

## Particularidades del video tutorial como medio didáctico digitalizado

*Particularities of the tutorial video as didactic digitalized media*

**Lic. Néstor Alberto Troche-Isalgué**

troche@uo.edu.cu

**MSc. Maricelis Valdés-López**

marivl@uo.edu.cu

Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba

### Resumen

La irrupción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la educación ha traído profundos cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje. La utilización de medios didácticos digitalizados que resulten atractivos y apropiados para los estudiantes es cada vez más creciente, por lo que se requiere de un profesor preparado para la creación de los mismos, ya que para ello sus conocimientos, habilidades y creatividad son esenciales. En este artículo se hace referencia al papel de los profesores en la actualidad y se aborda el video tutorial como uno de los medios que, sin dudas, resulta atrayente por sus particularidades, pero que además ofrece ventajas al propiciar el aprendizaje independiente, el interés y la motivación por temas y contenidos que presentan dificultades en su comprensión.

**Palabras clave:** medios didácticos digitalizados, video tutoriales, creatividad, aprendizaje.

### Abstract

The irruption of Information and Communication Technologies (ICT) in education has brought profound changes in the teaching-learning process. The use of digitized didactic media that is attractive and appropriate for students is increasingly growing, so it requires a teacher well prepared for the creation of them, because for this their knowledge, skills and creativity are essential. In this article reference is made to the role of teachers today and video tutorial is addressed as one of the means that, without doubt, is attractive for its particularities, but also offers advantages by promoting independent learning, interest and the motivation for subjects and contents that present difficulties in their comprehension.

**Keywords:** digitized didactic media, video tutorials, creativity, learning.

### Introducción

El avance de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) continúa modificando la forma de adquirir y transmitir los conocimientos, y en tal sentido los docentes y directivos de las instituciones educativas se han visto en la necesidad renovar los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje a fin de ajustarse a los

requerimientos de una sociedad que está cada vez más sumergida en el uso de esas herramientas.

Una importante y nueva cualidad de la universidad de hoy la constituye el hecho de estar soportada sobre nuevos escenarios tecnológicos, donde la computación y las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) introducen cambios significativos en el quehacer académico. (...) el problema principal lo constituye hoy la necesidad de cambiar el modo de pensar de los profesores, de modo que asuman cabalmente tales conceptos y los incorporen de forma creadora en la transformación de los diferentes procesos (Horrutiner Silva, 2009, p. 9).

Para muchos docentes las TIC constituyen un problema ya que deben hacer uso de ellas e incorporarlas a sus métodos de enseñanza, pero su formación y acceso a ellas limita su utilización eficiente. Esto trae como consecuencia que han de ocupar más tiempo para la preparación y actualización de los contenidos y software a utilizar, aunque a pesar de ello reconocen sus ventajas. Las TIC constituyen una valiosa fuente de información, con múltiples herramientas y recursos para la comunicación, aplicaciones para la gestión de contenidos, etc., lo cual permite que los estudiantes puedan gestionar su propio aprendizaje que es de sumo interés dentro del proceso docente educativo.

El profesor debe utilizar métodos y medios que resulten atractivos para los estudiantes y los ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos. Los medios, elaborados o no por el profesor, han de responder al contenido y motivar los estudiantes hacia la comprensión del mismo, y por tanto estimular el logro de los objetivos a alcanzar.

### **Desarrollo**

El profesor que se necesita en los centros de enseñanza debe estar capacitado para utilizar las TIC eficientemente y, sin dejar de ser el elemento esencial del proceso, guiar a los alumnos en el uso de recursos y herramientas necesarios para la apropiación de los nuevos conocimientos, potenciar la variedad de formas de interacción que posibilitan y crear nuevos medios didácticos digitalizados contextualizados a su campo de acción, lo que favorece la calidad de la gestión del proceso de formación e incrementa la motivación y comprensión hacia el contenido. Los medios y recursos técnicos que tiene a su disposición le deben permitir cubrir sus necesidades creativas, teniendo en cuenta que existe una gran diversidad de aplicaciones informáticas con actualizaciones y diferentes versiones para utilizar según la tecnología con que se cuente y hay muchas maneras de acceso a las redes y la comunicación.

A partir de visitas realizadas a diferentes centros escolares y entrevistas con docentes de diferentes asignaturas puede considerarse, en sentido general, insuficiente la utilización de medios didácticos digitalizados creados por los propios profesores de las diferentes materias que reflejen la realidad y las necesidades educativas de los estudiantes; medios diferentes que logren captar la atención y por tanto despierten el interés y la motivación hacia el estudio del contenido, medios que puedan ser consultados fuera del entorno escolar utilizando diferentes dispositivos, medios que estén acordes al modo de actuación de los estudiantes de hoy, considerados ‘nativos tecnológicos’.

(...) el rol del docente también cambia en un ambiente rico en TIC. En nuestro caso, la escuela y el profesor dejan de ser fuentes de todo conocimiento y el profesor debe pasar a actuar de guía de alumnos para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas, pasa a actuar como gestor de la pléyade de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador. En otras palabras, parece conveniente que los profesores sean capaces de:

1. Guiar a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento así como proporcionar acceso a los mismos para usar sus propios recursos.
2. Potenciar que los alumnos se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje auto dirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto, explotando las posibilidades comunicativas de las redes como sistemas de acceso a recursos de aprendizaje.
3. Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje en el que los alumnos están utilizando estos recursos. Tienen que ser capaces de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso del estudiante; proporcionar retroalimentación de apoyo al trabajo del estudiante; y ofrecer oportunidades reales para la difusión de su trabajo.
4. Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario de la formación descrito (Salinas, 2002, pp. 6-7).

El profesor como profesional de la educación debe poseer ante todo pleno dominio del contenido que imparte y ser capaz de motivar a sus estudiantes utilizando estrategias didácticas y medios que reflejen la realidad y los intereses de los mismos.

(...) se comparte la necesidad de ser un especialista con un dominio profundo del contenido, como premisa para lograr la efectividad del proceso de enseñanza

y con ello dar respuesta a los objetivos perseguidos por la educación superior. Si los profesores universitarios carecen de esa elevada preparación, entonces la esencia misma de la universidad corre peligro, porque ella estructura sus procesos fundamentales precisamente sobre la base de la excelencia de sus recursos humanos, como elemento decisivo para el desarrollo de los mismos (Horruitiner Silva, 2009, p. 53).

El profesor debe ser un profesional creativo, tener siempre disposición para la autosuperación y el cambio, proponer nuevas ideas, métodos y medios que faciliten lograr la calidad de la enseñanza. Por esto, y teniendo en cuenta que con los avances de la tecnología es cada vez más creciente el uso de Medios Didácticos Digitalizados (MDD), los profesores de diferentes materias se inclinan y muestran disposición para la creación de ellos; aunque el alcance tecnológico y el dominio de aplicaciones informáticas para este fin aún es limitado.

“Por MDD se entiende a todos los componentes mediadores del aprendizaje que estén soportados en formato digital y contribuyen al logro de los objetivos de un contenido dentro del proceso enseñanza – aprendizaje escolarizada” (Cervantes Montero & Colmenero Rielo, 2006, p. 4). Dentro de los MDD que mayor atractivo presentan para los jóvenes están los videos tutoriales.

Un tutorial es una guía que tiene un fin instructivo y/o educativo, y sigue una secuencia lógica a través de pasos explicativos para facilitar la utilización y manejo de herramientas, servicios, aplicaciones, cómo resolver un problema o construir algo, etc. El video tutorial es un tipo particular de este tipo de guía, y puede ser relativamente sencillo de obtener una vez que se cuenta con la tecnología necesaria, se ha seleccionado correctamente la aplicación a utilizar y se ha planificado teniendo en cuenta los elementos necesarios.

### **Particularidades de los videos tutoriales**

Los videos tutoriales son documentos multimedia que permiten ofrecer información durante el proceso de enseñanza de una forma amena, además de que por la particularidad que tienen de reutilización las veces que sea necesario el estudiante puede adaptar de manera independiente y según su ritmo de aprendizaje la apropiación de los conocimientos y las habilidades propuestas.

Un video tutorial es una herramienta que muestra paso a paso los procedimientos a seguir para elaborar una actividad, facilita la comprensión de los contenidos más difíciles para los estudiantes y, al estar disponible en cualquier momento, permite al estudiante recurrir a él cuando desee y tantas veces como sea

necesario. Hoy en día los videos tutoriales se han convertido en uno de los mejores recursos educativos, independientemente de cuál sea la especialidad en la que se aplique (Rodenas Pastor, 2012, p. 3).

Los videos tutoriales pueden integrar imágenes, sonidos, animaciones, textos, videos, etc., lo que resulta ventajoso ya que el uso de varios sentidos para el aprendizaje permite lograr mejores resultados. Por ejemplo, si solo se escucha se tendrá que representar la idea en la mente, para lo que se requiere mayor concentración e imaginación; pero si se escucha y visualiza a la vez la realidad se puede representar con mayor veracidad y por tanto el aprendizaje puede ser más rápido y perdurable.

Es importante destacar la forma práctica y sencilla que se utiliza para exponer el contenido, con frases cortas pero sin dejar nada por decir, ajustándolo al menor tiempo posible para evitar el tedio y el cansancio. Otra particularidad de estos medios que los hacen estar en la preferencia de muchos es el formato de presentación que posibilita, generalmente, su utilización a través de diferentes dispositivos y por tanto son accesibles en espacios disímiles.

En informática los videos tutoriales están tomando auge debido a la facilitación del aprendizaje, además de centrar la atención en la realización de tareas siguiendo un procedimiento lógico; el estudiante generalmente muestra interés por este tipo de medio que les permite adquirir con mayor facilidad el conocimiento propuesto.

El video tutorial presenta ventajas sobre otros MDD por sus particularidades y posibilidades de utilización, pero su efectividad está estrechamente relacionada con los objetivos que se persigan, la forma en que se organice el contenido y el contexto en el que se utilicen.

En la etapa del diseño de un video tutorial se deben tener en cuenta, además de los aspectos generales de un MDD como necesidades educativas, objetivos a lograr, alternativas metodológicas para su utilización y otros como se plantea en (Cervantes Montero, 2006, p. 7), otros elementos propios del tipo de medio a elaborar.

A la hora de diseñar y producir un video tutorial deben tenerse en cuenta una serie de normas a seguir, tanto en el plano didáctico, como en el plano técnico, para conseguir que sean útiles, a menos y multiplataforma. Muchos autores incluyen este tipo de recomendaciones, entre las que hemos recogido las siguientes:

- Planificarlos con una duración de entre 10 y 15 minutos. En caso de necesitar más tiempo, repartirlo entre varios videos.
- Elaborar un script de la secuencia de imágenes, el texto, la voz y los gestos del presentador antes de empezar a grabar.
- Elegir el formato más apropiado para el contenido que se va a tratar: busto parlante, diapositivas, animaciones, acciones en pantalla, etc. o una combinación de todos ellos.
- Describir al comienzo lo que se va a aprender en el video.
- Conectar cada pieza nueva de información a la información previa.
- Sincronizar las imágenes, el texto y el sonido.
- Usar un lenguaje sencillo y claro y una voz activa, si es posible.
- Enfocar el contenido de un concepto en forma clara y objetiva, eliminando todo el material no esencial.
- Centrar la atención en las áreas significativas de la pantalla con el cursor del ratón o con otras señales visuales.
- Incluir algún cuestionario o algunas preguntas de autoevaluación al final del video. Las soluciones pueden mostrarse como texto en otra parte.
- No tratar de hacer aparecer como texto escrito en el video, toda la narración de audio. Incluirlos como subtítulos (Bengochea & Medina, 2013, p. 84).

En la preparación de un video tutorial debe prestarse especial interés al ensayo del guión, tanto para ajustarse al tiempo adecuado como para evitar los titubeos e indecisiones durante la grabación, ya que éstos denotan inseguridad y transmiten falta de confianza, afectando por tanto la credibilidad del contenido a transmitir. Se debe comenzar con la presentación de la persona que habla, describir lo que se va a aprender enfatizando los objetivos que se persiguen, utilizar los elementos multimedia necesarios para demostrar el contenido, y al terminar realizar un resumen del contenido tratado.

Un elemento importante a tener en cuenta en la elaboración de un video tutorial es el formato de los elementos multimedia que serán utilizados así como del archivo resultante, pues es conveniente que sin perder calidad sean de poco peso y compatibles

con diferentes sistemas, ya que existen diferencias de acceso a la tecnología y por tanto las aplicaciones y versiones que se utilizan son muy variadas.

### Software para la elaboración de los videos tutoriales

Además del correcto equipamiento (computadora, cámara y micrófono fundamentalmente) se necesita un software para realizar una grabación digital de la pantalla del ordenador, conocidos también como programas de *screencast*, que al mismo tiempo que grabar lo que se va presentando se puede capturar audio y la imagen del discente. Estos programas son un recurso muy útil para grabar vídeos de carácter docente, siendo su uso muy frecuente en ámbitos educativos.

Algunos de los programas más utilizados son los siguientes:

- **Camtasia Studio** es un conjunto de aplicaciones que permite la grabación y edición de vídeos con una gran calidad y de una forma sencilla. Con una gran variedad de funciones de edición de vídeo y audio unido a su facilidad de uso permiten realizar grabaciones para video tutoriales de calidad. Su principal función es la de grabar todo el movimiento que se produce en la pantalla de un ordenador con la posibilidad de editar los resultados de la grabación y cortar o añadir otros archivos de sonido, texto, imágenes y/o vídeos.
- **Jing** es un programa que se destaca por su sencillez, muy fácil de usar enfocado únicamente a la creación de screencasts básicos ya que permite capturas de pantalla con audio, pero no tiene funciones para la edición de vídeo. No obstante, es un producto de calidad con una interfaz atractiva e interesante para el usuario.
- **Adobe Captivate** es un software para la creación de contenidos y a su vez, una herramienta para la creación de cursos online. El funcionamiento es como el de una cámara fotográfica, que toma instantáneas del área que se especifique cada vez que se produce un cambio en el área de grabación o un evento de ratón o teclado. Permite incluir en el proyecto diferentes tipos de objetos como textos animados, imágenes, animaciones, vídeos etc. Si se desea hacer un producto de gran calidad, con efectos e interactividad, este es un buen software con funcionalidades muy completas.

- **CamStudio** es un programa sencillo de usar con las opciones básicas para realizar un buen video tutorial a partir de las capturas de imágenes, ya sea de la pantalla completa, ventanas específicas o un área determinada. El audio se puede grabar desde un micrófono o añadir desde un archivo en el ordenador. Es software libre, y permite además personalizar el cursor y hacer anotaciones en la pantalla.
- **Screencast-O-Matic**. Gratuito y sin necesidad de descargas. Permite crear video tutoriales sencillos, capturar en video todo lo que se hace en la PC y al mismo tiempo realiza la captura de la webcam y el audio. Permite publicar en formato mp4.

### **Conclusiones**

Debido a los notables avances de la tecnología la creación y utilización de medios didácticos digitalizados se ha acelerado, logrando que tengan una gran aceptación por parte de estudiantes y profesores quienes los utilizan con gusto para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador.

En tal sentido, deben utilizarse medios didácticos digitales que presenten formatos accesibles a la mayoría teniendo en cuenta las diferencias de acceso a la tecnología que aún hoy existen, materiales transformadores bien pensados y elaborados especialmente para enseñar y aprender de manera que capten la atención de los estudiantes y les permitan llegar a conseguir conocimientos y contribuir así al desarrollo de su pensamiento lógico, al mismo tiempo que se sientan motivados con su aprendizaje.

Con el uso de los distintos medios didácticos digitalizados se puede brindar una educación de mayor calidad a los estudiantes, independientemente de su ritmo de aprendizaje. El sistema educacional dedica tiempo y esfuerzos para gestionar esta educación que se pretende, con un equipamiento físico y tecnológico capaz de afrontar los retos actuales.

### **Referencias bibliográficas**

1. Bengochea, L., & Medina, J. A. (2013). El papel de los videotutoriales accesibles en el aprendizaje del futuro. *Actas del V Congreso Internacional ATICA 2013* (pp. 80-87). Huancayo, Peru.



2. Cervantes Montero, G. (2006). *Sobre el diseño de medios didácticos digitalizados*. Instituto Superior Pedagógico “Frank País García”, Centro de Estudios de Software Educativo, Santiago de Cuba.
3. Cervantes Montero, G. & Colmenero Rielo, I. (2006). Sobre el diseño de medios didácticos digitalizados. Recuperado de [http://www.solocursos.net/dise%C3%B1o\\_de\\_medios\\_didacticos-slcurso884007.htm](http://www.solocursos.net/dise%C3%B1o_de_medios_didacticos-slcurso884007.htm)
4. Horruitiner Silva, P. (2009). La universidad cubana: el modelo de formación. En *Estrategias de aprendizaje en la universalización*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Universitaria.
5. Rodenas Pastor, M. (Enero de 2012). La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventajas e inconvenientes. Software gratuito en el mercado. *Revista Digital Sociedad de la Información* (33). Obtenido de <http://www.sociedadelainformacion.com/>
6. Salinas, J. (2002). Medios didácticos para una nueva universidad. *Jornada sobre Innovación: El aprendizaje en entornos virtuales*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.