

Aventura educativa: innovando en el proceso de enseñanza-aprendizaje con AVID Media Composer

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

ALEJANDRO CARBONELL-ALCOCER

 Universidad
Rey Juan Carlos



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Aventura educativa: innovando en el proceso de enseñanza-aprendizaje con AVID Media Composer
- **Curso Académico:** 2020/2021
- **Asignaturas:** Producción de Programas Informativos en Televisión y Tecnologías Audiovisuales: Edición
- **Titulaciones:** Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual.
- **Palabras clave:** Enseñanza superior; enseñanza audiovisual; personal académico docente; evaluación de la educación; calidad de la educación; aprendizaje activo.

La edición audiovisual es considerada por muchos discentes la piedra angular en la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Esta propuesta nace con el objetivo de formar a los estudiantes en el empleo del software de edición *AVID Media Composer* en un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado tanto a sus necesidades formativas como a las dificultades ocasionadas por la COVID-19.

Esta experiencia va más allá de la utilización de la herramienta, se emplean metodologías que fomentan la participación activa de los estudiantes, modelizando una estructura por sesiones que permite desarrollar un proceso guiado, progresivo y secuencial, fomentando el aprendizaje permanente y personalizado.

2. Justificación

Para poder entender la práctica desarrollada en su totalidad es imprescindible contextualizarla en el momento que aconteció. En enero de 2021, las restricciones, los confinamientos perimetrales en la Comunidad de Madrid y el alza de contagios por la COVID-19 se encontraban a la orden del día, condicionando completamente la posibilidad de desarrollar la actividad docente de forma presencial.

Ante esta situación, fue necesario adecuar las prácticas docentes a un modelo híbrido que permitiese a los estudiantes compaginar correctamente el seguimiento de las asignaturas, además de cada una de las situaciones personales que tenían que afrontar.

Esta práctica se enmarca en las asignaturas de “Producción de programas informativos en televisión” y “Tecnologías audiovisuales: edición”, dos materias de las titulaciones de Comunicación Audiovisual y Periodismo. Ambas materias, de carácter técnico-práctico, recogen la necesidad de conocer y manejar el

programa *AVID Media Composer* como software de edición de vídeo no lineal para el montaje de noticias y textos audiovisuales.

En un sector, donde los programas de edición de vídeo proliferan (ver figura 1), emplear un software como *AVID Media Composer* supone todo un reto ya que, a ojos de los estudiantes, se trata de un editor poco intuitivo, complejo y, hasta en ocasiones obsoleto, que utiliza muchos recursos informáticos en comparación con otras herramientas de montaje. Además, ambas materias se encuentran en el ecuador del itinerario formativo de los grados, en consecuencia, los estudiantes han podido experimentar con antelación otros softwares como *Adobe Premiere*, considerado como la referencia actual en los programas de edición.

Time Line: origen de los principales programas de edición profesional

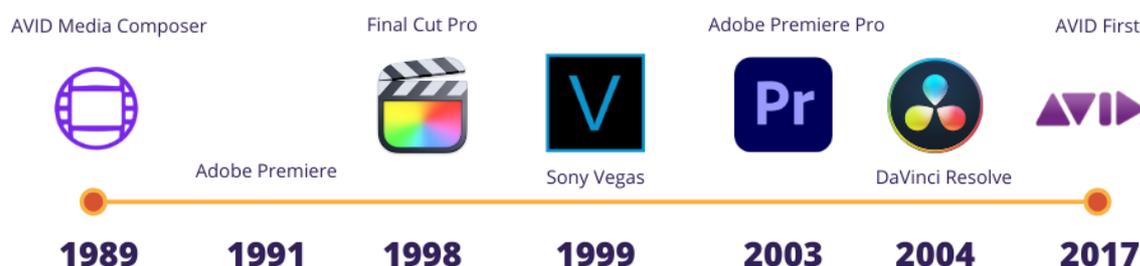


Figura 1: línea de tiempo softwares de edición

Sin embargo, al encontrarse altamente valorada y ser utilizada frecuentemente en el sector profesional, *AVID* es una herramienta que debe formar parte del proceso formativo de los discentes. El [informe anual del sector de las TIC \(2020\)](#) puntualiza que los sectores de los medios y servicios audiovisuales se encuentran en crecimiento, formándose nuevas entidades y empresas que demandan profesionales cualificados. Así, la universidad tiene la responsabilidad de dotar a los estudiantes de las competencias y habilidades necesarias para impulsar sus posibilidades ante su futura incorporación al mundo laboral.

En una sociedad altamente digitalizada, en la que la COVID-19, ha impulsado los procesos de transformación digital provocando una adaptación masiva en todos los niveles, el uso de dispositivos tecnológicos móviles (*Smartphones o Tablets*) para editar videos, sigue siendo minoritario ([Tendencias en el uso de dispositivos tecnológicos, 2021](#)). De este modo se pone de manifiesto la necesidad de buscar estrategias innovadoras para motivar y seducir a los estudiantes ante una herramienta aparentemente compleja.

Desde que comenzó la pandemia, en un periodo de año y medio, los discentes se han ido adaptando a un modelo de docencia en línea. Ello requiere impulsar un cambio metodológico en el aula que fomente no solo el aprendizaje de la praxis de los procesos de montaje audiovisual, sino también un modelo de aprendizaje progresivo y secuencial que garantice la obtención de resultados visibles por el estudiante a corto plazo.

Por ello, esta práctica tiene como objetivo consolidar las competencias de los estudiantes en materia de edición audiovisual, siendo una experiencia que va más allá del mero uso de la herramienta, combinando técnicas y metodologías que actúan como vehículo hacia un aprendizaje crítico, consciente y reflexivo. Esta experiencia sitúa al discente en el centro del aprendizaje, tomando como punto de partida sus conocimientos previos e intereses. A su vez, se caracteriza por realizar un seguimiento continuo y constante del proceso de aprendizaje por medio de cuestionarios basados en juegos, rúbricas de evaluación de las prácticas y la observación directa del docente. De esta forma, es posible adaptar el aprendizaje según las necesidades de los estudiantes e insistir en aspectos pendientes.

El desarrollo de esta práctica ha sido posible gracias a los procesos de adaptación y transformación digital que se han producido en la Universidad Rey Juan Carlos. Asimismo, se combinan dispositivos fijos y móviles para enriquecer y profundizar la experiencia de aprendizaje, logrando crear un modelo de trabajo sólido y consolidado.

Además, uno de los motivos que me llevan a compartir esta propuesta de innovación, es mi estadio inicial como docente universitario. El germen de esta práctica tuvo lugar cuando me propusieron realizar una sustitución en las asignaturas de “Producción de Informativos en Televisión” y “Tecnologías Audiovisuales: Edición” en enero de 2021. En ese momento, mis preocupaciones se situaban en las labores de coordinación y preparación, ya que desde un principio tuve claro varios aspectos a implementar en el diseño de las sesiones. Al encontrarme muy cercano en edad al alumnado y al haber cursado la asignatura en mi formación en un plazo no muy lejano, era consciente de las necesidades y demandas formativas que podrían tener los alumnos al llegar al aula, impulsándome a diseñar y construir una práctica que pudiera conectar con los discentes.

Enfrentarse por primera vez a un grupo de estudiantes en esa situación excepcional es, sin duda, todo un reto como docente (ver figura 2) ya que supone no solo buscar técnicas y herramientas acordes al modelo de docencia en remoto, y también averiguar cómo despertar el interés y motivación de los estudiantes para hacerles partícipes en la asignatura.

¿Cómo conectar con los estudiantes desde un primer momento?
¿Cómo realizar un seguimiento del aprendizaje de los estudiantes?
¿Cómo dar a conocer a los estudiantes el mundo laboral?
¿Cómo conectar con los estudiantes en un modelo de clase online?
¿Cómo saber si lo estoy haciendo bien?
¿Cómo resolver dudas de manera eficaz?
¿Cómo enseñar AVID Media composer en línea?
¿Es posible que aprendan y a la vez disfruten?
¿Cómo conseguir que los estudiantes te presten atención?
¿Cómo preparar materiales atractivos y cercanos?
¿Cómo desplegar cuestionarios para medir la evolución de los estudiantes?

Figura 2: preocupaciones como docente

En definitiva, esta propuesta describe una acción educativa disruptiva, planteada desde la ilusión y vocación docente con el propósito de mejorar las dinámicas de enseñanza, los procesos de interacción con los estudiantes y las formas de evaluación en dos materias de carácter eminentemente práctico.

3. Desarrollo

Objetivos

La práctica “Aventura educativa: innovando en el proceso de enseñanza-aprendizaje con AVID Media Composer” tiene como principal objetivo lograr que los discentes sean capaces de utilizar correctamente el programa AVID Media Composer, asimilando los conceptos teóricos y prácticos subyacentes a las competencias de ambas asignaturas. En otras palabras, se quiere fomentar el desarrollo de las habilidades necesarias para el aprendizaje teórico-práctico del software, para permitir a los estudiantes, que, una vez hayan finalizado ambas asignaturas, sean capaces de extrapolar lo aprendido y puedan avanzar en su futuro académico-profesional.

El proceso de edición audiovisual lleva implícito no solo saber las características del lenguaje audiovisual sino saber hacer y aplicar los principios y técnicas de montaje audiovisual en diferentes formatos. La práctica se desarrolla en dos asignaturas diferentes de distintas titulaciones que, a pesar de estar íntimamente relacionadas difieren en el contenido a emplear en el proceso de montaje.

Por este motivo, atendiendo a las competencias específicas (CE) concretadas en el título de Periodismo, los estudiantes deben ser capaces de:

- Conocer las particularidades del lenguaje audiovisual (imagen y sonido) en su aplicación a la producción periodística (CE09).
- Utilizar, en modo esencial, las tecnologías audiovisuales apropiadas para la producción de la información periodística audiovisual (CE10).
- Concebir, producir y realizar, de modo esencial, programas informativos para televisión (CE12).

En el caso de Comunicación Audiovisual, las competencias generales (CG) y específicas (CE) a alcanzar por los estudiantes son las siguientes:

- Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales (CG07).
- Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales (CG13).
- Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual (CE07).
- Creatividad (CE09).
- Capacidad de adaptación a los cambios (CE10).
- Orden y método (CE12).
- Toma de decisiones (CE14).

En cuanto al empleo del programa se refiere, se plantea como objetivo demostrar a los discentes el potencial de *AVID Media Composer* en los procesos de edición no lineal, incentivándoles en su aplicación tanto para el desarrollo de la asignatura como para cualquier otra situación en su día a día.

Así, con el desarrollo de esta propuesta se pretende que, además de adquirir las competencias fijadas en los títulos, los estudiantes estén preparados para su incorporación al mundo laboral. En consecuencia, se busca conocer sus preocupaciones laborales y proporcionarles casos reales de profesionales en activo.

Uno de los objetivos más ambiciosos que persigue esta práctica es conectar con los estudiantes y con sus intereses como parte de un aprendizaje significativo y motivacional. En este sentido, para abordar este fin, se

busca fomentar los procesos de comprensión y uso consciente de la herramienta, planteando técnicas metodológicas activas que aboguen por la experimentación y el espíritu crítico.

En muchas ocasiones, emplear un software de edición puede suponer todo un reto, llegando a ser frustrante para los estudiantes debido a su complejidad. No obstante, desarrollar materiales atractivos e interactivos y emplear recursos cercanos al contexto de los discentes, que sirvan como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede fomentar el descubrimiento ordenado y estructurado de nuevos conocimientos.

Además, el proceso de edición audiovisual conlleva el uso de materiales como fotografías, vídeos, fuentes y efectos. Para aligerar el proceso de producción y sumergirles de lleno en el proceso de edición, se propone concienciar a los estudiantes en el uso de bancos de recursos libres que potencien sus habilidades en la organización y creación de proyectos audiovisuales y la búsqueda responsable de información, trabajando de manera transversal las competencias vinculadas con el conocimiento abierto.

Por último, desde la perspectiva como docente, se plantea si la enseñanza de un software de edición en un modelo online e híbrido es eficaz y permite a los estudiantes valorar y explorar las posibilidades del programa logrando un aprendizaje competencial integral.

Metodologías docentes aplicadas

Esta práctica se construye siguiendo un **proceso metodológico adaptativo**. Al estar enseñando un programa de edición, conocer las necesidades de los estudiantes y elaborar el contenido según sus requisitos formativos, posibilita desarrollar y personalizar las actividades para alcanzar así un mayor desarrollo competencial. Este proceso fomenta la motivación entre los estudiantes y ayuda a centrar la atención en sus dificultades.

Este proceso se enriquece por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación y el desarrollo de metodologías docentes activas.

Así, se emplea como metodología el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game Based Learning* (GBL). Esta metodología activa emplea juegos educativos para aprender o evaluar. En este caso, se utiliza como un sistema orientado a conocer las necesidades formativas de los estudiantes.

Acompañado de esta metodología, se emplea la técnica del *Bring your own device* (BYOD). Al estar trabajando mayoritariamente online, los estudiantes utilizan sus propios dispositivos para seguir y participar en cada una de las sesiones. Esta técnica fomenta el uso de dispositivos personales, como los teléfonos

móviles, para la realización de actividades en el aula. De esta forma, se promueve la satisfacción personal y se fomenta la responsabilidad.

Seguidamente, la educación por medio del ejemplo acompaña el desarrollo de esta práctica ya que permite puntualizar los ejercicios en acciones concretas que luego deben ser replicadas por los discentes.

Así, dotar de mecanismos de participación en el aula es esencial para escuchar y comprender las necesidades de los estudiantes. Por ese motivo, se generan espacios virtuales de debate en los que los estudiantes pueden intercambiar sus dudas siempre supervisadas por el docente.

Por último, para promover el aprendizaje permanente y la indagación del estudiante se fomenta el aprendizaje por descubrimiento. Las actividades que componen la práctica se convierten en experiencias que posibilitan a los estudiantes un espacio permanente para la exploración y experimentación de tal forma que se impulse su creatividad en base a su propia experiencia.

Recursos materiales, humanos, espaciales o tecnológicos

La práctica se caracteriza en su totalidad por el elevado uso de tecnologías de la información y comunicación. Así, al desarrollarse en un modelo online e híbrido, se emplean numerosas herramientas digitales para preparar, organizar y desarrollar tanto los contenidos como las sesiones. Los espacios digitales para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje son los siguientes:

1. [Aula virtual](#) como centro del ecosistema. Aula virtual (ver figura 3) ha sido el espacio principal para integrar los materiales, las actividades propuestas y, a su vez generar espacios abiertos para resolver dudas, intercambiar experiencias en foros, etc.

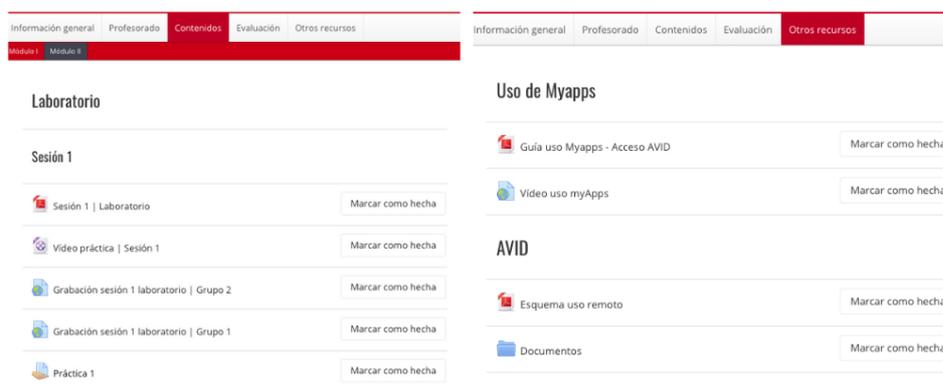


Figura 3: captura de pantalla aula virtual

2. [Microsoft Teams](#) como espacio de aprendizaje. Teams ha sido la principal herramienta para desarrollar cada una de las sesiones en línea.
3. [Microsoft Stream](#) como zona de revisión. Todas las sesiones formativas se graban y se encuentran disponibles para su visualización por parte de los estudiantes en caso de que así lo requieran.
4. [MyApps](#) como centro de aplicaciones en remoto. Para poder desarrollar correctamente ambas asignaturas es necesario emplear el programa *AVID Media Composer*. Como se ha señalado anteriormente, es una herramienta que requiere muchos recursos informáticos para ser utilizada y hasta que irrumpió la pandemia sólo había sido enseñada en las cabinas de edición de la universidad. Gracias al esfuerzo institucional realizado por digitalizar al máximo posible las infraestructuras de la universidad, se pone a disposición de los estudiantes y el profesorado, el acceso a las cabinas de edición a través de escritorios virtuales empleando Myapps (ver figura 4), así es posible acceder a los equipos de forma remota.



Figura 4: aplicación myApps URJC

Al estar enseñando una herramienta de edición los contenidos a trabajar se organizan y reparten en las diferentes sesiones para facilitar un aprendizaje progresivo y secuencial. En el siguiente apartado se detalla en profundidad la distribución de los contenidos por sesión, si bien, en esta práctica los contenidos elaborados se concretan en:

- **Presentaciones personalizadas.** Se conciben como material de apoyo en cada una de las sesiones con la finalidad añadida de que sirvan como futuro manual de revisión para los estudiantes. Son muy visuales y emplean caracteres cercanos a los estudiantes (ver figura 5).

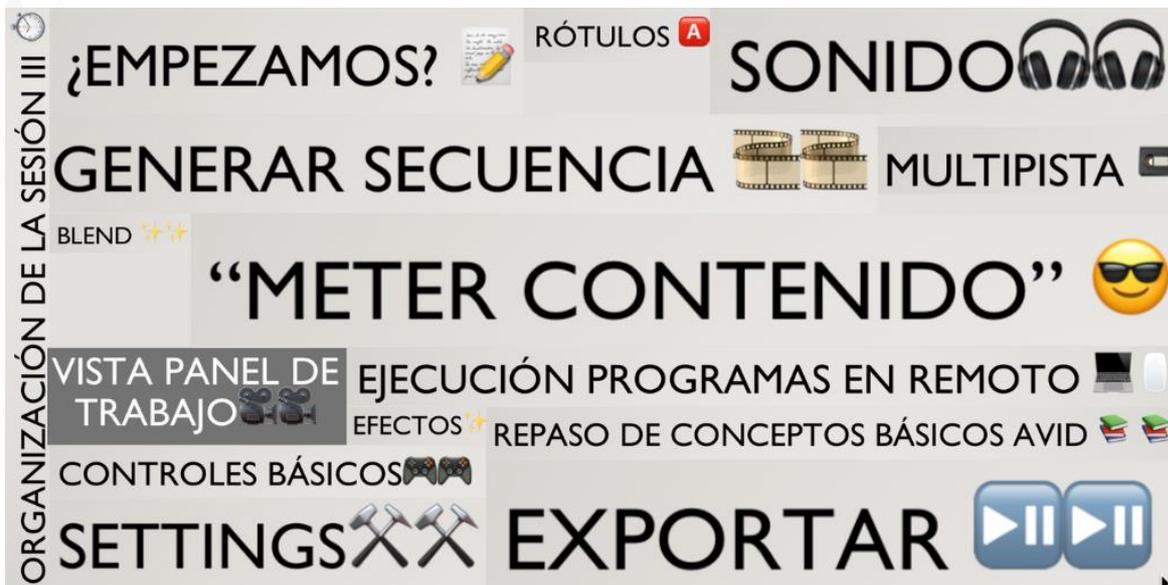


Figura 5: títulos de las presentaciones

- **Encuestas y concursos.** Conocer el estado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es fundamental para realizar un buen seguimiento y poder enfocar correctamente las acciones educativas. Por ese motivo, se realizan numerosos cuestionarios y concursos con herramientas digitales para motivar y fomentar la participación de los estudiantes en el aula.
- **Guías y esquemas de apoyo.** En el transcurso de la práctica, las situaciones de preocupación por el uso del software en remoto eran habituales. Por eso, se elabora una [guía](#) y un esquema que define claramente cómo ejecutar el software y [el flujo de trabajo](#) a seguir por el estudiante en el proceso de edición.
- **Explicaciones en directo.** En cada una de las sesiones que componen la práctica se hace uso en directo del programa. De esta manera es posible explicar a los estudiantes cómo realizar una acción o tarea determinada.

Las herramientas empleadas para la elaboración de los materiales son las siguientes:

- Microsoft PowerPoint. El famoso programa de creación de diapositivas se utiliza para construir las presentaciones personalizadas empleadas en cada una de las sesiones.
- [Genially](#). Es una herramienta que permite crear presentaciones animadas y contenidos interactivos.
- [Padlet](#). Es una plataforma que permite generar murales colaborativos. En este caso se emplea para recoger las preocupaciones de los estudiantes de cara a su incorporación al mundo laboral.

Por último, para poder realizar el seguimiento de los estudiantes y evaluar su progresión en el aprendizaje se emplean las siguientes aplicaciones:

- [Kahoot!](#) Es un software que permite crear cuestionarios interactivos online. Esta herramienta se emplea para desplegar encuestas y concursos en el aula de una forma atractiva.
- [Wooclap](#). Al igual que Kahoot!, Wooclap es una herramienta para realizar cuestionarios interactivos en el aula de una forma sencilla, permitiendo visualizar las respuestas de los estudiantes según respondan.
- [Microsoft Forms](#). Es un editor de encuestas en línea. Permite recoger datos.

Todos los materiales elaborados se encontraban accesibles durante todo el cuatrimestre. En el siguiente apartado, acompañado de la organización específica de las sesiones, se muestran ejemplos de las presentaciones y materiales elaborados para la práctica.

Desarrollo de la práctica

Para afrontar los objetivos planteados la práctica se organiza en distintas sesiones con la finalidad de distribuir los contenidos y conceptos clave, y garantizar un aprendizaje progresivo en el uso de la herramienta. En el siguiente esquema (ver figura 6) se muestra la secuenciación general con el detalle de cada una de las sesiones.



Figura 6: secuenciación general de las sesiones

La estructura diseñada, permite llevar a cabo un proceso guiado, secuencial y progresivo en las sesiones, generando un método iterativo que facilita a los estudiantes el seguimiento de ambas asignaturas. Los seis bloques se desarrollaron en todas las sesiones prácticas, si bien se pueden haber modificado ligeramente por circunstancias excepcionales.

1. **Inicio de la sesión.** Si para un docente es importante tener claro qué temas impartir en una sesión, para los estudiantes más. El objetivo de este primer bloque es sencillo; estructurar y plantear los contenidos a trabajar en cada sesión.
2. **¿Empezamos?** Despertar la atención de los estudiantes en una sesión online, no es tarea sencilla. Este segundo bloque es sin duda uno de los más importantes de cada una de las sesiones ya que, no sólo permite enganchar, motivar y establecer una conexión directa con los discentes sino realizar un seguimiento de los conocimientos adquiridos en el manejo del programa. Para desarrollarlo se construyen encuestas interactivas empleando las herramientas Kahoot! y Wooclap.
3. **Repaso conceptos anteriores.** Tomando como punto de partida los resultados de los estudiantes, se retoman los aspectos pendientes y conceptos que requieren mayor atención. Con ello, se pretende evitar proseguir con la explicación del programa sin haber comprendido conceptos básicos.
4. **Introducción nuevos conceptos.** Tras asentar y verificar que se han entendido los conceptos previos, se realiza una aproximación a un nuevo contenido o herramienta del programa.
5. **Planteamiento de reto.** Cada una de las sesiones lleva asociada una práctica que los estudiantes deben entregar. De carácter optativo, las prácticas pretenden generar un espacio para indagar y explorar el contenido explicado en la sesión. Además, para motivar a los estudiantes, las prácticas contienen aspectos personalizables cómo por ejemplo la elección del contenido a montar.
6. **Tiempo de trabajo y resolución de dudas.** Al final de cada sesión, los estudiantes disponen de un espacio de trabajo para que puedan trabajar en las prácticas planteadas y resolver las dudas que posean. Además de generar un espacio en el aula para ello, se emplea el foro del aula virtual para generar espacios separados por sesiones para resolver dudas.

A nivel específico, la práctica se compone por seis sesiones cada una de ellas supone una experiencia didáctica completa para los estudiantes.

En la **primera sesión** se introduce la dinámica de la asignatura y se explica el procedimiento de trabajo. Como se ha indicado, es imprescindible conocer el punto de partida de los estudiantes antes de adentrarse en el proceso de edición, por ese motivo se plantea un cuestionario de aproximación para conocer sus intereses y conocimientos previos (ver figura 7).

1	Un informativo es un programa destinado a informar a los espectadores sobre		1. ¿Te gusta montar?
2	¿Qué diferencia existe entre off y locución?		2. ¿Sabrías realizar un montaje?
3	¿Qué son unas colas?		3. ¿Has editado alguna vez?
4	¿Qué es el montaje Patata-patata?		4. ¿Con cuál de estos programas te sientes más cómodo para trabajar?
5	¿El tiempo se realiza en directo?		5. ¿Quieres dedicarte profesionalmente al montaje?
6	¿Qué diferencia existe entre VTR, vídeo o pieza?		6. ¿Qué tipo de contenido audiovisual has montado?
7	¿Quién es el regidor?		
8	Los totales...		
9	¿Qué es?		
10	¿De qué se encarga continuidad?		

Figura 7: cuestionarios aproximación elaborados con Kahoot! (izq.) y Wooclap (der.)

Además, en este primer acercamiento se les proporciona acceso a bancos de recursos de imágenes, videos, tipografías, efectos... insistiendo en la importancia del uso libre y reconocido de materiales audiovisuales en sus prácticas. Para finalizar esta primera sesión se plantea una práctica introductoria para que exploren el software.

La dinámica de la **segunda, tercera, cuarta y quinta** sesión es muy similar. En un principio se realiza una introducción general de los conceptos a trabajar y los objetivos a abordar en la sesión (ver figura 8).

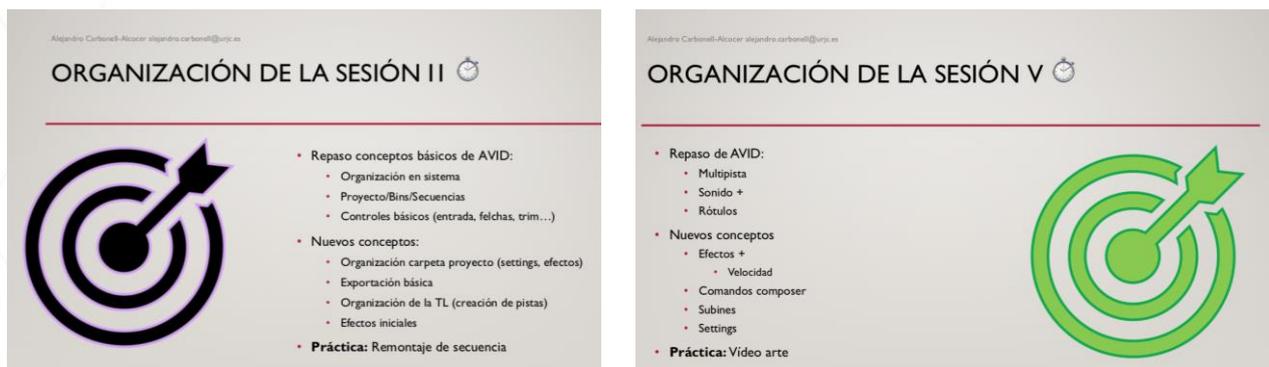


Figura 8: presentaciones de ejemplo organización de dos sesiones

A continuación, tomando como punto de partida la sesión anterior, se realiza un Kahoot! con la finalidad de repasar los contenidos clave anteriores e introducir los nuevos conceptos a trabajar en cada sesión. En él se incluyen imágenes y aspectos clave en el uso del programa. De esta forma, las preguntas se repiten consecutivamente hasta que se resuelvan correctamente (ver figura 9). Cada vez que se responde a una pregunta se muestran los resultados y el porcentaje de respuestas correctas y erróneas. Seguidamente, aprovechando la visualización de los resultados se matiza y argumenta el porqué de la respuesta.



Figura 9: ejemplo de pregunta con Kahoot!

Seguidamente, se repasan y explican nuevos conceptos mediante el uso en directo del software apoyado por diapositivas. En el principio del cuatrimestre las sesiones se desarrollaban exclusivamente online. Una vez que las condiciones sanitarias lo permitieron, se trasladó a un modelo de docencia híbrida (presencial y online) (ver figura 10).

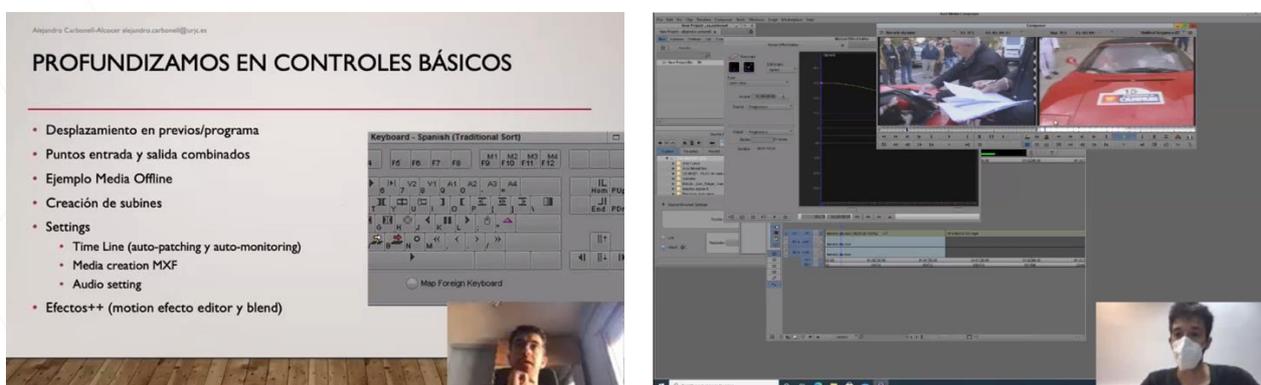


Figura 10: ejemplo de explicación online (der.) e híbrida (izq.)

Tras la explicación de los nuevos conceptos, se propone a los estudiantes a modo de reto, trabajar en una práctica directamente relacionada con lo explicado en el aula. De esta forma, se pretende que los estudiantes hagan un proceso inmersivo en el proceso de edición y puedan tener un espacio de trabajo y resolución de dudas en el aula.

Cada una de las prácticas debían ser entregadas a través de Aula Virtual en un espacio de evaluación en el que se recalca el objetivo y aspectos a evaluar de las prácticas y los archivos a entregar.

La **última sesión** difiere de las anteriores, en que, además, de continuar con la lógica preliminar se muestra la solución de alguna de las prácticas requeridas. Por último, acompañado de la despedida se pide a los estudiantes que rellenen un cuestionario final de evaluación para valorar las mecánicas y dinámicas desarrolladas en las sesiones.

Como se ha explicado en la introducción y justificación de esta práctica, además de pretender que los estudiantes sean capaces de hacer un uso razonable del software, se busca que expresen sus preocupaciones académicas y laborales de cara a su incorporación al mundo profesional. Para ello, hacia la mitad de la práctica en la asignatura, se proporciona a los estudiantes un espacio en el que compartir sus inquietudes profesionales (ver figura 11).

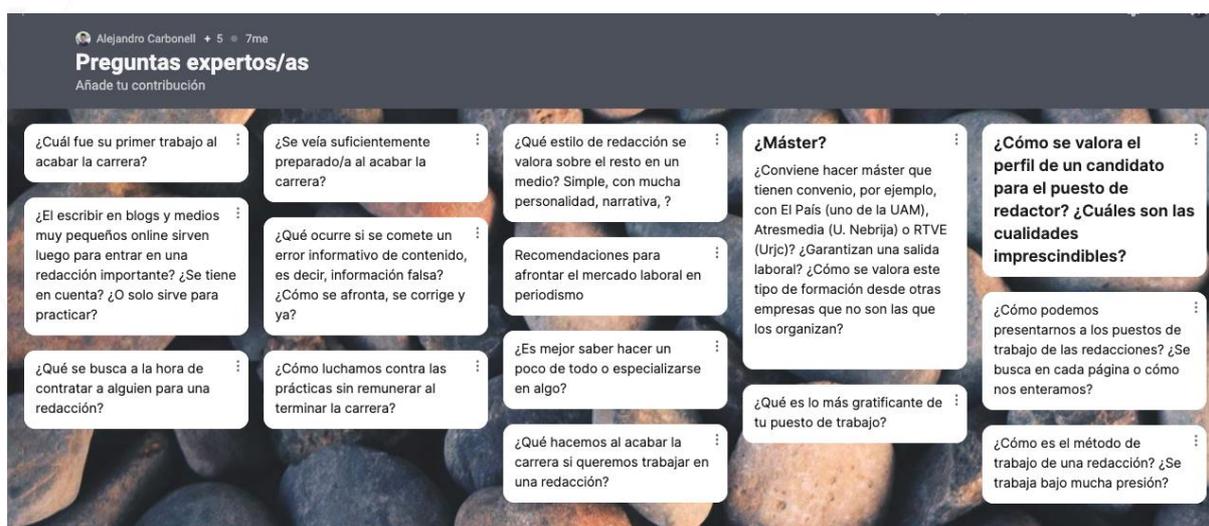


Figura 11: mural colaborativo elaborado con Padlet

Una vez recogidas todas las aportaciones se resumen y sintetizan las más repetidas. Seguidamente, se localizan a seis profesionales en activo relacionados con la asignatura y se realiza y graba una entrevista a cada uno de ellos con las preguntas realizadas por los estudiantes. Con el material obtenido se construye [una presentación interactiva](#) que se les proporciona a los discentes para tratar de resolver sus dudas (ver figura 12). El interactivo se les entrega en la última sesión.



Figura 12: presentación interactiva profesionales en activo

Sistemas de evaluación empleados

El seguimiento del aprendizaje de los estudiantes es de gran importancia para saber si realmente están comprendiendo las explicaciones. Así, se aplica un sistema de evaluación mixto que combina la evaluación diagnóstica y formativa.

La evaluación diagnóstica, se desarrolla con el fin de conocer el punto partida de los estudiantes en la asignatura en la primera sesión. Como se ha indicado en el apartado anterior, se realizan cuestionarios interactivos para evaluar tanto el interés de los estudiantes por el montaje como sus conocimientos previos en la materia.

La evaluación formativa, se realiza en cada una de las sesiones in-situ y las entregas que componen las prácticas. Mediante este sistema es posible conocer la evolución de los estudiantes y valorar su desempeño en cada uno de los entregables.

Los mecanismos de evaluación siguen un proceso de heteroevaluación (docente-estudiantes y estudiantes-docentes) y autoevaluación, así los instrumentos y herramientas empleadas para valorar a los estudiantes son:

- ▶ Cuestionarios basados en juegos.
- ▶ Observación directa docente.
- ▶ Rúbricas de evaluación.
- ▶ Cuestionarios.

Los cuestionarios basados en juegos se ejecutan en todas las sesiones para realizar un seguimiento constante y progresivo. Mediante este sistema es posible motivar al estudiante y conocer su estado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos cuestionarios se componen de preguntas y respuestas cerradas y solo tienen una solución correcta.

	Volvemos al inicio de AVID (Selección de proyecto)	✓
	Se cierra la secuencia	✗
	No pasa nada	✗
	Se cierra AVID	✗

Figura 13: ejemplo de respuesta de un cuestionario

Por otro lado, cada una de las prácticas asociadas a cada sesión se evalúan siguiendo una rúbrica de evaluación. Las rúbricas se componen siguiendo los criterios y los objetivos planteados en el aula. De esta manera, cada rúbrica es exclusiva y contiene indicadores personalizados según los aspectos a medir. Además, la rúbrica incluye la posibilidad de dejar comentarios si fueran necesarios. A continuación, se muestran tres rúbricas de ejemplo (ver tabla 1, 2 y 3)

Práctica 1								
Indicadores	Duración	Objetivo de la práctica	Organización del proyecto	Visualización	Selección de imágenes	Audio	Exportación	Total
Puntuación Máxima	1	2	2	2	1	1	1	10
Nombre estudiante								
Comentarios								

Tabla 1: ejemplo rúbrica de evaluación práctica 1

Práctica 3						
Indicadores	Orden del montaje	Objetivo de la práctica	Organización del proyecto	Visualización	Exportación	Total
Puntuación Máxima	3	2	2	2	1	10
Nombre estudiante						
Comentarios						

Tabla 2: ejemplo rúbrica de evaluación práctica 3

Práctica 5								
Indicadores	Originalidad	Objetivo de la práctica	Organización del proyecto	Visualización	Efectos, transiciones y rótulos	Locución y música	Exportación	Total
Puntuación Máxima	1	2	2	2	1	1	1	10
Nombre estudiante								
Comentarios								

Tabla 3: ejemplo rúbrica de evaluación práctica 5

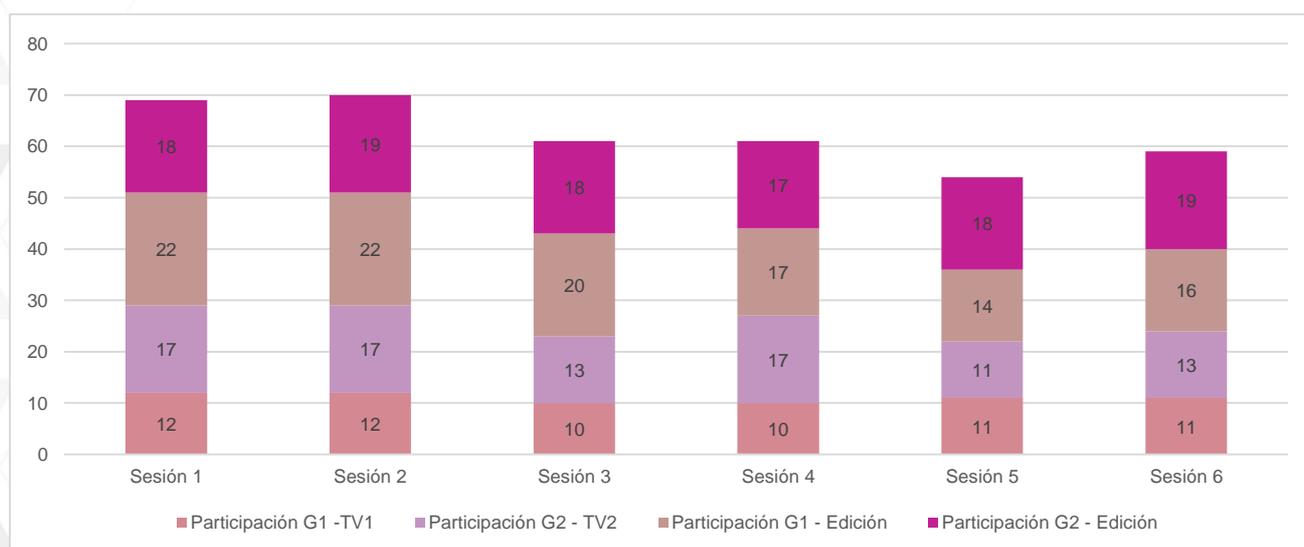
Por último, uno de los aspectos más importantes consiste en descubrir si la práctica que se ha diseñado ha sido de interés para los estudiantes. Se desarrollan dos cuestionarios, uno para la asignatura de [Producción de Programas Informativos en Televisión](#) y otro para la asignatura de [Tecnologías Audiovisuales: Edición](#).

En este caso se busca conocer cuáles han sido los aspectos positivos y negativos de las sesiones para mejorarlas y poder adaptarla en escenarios futuros. Además, a modo de autoevaluación los estudiantes deben valorar aspectos asociados a su propio proceso de aprendizaje para poder conocer el impacto real de la práctica. Con este mecanismo de evaluación es posible llegar a una valoración objetiva del trabajo realizado por los estudiantes.

4. Resultados

Al finalizar la práctica es imprescindible valorar los resultados para averiguar si realmente los estudiantes han adquirido las competencias establecidas en cada una de las asignaturas.

En el siguiente gráfico se muestran los índices de participación de cada grupo por sesión en las encuestas y concursos desarrollados. Durante el transcurso de la práctica la participación media se mantiene en cada una de las sesiones (ver gráfica 1).



Gráfica 1: comparación participación concursos y encuestas

Los resultados obtenidos en el punto de partida de la práctica, al realizar la evaluación diagnóstica, demuestran que los estudiantes en su mayoría (68%) prefieren emplear Adobe Premiere como software de montaje. Además, los estudiantes valoran a AVID (3%) como uno de los peores softwares para la edición (ver gráfico 2).

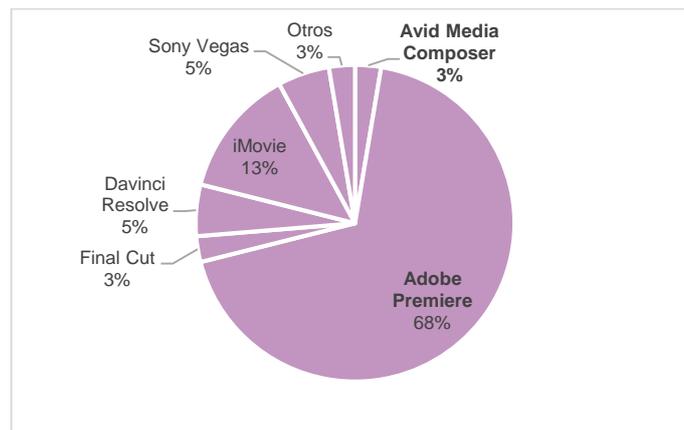


Gráfico 2: comparación participación concursos y encuestas

Atendiendo a las valoraciones positivas de los cuestionarios los estudiantes destacan:

Actividades y prácticas

“El hecho de hacer kahoots en todas las clases es algo muy dinámico para recordar cosas de las clases anteriores”.

“Equilibrar las explicaciones practicas con el kahoot. Muy buena explicación de todos los conceptos. Se agradece mucho las pequeñas prácticas para ir tomando contacto con Avid poco a poco, además eran muy creativas e interesantes”

“Explicaciones claras, métodos didácticos (kahoot)”

Dinámica de la clase

“Amenas.”

“Explica muy bien el avid, recapitula siempre al inicio de cada sesión y asi se quedan muy bien los conocimientos.”

“Lecciones bien preparadas, multitud de tareas para practicar lo aprendido en clase.”

“Muy buena atención al alumno (el profesor comprende la limitación de los medios y retrasa la fecha de entrega), se aprende mucho, prácticas muy variadas, recordatorios de funciones avid en cada clase, kahoots divertidos con los que se aprende mucho.”

“Que se quedan grabadas”

“ Todo muy bien facilitado la mejor clase online que he tenido”

“Son clases claras, fáciles de seguir, entretenidas y agradables.

“El kahoot para realizar buenos seguimientos de sesiones anteriores y buena resolución de dudas.”

“Son muy interactivas.”

“Son muy prácticas y bastante entretenidas”

“Explica muy bien, con buen ritmo y siempre está atento de los alumnos. Es una gran persona y le pone pasión en su trabajo. La herramienta de los kahoot es muy buena. Enhorabuena.”

“El ritmo era rápido y eso nos mantenía atentos. Al grabar las clases podíamos resolver algunas dudas que nos iban surgiendo desde casa.”

“La grabación de las clases para poder consultar luego posibles dudas”

“Con la situación tan horrible que tenemos dando esta clase, lo has sabido llevar lo mejor posible y has hecho cualquier cosa para solucionar nuestros problemas. Gracias”

“Siempre está bien aprender nuevos programas para poder desenvolvernos mejor en cualquier situación. El profesor ha sido muy atento, explicativo y nos ha intentado ayudar en las dudas y problemas que han ido surgiendo.”

“Me he enterado mucho mejor de los conceptos ya que iba probando lo que el profesor decía al momento y he entendido mucho mejor el Avid.”

Explicación y valoración docente

“Implicación del profesor”

“Seguimiento por parte del profesor, bien explicado, implicación.”

“Igual que las clases teóricas, muy bien explicadas y desarrolladas.”

“muy buen explicado, la verdad es que te das cuenta cuando ves las clases en diferido”

“Muy buen profesor”

“Fáciles de comprender y el repaso de las sesiones ayudaba mucho a que se asentasen los conocimientos.”

“El profesor ha estado muy implicado con la asignatura, proporcionándonos los conocimientos de forma clara y con actividades muy amenas, que han hecho que podamos asentar lo aprendido de forma muy amena. Por otra parte, ha sido muy cercano y siempre ha proporcionado la ayuda necesaria a los alumnos.”

“Alejandro ha sido un buen profesor, así que muy bien :)”

“Ha sido un profesor magnífico ayuda y te enseña muy bien la materia. Sobre todo, se interesa por que aprendas, y sus sesiones fueron muy prácticas y visuales.”

Uso del software

“Conocer bien un programa de edición.”

“Aprendizaje de una herramienta muy útil”

“Por fin hemos aprendido a usar AVID, lo has dejado todo súper claro, se agradece.”

“Ha sido un curso especializado en Avid”

“Aprendizaje para usar AVID un nuevo programa con el que no habíamos trabajado antes.”

“Las explicaciones del funcionamiento de AVID fueron inmejorables y el que las clases estuviesen grabadas fue aún mejor.”

Resolución de problemas y apoyo al estudiante

“Se resuelven todas las dudas que tengas y si hace falta lo repite las veces que haga falta. Se facilita preguntar las dudas. Eso ayuda mucho.”

“El profesor ha sabido explicar de manera satisfactoria un programa que para mí es muy complejo. Ha repetido todo cuantas veces ha sido necesario y ha estado disponible siempre para dudas y problemas técnicos”

“El profesor ha sabido como transmitir sus conocimientos de AVID a la perfección y resolvía todas las dudas inmediatamente y bien.”

“Intentabas ayudarnos todo lo posible y explicabas genial cómo utilizar el programa.”

“El profesor estaba siempre atento de las dudas y hacía las sesiones dinámicas, intercalando los conceptos teóricos con los ejercicios prácticos”

En cuanto a los aspectos negativos señalados por los estudiantes cabe destacar:

Explicaciones

“A veces se repiten las cosas muchas veces, creo que no hace falta ser tan redundante, aunque eso sí, queda todo muy claro. Aun así, creo que, si se repitiesen menos veces algunas cosas, se avanzaría más y las clases serían incluso más interesantes.”

Ejecución del software

“Es complicado seguir las explicaciones de avid cuando no podemos tener abierto avid en nuestro ordenador. Es decir, es difícil seguir la explicación sin poder ir practicando a la vez.”

“AVID da problemas en muchas ocasiones.”

“El que no responda igual el programa a distancia que el del profesor.”

“El programa AVID, que sea una versión más actualizada.”

“Más que respecto al profesor, serían las complicaciones que genera tener que hacer las clases online, que impiden que haya fluidez. De todas formas, pese a ello, considero que se ha sacado el máximo partido a la situación.”

“La única mejora que diría es la del software de myapps que no va muy bien.”

“Más herramientas por problemas con conexión a internet o myapps”

Desarrollo de las sesiones

“Únicamente la impartición de la asignatura online, es evidente que esta era una de las imprescindibles de ser presencial, tanto por la facilidad de dar las clases como para el uso de los equipos de la universidad.”

Duración de las sesiones

“Un poco largas algunas”

“Demasiado extensas las clases.”

“Seguir las instrucciones desde casa es bastante difícil.”

“La duración de dos horas pendiente a AVID podía llegar a saturar.”

“terminamos apurados de tiempo.”

Prácticas

“Quizá habría que reducir un poco la carga de trabajo”

“Carga de trabajo ha habido momento de saturación, aprender a manejar una herramienta digital, teniendo la clase en la misma pantalla, es realmente agotador. Por eso, al vernos "cargados" de prácticas te cuesta más manejar el programa en mayor profundidad”

“Quizá exponer vídeos de las prácticas que realizamos, ya que se les dedica tiempo y al final simplemente quedan ahí.”

“A lo mejor menos prácticas y centrarse más en dos o tres”

“Una práctica a la semana, en remoto, es mucho”

Los aspectos más subjetivos como la motivación, el interés, la experiencia, el conocimiento adquirido, el aprendizaje individual y la satisfacción personal se pueden valorar gracias a la autoevaluación realizada por los estudiantes en los formularios. A continuación, se muestran dos gráficas con los resultados obtenidos (ver gráficos 3 y 4).

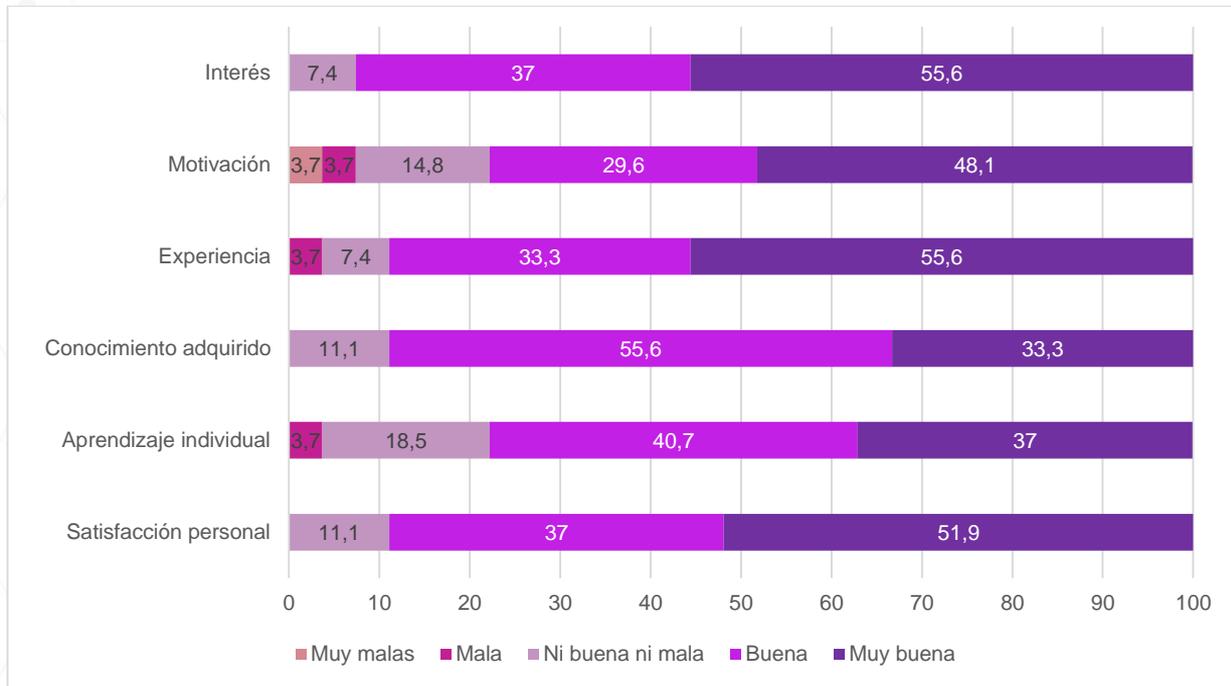


Gráfico 3: resultados estudiantes grupo edición

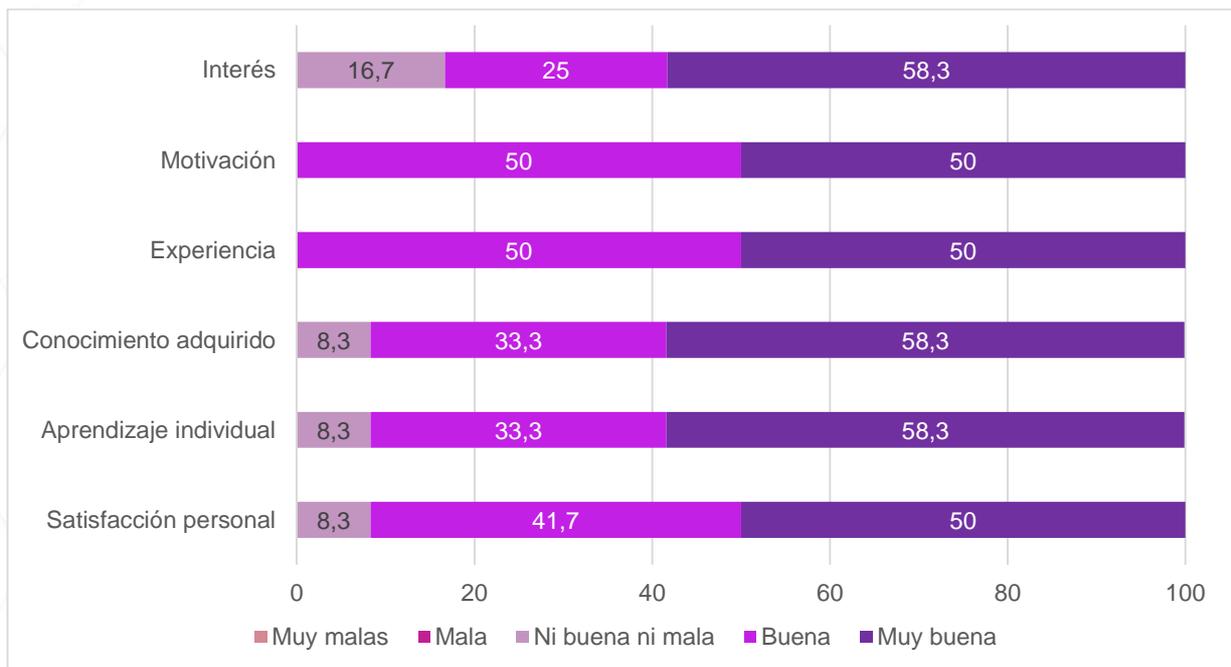


Gráfico 4: resultados estudiantes producción de informativos

Como se puede observar, las respuestas en su mayoría se posicionan en aspectos positivos, destacando con valores buenos y muy buenos la experiencia (94,44%), la satisfacción (90,15%) y el conocimiento adquirido (90,1%).

Conclusiones

La conexión con los estudiantes favorece el desarrollo de sesiones atractivas y participativas que permiten generar conexiones para futuros proyectos y desarrollar trabajos que van más allá del aula. De esta manera, al finalizar la práctica los estudiantes se interesaron por la labor docente llevada a cabo y realizaron una entrevista al docente que fue utilizada para la asignatura de Periodismo Multimedia. La entrevista fue publicada en el sitio web [MedioMultimedia](#).

Haciendo balance de los resultados, se puede afirmar que la práctica ha resultado significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. El método diseñado para la ejecución de las clases ha sido un éxito ya que ha permitido cumplir con los objetivos propuestos. No obstante, el *feedback* recibido por parte de los estudiantes se tendrá en cuenta ante el futuro desarrollo de la práctica.

Realizar acciones de innovación ante situaciones extraordinarias permite mejorar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Siguiendo la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es posible ejecutar acciones de refuerzo que posibilitan conectar con los discentes, especialmente cuando se trabaja en una asignatura de carácter práctico.

Además, generar mecanismos de seguimiento y espacios para la resolución de problemas, es claramente uno de los apartados mejor valorados por los estudiantes. Gracias a los datos recogidos, es posible generar estadísticas de participación y hacer un seguimiento mucho más preciso en el transcurso de la asignatura.

Esta propuesta ha sido, sin lugar a duda, una experiencia muy gratificante a nivel personal. Adentrarse en esta aventura educativa supone afrontar retos, buscar técnicas innovadoras y desarrollar acciones atractivas para los estudiantes para que, en un futuro próximo en el que nos encontremos ante una situación adversa, recordemos que siempre es posible mejorar y enriquecer la enseñanza.

5. Agradecimientos

Convocatoria de plazas para la contratación de investigadores predoctorales en formación en la Universidad Rey Juan Carlos 2020 (PREDOC 20-008). Grupo de investigación Ciberimaginario y Grupo de Innovación Docente en Comunicación, Tecnologías Digitales y Educación Abierta.

6. Equipo docente



Alejandro Carbonell-Alcocer

Personal Investigador Predoctoral Programa Propio 2020 (Universidad Rey Juan Carlos), a tiempo completo del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y miembro del Grupo de Investigación Ciberimaginario. Está especializado en la planificación y desarrollo de proyectos de comunicación digital y periodísticos, tanto en los procesos de análisis de requisitos de usuarios, guionización, producción, diseño y elaboración de contenidos digitales interactivos y multimedia y gestión técnico-creativa de proyectos. En este ámbito ha colaborado impartiendo docencia sobre Edición, Técnicas de Analítica web para proyectos digitales de comunicación, Diseño centrado en UX y Usabilidad para el desarrollo de proyectos de comunicación para Internet y Recursos y soportes tecnológicos para la comunicación digital. Además, colabora en proyectos de investigación nacionales e internacionales realizando este tipo de tareas.