COVID-19 no solo significó un cambio de modalidad educativa, sino el momento idóneo para que los docentes nos implicáramos con una necesaria renovación de metodologías hacia la innovación y el fomento de actividades educativas en abierto, o al menos de intentarlo.

En este sentido, teniendo en consideración la necesidad de consecución de habilidades como las capacidades de organización, planificación y gestión de la información (CGI02, CGI06), el trabajo en equipo (CGP01), la creatividad (CGS07) y en especial el uso de los medios audiovisuales como herramientas en procesos de enseñanza-aprendizaje y conocimiento de la didáctica específica de los medios audiovisuales (E39), todas éstas competencias específicas de la asignatura referida ut supra, se reformularon las actividades evaluativas en función de dos trabajos grupales:

- 1) **Plan de preproducción:** En esta fase se desarrolló la idea principal del microdocumental en sesión individual en remoto (por grupo de trabajo) con el docente. A partir de ahí, los alumnos debían escribir el guion utilizando el software libre Kit Scenarist, en su versión gratuita, además del guion técnico (escaleta), el plan de rodaje, la selección de locaciones, un cronograma (diagrama de Gantt), un presupuesto estimado simulado, un inventario de recursos necesarios y del equipo humano, así como un permiso de solicitud de locaciones (simulado). Este trabajo tendría una ponderación de 20% de la nota de la asignatura.
- 2) **Microdocumental educomunicativo:** Después de la fase de preproducción, realizada la evaluación del plan y efectuada una nueva sesión de tutoría individual en remoto (por grupo de trabajo), fueron grabadas por

el docente dos clases de una hora de duración con instrucciones sobre cómo desarrollar una producción audiovisual amateur. La primera clase consistió en instrucciones sobre grabación con cámara o móvil, planos, uso de trípode, usos de imágenes libres de derechos, uso de micrófonos, scripter y secuencias. La segunda clase fue sobre postproducción con la versión gratuita del programa Filmora Wondershare y la edición de audio con el software libre Audacity, así como se resolvieron dudas sobre cómo subir un vídeo no listado a YouTube. Además de estas dos sesiones sincronicas, fueron facilitados a los estudiantes diversos videotutoriales sobre edición y musicalización de vídeos. Este trabajo tendría una ponderación de 20% de la nota de la asignatura.

Más allá de que los alumnos crearan un producto de calidad, se buscaba con esta actividad evaluativa fomentar los procesos de autoaprendizaje, *life-long learning* y las habilidades blandas (*soft skills*), como la capacidad de trabajo en equipo, la buena organización y capacidad de resolución de problemas, la comunicación asertiva, la creatividad y la innovación, así como las habilidades de adaptación y plasticidad y el pensamiento crítico.

Es menester indicar también que en un inicio la Guía Docente de la asignatura -previa a la adaptación en remoto- asignaba esta evaluación (40%) a un trabajo en grupo de carácter teórico-práctico. Sin embargo, en vista de la sobresaturación que mostraron los estudiantes por la adaptación de todas las asignaturas a remoto, fueron consultados por tres opciones para esta evaluación: 1) Un trabajo en grupo de contenidos teórico-prácticos [planteamiento original], 2) Un micro radiofónico (reportaje) de 10 minutos, en grupo, sobre tema educocomunicativo, utilizando la app Anchor.fm, o 3) Un microdocumental educocomunicativo. La mayoría del alumnado eligió la tercera opción, siendo la minoritaria la primera.

Todo ello, además, se justifica en función de los cambios que se están suscitando en el escenario de la educación, en el que cada vez más las plataformas digitales -en especial los videotutoriales y guías online- son más populares entre los alumnos. Así, las TIC no solo han significado un cambio del modelo pedagógico, sino que pueden estarse constituyendo como ámbitos naturales del proceso de enseñanza-aprendizaje per se. En esta línea, formar a los futuros docentes en la producción audiovisual se hace una urgencia, más que una necesidad, más aun entendiendo que paulatinamente la docencia se está convirtiendo en una experiencia extra aula, aprendizaje que nos dejó el confinamiento y que con esta buena práctica se demuestra.

3. Desarrollo

Objetivos

La exigencia de un profesional de la Educación más holístico, capaz de crear, modificar y reutilizar contenidos digitales y audiovisuales con responsabilidad y criterio, además de la imperiosa necesidad de orientar a la comunidad educativa en el uso adecuado de los medios de comunicación y el uso de estos como herramientas en procesos de enseñanza-aprendizaje, es el objetivo general de la presente propuesta. A partir de este surgen diversos objetivos específicos que se intentan atender con la puesta en práctica de la actividad evaluativa:

1. Fomentar el trabajo autónomo, el pensamiento analítico y crítico, la toma de decisiones del alumnado y su capacidad de resolución de problemas, utilizando las herramientas y recursos digitales apropiados para la producción audiovisual.
2. Adaptar la docencia, la tutorización y las evaluaciones a modalidad no presencial a través de metodologías innovadoras, atendiendo a las competencias generales y específicas declaradas en la Guía Docente y el Registro Único de Centros y Títulos (RUCT).
3. Integrar tecnologías digitales adecuadas para la innovación, especialmente recursos en abierto y software libre, tanto para la preproducción como para la producción y postproducción audiovisual de contenidos educativos.
4. Despertar el interés y la motivación del estudiantado, a la vez que aprenden sobre los contenidos teóricos de la asignatura y los principales vicios y problemas del ecosistema comunicativo actual, a la luz de los peligros que estos representan para los menores, como su futuro objeto laboral.

En definitiva, más allá de una evaluación de aprendizajes y competencias adquiridas, con esta buena práctica docente se intentó crear un espacio de autoaprendizaje, en el que los discentes presentaban una problemática social-educativa a través de una narrativa audiovisual -novedosa para ellos hasta el momento-, no solo comprendiendo las fases y recursos necesarios para la creación de contenidos audiovisuales, sino además sobre el fondo de la problemática educomunicativa escogida. Entre los temas abordados por los microdocumentales se encuentran:

- Ciberacoso.
- Sexting.
- Grooming.

- Infoxicación y sobresaturación de contenidos.
- Ludopatía en menores.
- Fakenews.
- Hipersexualización de la infancia.
- Sedentarismo.
- Violencia y videojuegos.
- Insomnio y móviles.
- Nomofobia.
- Estereotipos de género.
- Móviles en el aula.

4. Resultados

Metodologías docentes aplicadas

En primer lugar, esta actividad formativo-evaluativa responde al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), entendida como una metodología que permite a los discentes adquirir competencias clave mediante la elaboración de proyectos que solucionen o visibilicen problemas de la vida real. En este caso, la problemática era doble: adquirir capacidades y conocimientos sobre producción audiovisual -como competencia de la asignatura-, a la vez de comprender, visibilizar y reconvertir en narrativa audiovisual problemáticas sociales, tecnológicas y educativas a las que tendrán que hacer frente en su futuro profesional.

En segundo lugar, dado el escenario de confinamiento y paso de la docencia a remoto, fueron impartidos por videoconferencia, de manera síncrona, los temas 8 y 9 de la guía docente de la asignatura, relativos al análisis y aprovechamiento didáctico de medios y documentos audiovisuales y al diseño de contenidos audiovisuales para usos educativos. Asimismo, fueron grabadas por parte del docente tres sesiones extraordinarias de apoyo sobre producción audiovisual educomunicativa, explicando asuntos claves a tener en cuenta para la realización de la actividad, tales como: i) Estructura y formato de guiones audiovisuales y su diseño con Kit Escenarist®, ii) Reutilización de contenidos y conocimiento sobre licenciamientos (Copyright, Creative Commons, Licencias de YouTube y Copyleft), iii) Nociones sobre guion técnico y escaletas, iv) Uso de imágenes de menores y autorizaciones de uso de imágenes y, v) Edición de vídeos con el programa Filmora Wondershare® en su versión gratuita, y de audio con Audacity®.

Así se aplicó la metodología de *Flipped Classroom* o aula invertida, entendido como un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de ciertas actividades de aula fuera de ellas, utilizando el tiempo de la asignatura para facilitar la adquisición y prácticas de otros conocimientos. En este sentido, los vídeos grabados (sesiones asíncronas) sirven como una serie de videotutoriales que “liberan” algunas horas de clase para enfocarla a la resolución de problemas, tutorizaciones, discusiones y sesiones de aplicación. Esto además de permitir crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y *co-working*, proporcionó al alumnado la posibilidad de acceder a los contenidos grabados varias veces para responder sus dudas (fundamental en el *life-long learning*), a la vez que facilitó al docente atender y dedicar más tiempo a la diversidad en el aula. Resumiendo, la actividad se realizó siguiendo estos pasos:

- Formación de los equipos de trabajo: Los alumnos fueron exhortados a crear equipos de entre 5 y 8 personas, teniendo en consideración las divisiones de tareas que requiere la producción audiovisual: guionistas, scripters, productor ejecutivo, director, cámaras, sonidista, iluminación, editor.
- Selección del tema, determinación de encuadre (*framing*) e idea: Una vez formados los equipos, se debatieron a lo interno estos temas que pueden resultar interesantes de abordar y que son problemáticas sociales, tecnológicas, educativas o comunicacionales actuales. Con la ayuda del docente se evitó que hubiera temas repetidos o que fueran de difícil adaptación.
- Documentación: Los alumnos debían realizar un proceso de investigación previo sobre el tema, buscar artículos científicos, libros y especialistas, así como posibles entrevistados. En una de las sesiones síncronas de tutoría, el profesor preguntaría por cada grupo sobre la completitud de esta actividad, que después se verificaría además en el guion.
- Guionización: Teniendo en consideración los aprendizajes obtenidos de las sesiones asíncronas, los alumnos debían realizar un guion literario (con Kit Scenarist®), un guion técnico (escaleta), un cronograma -diagrama de Gantt-, un presupuesto estimado, una delegación de actividades y un formulario de permiso de locaciones y de uso de imágenes de terceros. Este guion fue revisado y evaluado por el docente (20% de la nota de la asignatura).
- Producción: Los alumnos realizaron la producción audiovisual entre el 1 de abril y el 12 de mayo, coincidiendo con la cuarentena y decreto de emergencia de confinamiento por la situación de la COVID-19. En este sentido, tenían totalmente prohibido reunirse, así como grabar escenas en exteriores. Solo podían efectuarse grabaciones de varios miembros del equipo si estos convivían en el mismo espacio, caso de un par de alumnos que compartían habitaciones de una misma casa. Esta situación dificultó mucho el trabajo, pues cuando se realizaron los guiones originales (entregados el 6 de marzo) no se había

declarado la situación de emergencia, por lo que los alumnos tuvieron que adaptar los guiones al escenario del confinamiento, con el apoyo del docente y de tutorías a posteriori.

- Edición: El proceso de edición se realizó con el programa Filmora Wondershare® en su versión gratuita, aunque algunos alumnos, prefiriendo no tener marcas de agua en el vídeo, optaron por otros softwares gratuitos de edición de vídeos. La edición de audio la realizaron con el programa Audacity, de software libre. Para este proceso de edición, quizás el paso más complejo de todo el trabajo, los alumnos contaron con los tutoriales (asíncronos) diseñados por el profesor, pero también otros materiales de acceso abierto, como canales de YouTube, blogs y wikis.
- Montaje y entrega: El microdocumental educativo debía subirse a la plataforma YouTube con licenciamiento Creative Commons o Standard de YouTube, pero con la opción de «video no listado», al menos hasta que el profesor hiciera la retroalimentación del trabajo. Esta decisión se hizo para evitar que los alumnos tengan problemas legales por el uso de imágenes con derechos o por la exposición de niños, niñas y adolescentes sin las debidas autorizaciones. Una vez evaluados los vídeos, se les exhortó a todos los grupos que participaran en el concurso iberoamericano de vídeos educativos «Educlips», como experiencia motivadora para los alumnos, pero también como actividad que visibilizaría el esfuerzo de los estudiantes de la Universidad Rey Juan Carlos fuera de nuestra casa de estudios.

Tal como se ha expuesto, con esta actividad se ha motivado también el Aprendizaje Basado en el Pensamiento (*Thinking Based Learning*), una metodología activa que busca que los discentes efectúen un aprendizaje más consciente y profundo para abordar la información recibida. Más allá de que los alumnos aprendieran sobre problemáticas sociales, educativas, tecnológicas o comunicativas, o que abordaran la producción audiovisual, esta actividad buscó que los alumnos interiorizaran una nueva forma de abordar la narrativa, de aprender y aprehender a usar medios de comunicación de forma crítica y consciente, a la vez de dominar destrezas y habilidades que puedan aplicar en todos los ámbitos de su vida.

Asimismo, dado que se siguieron una serie de pasos ordenados, de menor a mayor dificultad, todas enfocadas en el dominio de la producción audiovisual, se aplicó el Aprendizaje Basado en Competencias, en el entendido que los estudiantes no podían «progresar» dentro de la actividad sin que dejaran evidenciado haber dominado las competencias anteriores. Por ejemplo: No podían comenzar a documentar sin tener clara la idea, temática y el abordaje narrativo de ésta, no podían guionizar sin previamente no haberse documentado con suficiencia, no podían comenzar la producción si no había sido evaluada positivamente la preproducción, ni podían editar un vídeo que no se había producido.

Tecnologías y herramientas digitales aplicadas

Otra de las características más importantes de esta actividad es el dominio necesario de tecnologías y herramientas digitales por parte de los alumnos.

Tal como se ha explicado ut supra, la adaptación de la docencia a remoto -por la situación de emergencia- no solo ameritó un cambio de plataformas, sino de los propios paradigmas pedagógicos, más acostumbrados a las clases magistrales y trabajos en aula, que a metodologías activas y al uso del aula virtual como intermediaria didáctica. En este sentido, la primera herramienta digital que se tuvo que aplicar fue el **Aula Virtual URJC (Blackboard Collaborate®)**, en la cual el docente tuvo que colocar todos los materiales de clase como diapositivas, materiales de consulta, materiales complementarios, sesiones asíncronas (grabadas como videos no listados en YouTube) y programar foros, que posibilitarían una mejor interacción intragrupal y entre el profesor y los alumnos. Asimismo, para las sesiones síncronas se utilizaron las herramientas **Microsoft Teams®** y **Blackboard Connect®** del aula virtual, siendo ambas las herramientas oficiales permitidas por la Universidad.

Para el proceso de documentación e investigación, se pidió a los alumnos que accedieran a los recursos bibliográficos, hemerográficos y bases de datos de la **Biblioteca URJC®**, en especial los espacios habilitados de recursos gratuitos y en abierto por COVID-19 (entre los que se cuentan ScienceDirect® de Elsevier®, biblioteca “Quédate en casa” de Tirant Lo Blanc® o Taylor and Francis® Open Access). Asimismo, se instruyó a los alumnos sobre el uso de buscadores y repositorios en abierto como Google Scholar®, Dialnet®, Redalyc® y SciELO®.

Para la elaboración del guion literario, los alumnos utilizaron el software libre **Kit Scenarist®**, el cual es un programa informático para crear guiones siguiendo el estándar internacional. Asimismo, tuvieron que utilizar para el trabajo de la pre-producción (guion literario, diagrama de Gantt, presupuesto estimado, locaciones, formularios de permisos, etc.), programas de procesamiento de texto como los incluidos en los paquetes **OpenOffice®** o **Microsoft Office®**.

Una vez realizada la producción, los alumnos fueron instruidos sobre el uso de la herramienta **Filmora Wondershare®** en su versión gratuita, aunque muchos equipos, al ver que esta versión tenía una marca de agua, optaron por otros softwares gratuitos y pagos de edición de vídeos como **Adobe Premiere Pro®, Final Cut®, Sony Vegas Pro®, iMovie®, Windows Movie Maker®,** entre otros. Asimismo, tal como se verifica en algunos vídeos, los alumnos han utilizado softwares para la realización de animaciones (como **PowToon®, Genially®** o **VideoScribe®**). Por su parte, para la edición de audio, teniendo en cuenta que la mayoría de los vídeos fueron grabados con dispositivos móviles, se realizó con el software gratuito **Audacity®**.

Por último, el montaje del vídeo debía realizarse a través de la herramienta **YouTube®**, utilizándose la opción de video no listado y licencia Creative Commons o, en su defecto, standard de YouTube®.

Sistemas de evaluación empleados

Para la evaluación de los proyectos fueron realizados dos procedimientos: Una tutorización con retroalimentación de aprendizajes (*feedback*) -de carácter cualitativo-, y el uso de rúbrica *ad hoc* -de carácter cuali-cuantitativo- con metodología de heteroevaluación.

La tutorización con retroalimentación de aprendizaje tiene una doble finalidad, por una parte, es diagnóstica, lo que permite al docente revisar el grado de aprendizaje de las competencias referidas ut supra, lo que habilita al equipo a seguir con el siguiente paso del proceso de producción audiovisual; mientras que por otro lado tiene el objetivo de servir como evaluación formativa, en el sentido que se adquieren y perfeccionan conocimientos, teniendo en consideración que la producción audiovisual no es una competencia que los discentes volverán a revisar en el transcurso del grado de educación.

Esta tutorización se realizaba en las horas de clase destinadas a los temas 8 y 9, pues por la situación de la COVID-19 y, teniendo en consideración que los alumnos de esta asignatura provenían de diversos grados (por ejemplo, en una misma aula, alumnos de Educación primaria mención educación física, mención música, mención matemáticas, doble grado con literatura...), no tenían todos los mismos horarios libres para realizar tutorías extraordinarias. De esta manera, la metodología de *Flipped Classroom* (aula invertida) no solo sirvió como método didáctico, sino como una vía para liberar espacios docentes para aprovechar tutorización.

En segundo lugar, se utilizó la **evaluación por rúbricas**, de carácter cuali-cuantitativo y de heteroevaluación, que sirvió como modalidad de evaluación continua. Esta rúbrica fue informada a los estudiantes al inicio del curso, aunque sufrió algunas alteraciones por la situación de emergencia (por COVID-19), comprendiendo que algunos ítems como “visible participación de todos los miembros del equipo” o aspectos sobre calidad de la producción audiovisual (grabaciones en exteriores, calidad del sonido, etc.), debían ser modificados. Se evaluaron por rúbricas tanto el trabajo de preproducción (20%), como el microdocumental educomunicativo -producto final- (20%).

Rúbrica de preproducción audiovisual (20%): El trabajo de preproducción debía contener como mínimo una breve introducción al tema, el guion literario realizado con Kit Scenarist®, para un video de entre 4 y 5 minutos, un guion técnico o escaleta -con división de escenas y secuencias-, un inventario de recursos necesarios, un presupuesto estimado, un cronograma de trabajo de Diagrama de Gantt, la descripción de las locaciones (con fotografías), la descripción de las responsabilidades de cada miembro del equipo (productor, director, cámara, sonido,

iluminación,...), un modelo -formulario- de permisos de locaciones, y un modelo -formulario- de autorización para uso de imágenes de terceros. La rúbrica de evaluación contenía los siguientes dimensiones e indicadores:

Tabla 1. Rúbrica de preproducción audiovisual

Indicadores	Niveles de logro			
	Muy bien (3,76 - 5)	Bien (2,6 - 3,75)	Regular (1,26 - 2,5)	Insuficiente (0-1,25)
Reconocen y aplican la estructura de un plan de rodaje de preproducción audiovisual con todos sus apartados.	Reconocen y aplican en su totalidad la estructura de un plan de rodaje, incluyendo en el trabajo todos los apartados solicitados.	Reconocen y aplican la mayor parte de la estructura de un plan de rodaje, pero no aplican algunos apartados como el Diagrama de Gantt, el presupuesto estimado, los formatos de permisos o la descripción de las locaciones.	Reconocen las partes esenciales de un plan de rodaje, aunque no la aplican correctamente. Fallan aspectos fundamentales como el guion literario, la escaleta y el inventario de recursos.	No reconocen ni aplican correctamente el plan de rodaje.
Exponen con claridad y corrección gramatical, ortográfica y ortotipográfica la fase de preproducción audiovisual.	El trabajo está redactado de manera clara y concisa, utilizándose de forma correcta las normas ortográficas y gramaticales.	El trabajo es legible, aunque existen algunos fallos de redacción, especialmente con respecto a la ortografía.	El trabajo presenta muchos errores gramaticales, ortográficos y ortotipográficos que dificultan su lectura y comprensión, aunque es legible.	El trabajo resulta ilegible al no cumplir con los estándares mínimos de redacción y gramática exigible en un grado universitario.
Organizan correctamente las ideas, teniendo en consideración la narrativa y la comprensión de la obra audiovisual (inicio, clímax y desenlace).	Comprenden los fundamentos de la narrativa audiovisual, organizando las ideas correctamente, pensando en transiciones entre introducción, desarrollo y conclusión.	Se incluye introducción, desarrollo y conclusión, aunque la estructura resulta enrevesada o de difícil comprensión.	El trabajo no incluye alguna de las partes fundamentales de la narrativa (introducción, desarrollo y conclusión), pero la idea está medianamente ordenada.	Las ideas no están organizadas ni se percibe diferencia narrativa entre introducción, desarrollo y conclusiones.
Incluyen correctamente documentación científico-académica e intervenciones de expertos profesionales.	Se evidencia meridianamente un proceso de investigación que incluye material científico-técnico, entrevistas a expertos profesionales y referencias especializadas.	Se verifica un proceso de investigación previo, aunque no se incluye en el guion suficiente material o entrevistas que apoyen las ideas.	El proceso de investigación es deficiente, aunque existen evidencias de documentación previa.	La documentación e investigación previa es claramente insuficiente.

Rúbrica de producción y postproducción del microdocumental (20%): Una vez desarrollado el trabajo de grabación, edición y montaje, se evaluaron las producciones audiovisuales en función de otra rúbrica. Sin embargo, tal como se señaló en referencia, esta rúbrica inicial tuvo que adaptarse a la situación de emergencia, pues las exigencias

de la actividad cambiaron, teniendo en cuenta que los alumnos tenían prohibido reunirse para realizar la grabación, ni estar cerca de los entrevistados y, en definitiva, debían realizar la actividad en remoto. La rúbrica final con la que fueron evaluados los grupos fue la siguiente:

Tabla 2. Rúbrica de producción y postproducción audiovisual

Indicadores	Niveles de logro			
	Muy bien (3,76 - 5)	Bien (2,6 - 3,75)	Regular (1,26 - 2,5)	Insuficiente (0-1,25)
Cumplen la estructura narrativa y la idea inicial desarrollada en el guion, adaptando correctamente la producción a la situación actual (COVID-19)	El producto audiovisual es fiel reflejo de lo planificado en el plan de rodaje de preproducción y el guion, teniendo en consideración las adaptaciones necesarias para la realización de la actividad en remoto.	El producto audiovisual cumple con la idea original, aunque existieron algunas modificaciones injustificadas del guion, no asumidas por la situación de emergencia.	El producto audiovisual cumple en parte con la idea original, pero no con el plan de rodaje o el guion, no siendo esta situación atribuible a la situación de emergencia.	No se cumple con la idea inicial desarrollada en el guion ni se adaptan a la situación de emergencia.
El microdocumental mantiene una estética que cumple los estándares mínimos de toda producción audiovisual, cuidándose la iluminación, el sonido, los planos y encuadres.	La grabación del microdocumental se realiza en alta definición, cuidándose los planos, la iluminación, la grabación del sonido (nitidez), los planos y los encuadres.	La grabación del microdocumental se realiza en resolución intermedia o hay errores con el sonido, la iluminación o los planos y encuadres.	La estética es mejorable. Hay partes del microdocumental que no se entienden por problemas de grabación, sonido, iluminación o planos y encuadres.	El microdocumental resulta imposible de comprender con suficiencia dado el poco cuidado a aspectos estéticos.
El <i>tempo</i> y ritmo de la grabación son adecuados, no quedando espacios en blanco. Se cumple el tiempo establecido de la producción (4-5 minutos).	El microdocumental tiene una duración de entre 4 y 5 minutos y se cuidó el ritmo del mismo, no quedando espacios en blanco o sin acciones.	El microdocumental cuenta con la duración de entre 4 y 5 minutos, pero hay espacios prescindibles que reducen el tempo y ritmo narrativo.	El microdocumental incumple con el tiempo estipulado (4-5 minutos) o presenta muchos espacios prescindibles que afectan el ritmo narrativo.	El microdocumental incumple con el tiempo estimado y además presenta muchos espacios prescindibles que afectan el ritmo narrativo.
La edición del microdocumental utiliza recursos correctos enseñados en clase: imágenes y vídeos libres de derechos, musicalización libre de derechos, transiciones.	Se utilizan todos los tipos de recursos enseñados en clase: programas de edición de vídeos, transiciones, imágenes y vídeos libres de derechos y musicalización libre de derechos.	Se utilizan al menos 3 de los recursos enseñados en clase: programas de edición de vídeos, transiciones, imágenes y vídeos libres de derechos y musicalización libre de derechos.	Se utilizan al menos 2 de los recursos enseñados en clase: programas de edición de vídeos, transiciones, imágenes y vídeos libres de derechos y musicalización libre de derechos.	No se utilizan recursos enseñados en clase, más allá del programa para edición de vídeos.

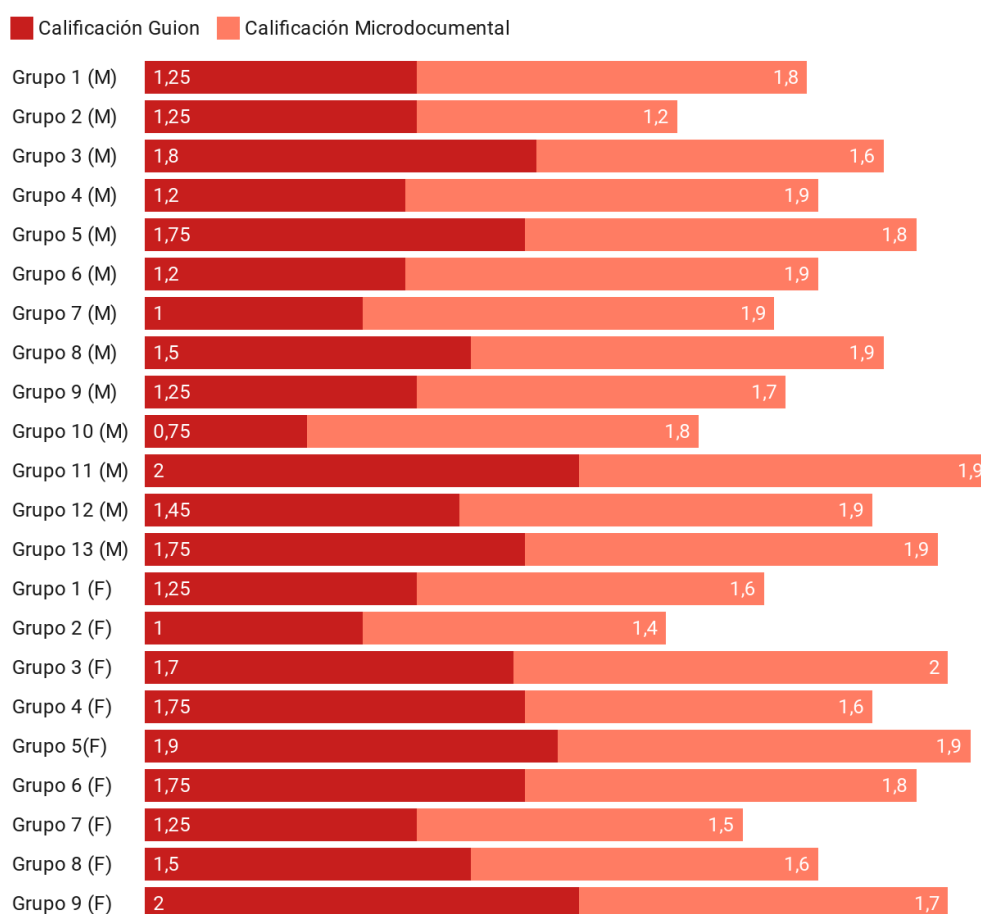
Estas rúbricas permitieron a los alumnos conocer cualitativamente los ámbitos de mejora de sus guiones y producciones, lo que facilita aún más el proceso pedagógico, pero además sirve para justificar y dotar de

transparencia la asignación de las calificaciones. En este sentido, las notas de ambas actividades fueron informadas en sesiones de tutorías por grupo, permitiendo una conversación del docente con los alumnos, a los fines de poder contestar cualquier duda que se generaba sobre la mejor forma de hacer la producción a futuro.

Análisis de los resultados obtenidos

A través de la evaluación de los resultados cuantitativos (calificaciones) de las actividades referidas, puede evidenciarse el éxito de la buena práctica, no solo por el buen nivel alcanzado en la mayoría de los grupos participantes, sino también por la clara motivación al logro que se muestran en las notas, obteniéndose en la primera actividad una calificación menor que en la segunda.

De los 13 equipos constituidos en el aula de Móstoles, el promedio de calificación del guion fue de 1,39 (sobre 2), mientras que el promedio de calificación del microdocumental mejoró las notas a 1,78 (sobre 2), totalizando un promedio de la actividad -guion más producción- de 3,18 (sobre 4). Por su parte, en el grupo de Fuenlabrada, divididos en 9 equipos, obtuvo un promedio de calificación del guion de 1,56 (sobre 2), un promedio de calificación del microdocumental de 1,67 (sobre 2), totalizando un promedio de la actividad en 3,24 (sobre 4) (ver Figura 1).



Tal como se explicó en referencia, uno de los aspectos más positivos de esta actividad no era solo la adquisición de habilidades y destrezas en lo que a producción audiovisual se refiere, y que es una de las competencias específicas (CE) declaradas de la asignatura, tanto en el Registro Único de Titulación (RUT), como en la Guía Docente, sino también que transversalmente en la actividad los alumnos aprendieron a tener una mirada más crítica y analítica sobre los temas y fenómenos de atención prioritaria y vicios comunicativos que seguro tendrán una gran incidencia en su ámbito personal, familiar y profesional, tales como el cyberbullying, los roles de género, la adicción a las pantallas, las redes sociales y el autoestima, la nomofobia, las fake news y los influencers (ver Figura 2).



Con esta actividad formativa además se fomentó la adaptación y el cambio de paradigma evaluativo a formatos en remoto, teniendo -tanto el docente como el alumnado- que adaptarse a las circunstancias de confinamiento por el estado de emergencia decretado por la COVID-19. Esto obligó a que las tutorizaciones y las retroalimentaciones pasaran a videoconferencias, pero también a que el trabajo en equipo se realizara utilizando plataformas digitales, tanto para la distribución de los materiales (con programas de Cloud Computing como Google Drive®, One Drive® o WeTransfer®), como de reuniones entre los alumnos (por Skype®, Google Hangouts®, Zoom® o Microsoft Teams®).

Lo anterior pone de manifiesto que los alumnos, a través de esta práctica evaluativa, lograron conseguir habilidades como las capacidades de organización, planificación y gestión de la información (CGI02, CGI06), el trabajo en equipo (CGP01), la creatividad (CGS07) y el uso de los medios audiovisuales como herramientas en procesos de enseñanza-aprendizaje y conocimiento de la didáctica específica de los medios audiovisuales (E39), competencias básicas y troncales del Grado en Educación Primaria.

En relación a la motivación extrínseca del aprendizaje, más allá de la calificación, sin lugar a dudas muchos de los equipos se vieron movidos por la intención de participar y obtener una buena posición en el concurso iberoamericano «Educlips 2019» (<https://www.educlips.es/>), en el que finalmente participaron 8 microdocumentales de los 22 evaluados en la asignatura, obteniendo dos de ellos el segundo y tercer lugar del concurso.



Figura 3. Redes sociales del concurso Educlips informando sobre los microdocumentales ganadores de la edición 2019. Fuente: Facebook Proyecto Educlips.

Es menester acotar que en el concurso Educlips 2019 participaron más de 40 vídeos, muchos de estos de alumnos de másteres en comunicación audiovisual, por lo que el hecho de que alumnos de primer año del grado de Educación Primaria, sin experiencia ni formación previa en producción audiovisual, logaran hacerse con estas posiciones, habla por sí solo de los resultados obtenidos.

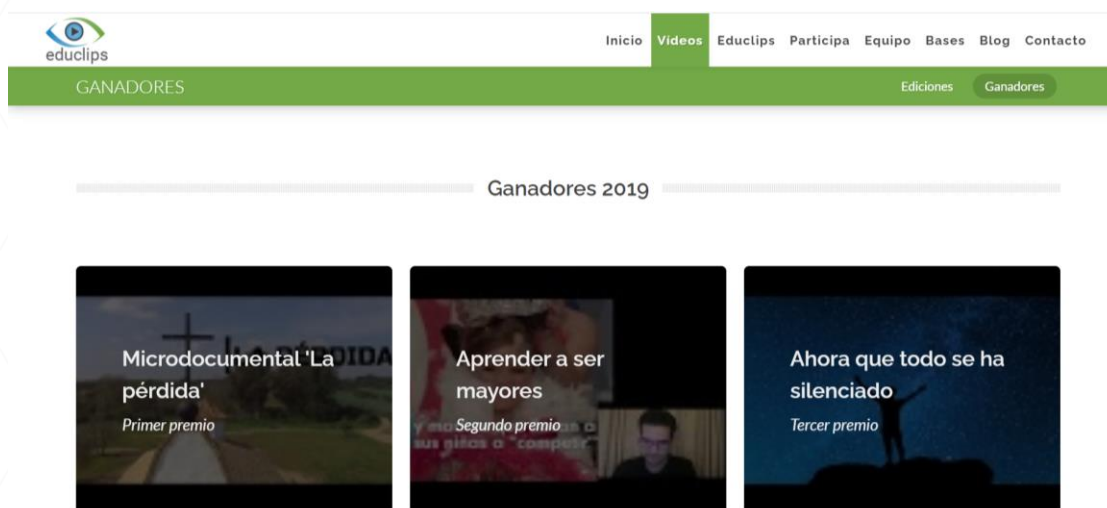


Figura 4. Sección «ganadores» de la web oficial del concurso Educlips, con el segundo y tercer lugar de los alumnos de la URJC (Aprender a ser mayores y Ahora que todo se ha silenciado). Fuente: Web de Educlips (<https://www.educlips.es/ganadores>)

Además de ser notificados a través de correo electrónico, por la web y redes sociales del concurso, la URJC a través de sus medios internos también se hizo eco de este reconocimiento a los alumnos, lo que fue un aliciente importante para maximizar la motivación de los participantes, pero además para que esta buena práctica pueda ser replicada en próximos años.



Gran papel de los estudiantes de la URJC en el certamen de video educativo 'Educlips'.

Más información: bit.ly/2AWRhLI



7:38 a. m. - 24 jun. 2020 - IFTTT

Figura 5. Cobertura informativa de los participantes de la URJC y de los premiados en los canales oficiales de la Universidad. Fuente: Web de URJC Noticias (<https://bit.ly/346HU87>) y Twitter de la URJC (<https://bit.ly/2Y8P9ZC>).

Además de todo lo anterior, que deja en meridiana evidencia la repercusión, impacto y motivación que generó esta buena práctica, como premio del concurso Educlips 2019 serán emitidos ambos microdocumentales en el programa La Aventura del Saber de TVE2, espacio cultural de la televisión española presentado por Salvador Gómez, Mara Peterssen y María José García, al aire desde 1992 y emitido en señal abierta de lunes a jueves a las 10.00h. Para la grabación de este programa especial, serán entrevistados los alumnos de los equipos ganadores en el set de grabación en los estudios de TVE de Prado del Rey, en el que además tendrán un tour por sus instalaciones para conocer, más aún, el proceso de realización audiovisual. Esta grabación se realizará cuando la producción del programa informe de la reanudación de sus actividades, probablemente entre octubre y noviembre de 2020.

Sinopsis y enlaces a los microdocumentales

A continuación, se expondrán los documentales presentados en la evaluación descrita, organizadas por grupo geográfico [Móstoles y Fuenlabrada] y equipo. Esto servirá no solo para hacer un recopilatorio en la presente memoria, sino para dejar constancia de las prácticas realizadas a manera de repositorio para futuras cohortes.

Debido a que no se cuenta con la autorización de los autores para exponer sus datos personales (nombres, apellidos, DNI, etc.), no se incluyen en los siguientes estos datos, siguiendo las indicaciones de la Ley Orgánica de

Protección de Datos de carácter personal (LOPD). Sin embargo, al final de cada vídeo -subido con Licencia estándar de YouTube-, aparecen los créditos de los alumnos.

GRUPO EDUCACIÓN PRIMARIA Y MENCIÓNES – SEDE MÓSTOLES

Adicción a los móviles

En esta producción, los alumnos muestran la nomofobia (*no-mobile phobia*) desde la perspectiva intrafamiliar, con los problemas que ésta puede acarrear en la cohesión y atención de las familias, en especial de los niños, niñas y adolescentes. En el microdocumental se intercambia la narrativa de ficción con datos científicos. [Enlace al vídeo.](#)



Anonimus

En este vídeo, basado en la dramatización de casos reales, se trata el peligro del *grooming*, a través del cual personas mayores -generalmente depredadores sexuales- suelen acercarse a niños y adolescentes con cuentas de identidades falsas en las redes sociales. Al finalizar el microdocumental se presenta un Guardia Civil que colaboró en la producción, advirtiéndolo sobre las graves consecuencias que puede tener el que los niños y adolescentes no tengan un debido control parental sobre sus hábitos de consumo mediático. [Enlace al vídeo.](#)



Aprender a ser mayores

Ganador del certamen 2020 del concurso Educclips, este microdocumental trata sobre la sobre-sexualización de la infancia, sobre todo en los medios de comunicación y plataformas de vídeos y series (como YouTube, Netflix, HBO, etc.). La narrativa, fundamentada en videoslides, opiniones en directo sobre conductas de hipersexualización y entrevista a



psicóloga experta, presenta el tema con amplitud y suficiencia. [Enlace al vídeo.](#)

El grooming no es un juego

Esta pieza audiovisual también presenta los riesgos sobre el *grooming* como práctica recurrente que utilizan depredadores sexuales para acercarse a sus víctimas. A través de una narrativa lineal, basada en la simulación de un chat de Whatsapp, los alumnos intentaron reflejar cómo pueden evitar los niños y adolescentes este peligro. Para finalizar, en el vídeo se expone una entrevista (en audio) con un agente de la Policía Nacional, que hace recomendaciones para detectar este tipo de casos. [Enlace al vídeo.](#)



Ahora que todo se ha silenciado

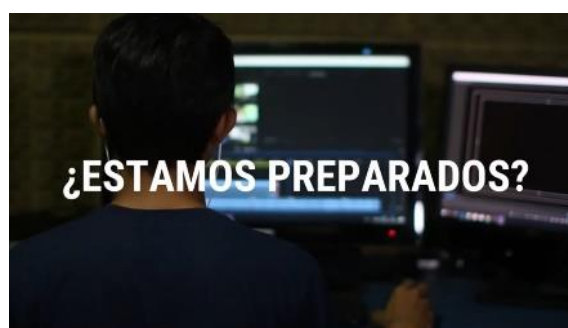
Este microdocumental, ganador del tercer lugar en el concurso Educlicps, pone su foco en la inclusión educativa, en especial en el tratamiento del tema de la diversidad e igualdad de género, tan debatida en nuestros días. A través de una narrativa en *off* y vídeos e imágenes de apoyo, los estudiantes quisieron interpelar al sistema educativo español, en busca de un modelo en el que todos seamos dignos de un tratamiento igualitario.

[Enlace al vídeo.](#)



Analfanautas y las cuartas pantallas

En este vídeo se expone la ausencia de competencias mediáticas como uno de los grandes peligros existentes en los nativos digitales, esto es, tener suficientes habilidades tecnológicas y digitales, pero carecer de capacidad crítica y de análisis, lo que sirve de caldo de cultivo para la proliferación de las *Fake News* y la fácil manipulación social. A partir de entrevistas a expertos y profesores universitarios, los autores exponen la problemática de forma completa, a manera de cápsula informativa. [Enlace al vídeo.](#)



Quiero ser YouTuber

Esta producción audiovisual rompe la narrativa de sus pares. Con un estilo más directo, utilizando el recurso del ancla o presentadora, en este vídeo se realizan entrevistas a madres de YouTubers en Francia y España, pero además contó con la participación de la influencer española Grace Villareal, que cuenta con 852 mil suscriptores en su canal y casi 130 millones de reproducciones a sus vídeos. [Enlace al vídeo.](#)



Kit de supervivencia: Móviles en el aula

A la pregunta, siempre recurrente de móviles en el aula ¿sí o no?, los alumnos han decidido hacer un vídeo fundamentado en la revisión de literatura científica y en el debate entre ellos mismos. Asimismo, cuentan con entrevistas a expertos en el que se hace un inventario de consejos sobre todo lo que es necesario para que las escuelas no solo admitan, sino que usen a su favor, los móviles en el aula. [Enlace al vídeo.](#)



Acabemos con el sexting

Sin duda, uno de los grandes peligros sobre el uso de la tecnología en adolescentes es el *sexting*, entendida como la práctica de intercambio de fotografías y vídeos personales con alta carga erótica a través de aplicaciones de chat como Whatsapp o Telegram. En este vídeo se cuenta con la dramatización de una supuesta víctima de *sexting* y con entrevistas a su entorno. Finaliza la producción con la explicación sobre este fenómeno, introduciendo datos de investigaciones. [Enlace al vídeo.](#)



Infoxicación

En esta producción, los alumnos aprovechan el cambio de paradigma que significó el estado de emergencia y el confinamiento, adaptando la narrativa original del guion a la entrevista a sus padres y hermanos sobre sus conductas y hábitos digitales. Insisten los alumnos en el tratamiento del tema a partir de sus síntomas, es decir, sobresaturación de información y malos hábitos de consumo de contenidos. Para

finalizar, los autores concluyen que únicamente con una suficiente formación escolar sobre competencias mediáticas se podrá hacer frente a los peligros de la infoxicación. [Enlace al vídeo.](#)



Roles de género en las pantallas

Este microdocumental comienza exponiendo las diferencias entre género y sexo, desde la perspectiva biologicista, antropológica y psicológica. Para ello, los alumnos acuden a investigaciones científicas, pero también a entrevistas a expertos. A partir de ahí, los alumnos realizan una crítica sosegada a la publicidad y a la explotación del sexo en los medios de comunicación. Concluye el vídeo con la entrevista a un psicólogo, profesor de la URJC y experto en el tema. [Enlace al vídeo.](#)



Testimonios del cyberbullying

El ciberacoso se está convirtiendo, cada vez más, en un peligro para la estabilidad psicoafectiva de niños y adolescentes. En este microdocumental, los alumnos exponen los peligros que significa este comportamiento, acudiendo a entrevistas a expertos, quienes además explican los protocolos que se han de activar cuando se evidencia un comportamiento de este tipo en las aulas.

Asimismo, con la colaboración de un funcionario de la Policía Nacional del Distrito Sur, se exponen algunos protocolos de denuncia que han de seguir los afectados. [Enlace al vídeo.](#)



Videjuegos en la infancia

Una de las mayores preocupaciones de padres y maestros es el excesivo uso que los niños, niñas y adolescentes están haciendo de los videjuegos, pues según algunas investigaciones, estos no solo disminuyen el rendimiento escolar, sino que aumentan la violencia en los jugadores. En este microdocumental se exponen estos temas y se debaten estas visiones utilizando referencias científicas y entrevistas a *gamers* expertos, quienes desde muy temprana edad han jugado con estas plataformas. [Enlace al video.](#)



GRUPO EDUCACIÓN PRIMARIA Y MENCIONES – SEDE FUENLABRADA

Las casas de apuestas y su expansión

La ludopatía en adolescentes es otro de los fenómenos que esta «Sociedad de la Información» ha traído consigo, no solo por la proliferación de las casas de apuestas, sino también por la facilidad que existe para hacer apuestas deportivas online, en plataformas que incluso son publicitadas por periodistas y deportistas. Este microdocumental presenta el tema a partir de una serie de entrevistas que los autores realizan a compañeros



apostadores, todo esto acompañado de las impresiones sobre la temática de una psicóloga experta. [Enlace al video.](#)

Cómo influyen las redes sociales a los adolescentes

Al igual que el fenómeno de la nomofobia (*no-mobile phobia*), el uso indiscriminado de las redes sociales puede acarrear muchos problemas para niños y adolescentes, como pérdida de privacidad e intimidad, bajo rendimiento académico, falta de atención, entre otras. A través de este video, los autores han querido exponer, a través de entrevistas personales (entre ellos mismos), cuáles son sus hábitos de uso y consumo de redes



sociales, teniendo en la conclusión un resumen de estudios científicos que hablan sobre el abuso de estas plataformas digitales. [Enlace al vídeo.](#)

Desconéctate

A través de una narrativa de ficción realizada en la desescalada (fase 2), los alumnos realizan un vídeo simulando personas que no dejan de atender su móvil mientras suenan unos latidos de corazón hasta que este deja de funcionar. Esto rompe la ficción y entran aportes científicos en forma de resúmenes de publicaciones, intercalado con sus opiniones y recomendaciones. [Enlace al vídeo.](#)



Fake News

Los autores quisieron reflejar en este microdocumental los peligros de las noticias falsas emitidas desde el propio gobierno en la gestión del COVID-19. Al principio simulan un chat entre el presidente de gobierno, vicepresidentes, ministros y expertos, pasando a un vídeo de James Hartley (Colegio Orvalle) en el que habla sobre los peligros de las fake news, para culminar con una serie de recomendaciones para detectarlas, especialmente dirigido a las personas que caen en este tipo de pseudo-informaciones en periodos de pandemia. [Enlace al vídeo.](#)



Generación Z

En este microdocumental, los alumnos han intentado explicar los cambios de paradigma educativo necesarios para abordar la enseñanza con las nuevas generaciones, en especial el uso de las TIC y la gamificación en el proceso, sin olvidar de la hipersexualización de la infancia y de cómo en edades tempranas se pueden presentar casos de relaciones sentimentales en el aula. Al finalizar el vídeo, se presenta una entrevista con una pedagoga especialista en inteligencia emocional que da algunas claves a maestros y padres para el tratamiento de estos casos. [Enlace al vídeo.](#)



Nuevas formas de ganar dinero

Simulando el formato de programas como Equipo de Investigación o Callejeros, este grupo de trabajo ha querido presentar un fenómeno que cada vez está cobrando más interés por parte de los jóvenes, como es el caso de la venta de fotografías y vídeos eróticos en páginas como Onlyfans. Para ello, utilizan una narrativa muy extensa que va desde la voz en off a las entrevistas a expertos y a jóvenes que utilizan estos servicios. [Enlace al vídeo.](#)



Vamping

En esta pieza audiovisual, los alumnos quisieron exponer una de las consecuencias de la sobresaturación de contenidos y la adicción al móvil, como lo es el «vamping», fenómeno que se trata de perder horas de sueño y horas productivas por el uso excesivo de *smartphones*, *tablets* y *phablets*. Para ello, utilizan una narrativa de ficción, acompañada de una entrevista a una neumonóloga especialista en terapias del sueño. Para finalizar, se hacen una serie de recomendaciones para evitar esta situación. [Enlace al vídeo.](#)



YouTube es un trabajo

Con un enfoque humorístico simulando la producción de un vídeo de YouTube, los alumnos han querido exponer que las plataformas digitales, lejos de ser enemigas, pueden convertirse en grandes aliadas e incluso en fuente de trabajo para muchas personas, especialmente jóvenes. Un punto importante en este microdocumental es que los miembros del grupo han querido dejar claro cómo se realiza el proceso de producción y postproducción, mostrando incluso cómo realizaron la edición de la intro del vídeo. [Enlace al vídeo.](#)



Autoestima y redes sociales

Este microdocumental se presentó en la convocatoria extraordinaria de la asignatura y uno de sus méritos es que tanto la guionización, como la producción y postproducción estuvo a cargo de una sola alumna. En esta producción se utiliza la narración en *off* (*voice-over*), las entrevistas, la ficción y el recurso de la entrevista a expertos. [Enlace al video](#).



5. Equipo docente



Luis M. Romero-Rodríguez

Luis M. Romero-Rodríguez es profesor del departamento de Ciencias de la Comunicación y Sociología de la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid, España). Doctor en Comunicación por las universidades de Huelva, Sevilla, Málaga y Cádiz (España), premio extraordinario de doctorado por la Universidad de Huelva (2015). Máster en Comunicación Social por la Universidad de Almería (España) y Magister en Derecho y Políticas Internacionales por la Universidad Central de Venezuela. Licenciado en Derecho y en Comunicación Social por la Universidad Santa María (Venezuela). Es miembro fundador de la Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (Alfamed) y del Grupo de Investigación Ágora (PAI-HUM-648) de la Universidad de Huelva. Editor asociado de la Revista Comunicar y de la Revista Anàlisi. Miembro del Consejo Científico Asesor de las revistas Media and Communication, Revista Latina de Comunicación Social, Index.Comunicación. Ha sido postdoctoral fellow del Tecnológico de Monterrey (México) entre 2018 y 2019, siendo en la actualidad docente invitado de estudios de tercer y cuarto nivel en universidades de Chile, Colombia, Ecuador, México, Perú, República Dominicana y Venezuela.