



Ideas y reflexiones sobre el uso de videos en educación

Por Fabio Tarasow (*) - Noviembre 2013.

Las siguientes reflexiones de Fabio Tarasow, sobre el uso de videos en educación, fueron compartidas por el especialista en el marco de una reunión interna del Comité de Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Salud - CETICS¹ - en el Hospital Italiano de Buenos Aires. Tarasow se refirió a los errores más frecuentes al incorporar material audiovisual en educación, el desafío para generar material genuino, la calidad, el tiempo, y la narración en las piezas audiovisuales. A continuación compartimos la experiencia y reflexiones del especialista.

Me preguntaba cómo pensar la inclusión de video en la educación, y la primera respuesta que surgió es que así como no hay una sola manera de enseñar, claramente no hay una sola forma de usar video. Por ello, considero que lo primero que debemos identificar es con qué propósito queremos utilizar un video y a partir de eso delinear sus posibles usos: para motivar, ejemplificar, para explicar, para preguntar y proponer, entre otras cosas. A partir de allí, vale la pena revisar algunos errores que encontramos con cierta frecuencia en los materiales audiovisuales realizados con propósitos educativos y considerar algunos desafíos que tenemos por delante para encarar la producción (o selección) de buenos videos.

Algunos errores frecuentes

No es sencillo encontrar buenos materiales audiovisuales y solemos observar algunos errores frecuentes. A punto de partida, una premisa es que no debería usarse el video sólo para transmitir información a través de la voz de un relator. Hay innumerables ejemplo de videos en que el relato en off es el hilo conductor y se insertan imágenes que medianamente ilustran o acompañan (o no) el relato en audio. Si prestamos atención en gran parte de los *videos educativos* sería factible “apagar” la imagen y dejar el audio y casi no se perdería el sentido de lo que el material propone. Esto implica que las imágenes aportan poco y nada a la construcción de significados. Esta suele ser una trampa en donde se cae la mayoría de las veces cuando se intenta hacer un video educativo.

¹ (CETICS) está integrado por profesionales de diferentes especialidades y promueve la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza, favoreciendo la innovación y el aprendizaje colaborativo, tanto a nivel de grado como de posgrado, incluyendo la formación continua. Mas info: <http://goo.gl/6lr9AR>

Encontramos otros dos errores habituales a la hora de generar material audiovisual para educación vinculados a la desarticulación de lenguajes, por un lado, y con la finalidad educativa asignada, por el otro. El primero, la desarticulación entre los lenguajes que constituyen el video, se debe probablemente a que es más fácil pensar en el audio y después insertar la imágenes para ilustrar. El problema es que esa diferencia entre audio e imagen se plasma, resulta notoria, y finalmente no se integran los contenidos por lo que no cumple la función prevista para un material audiovisual. El segundo error, muy frecuente, es que hay docentes que siguen pensando que enseñar es sólo transmitir información que debemos hacer llegar a los alumnos. Aquí nos topamos con un error de supuestos más profundos por lo que es mucho más complejo de revertir.

Desafíos para el diseño de videos en educación

Por qué decidimos utilizar por un video en una situación educativa. Las respuestas son muchas y variadas, y deberían alejarse lo más posible de sólo registrar una situación presencial para después reproducirla en otras instancias. El video nos puede servir para ejemplificar, explicar, ampliar, recrear, entusiasmar, provocar, visibilizar aquello que no se ve a simple vista. Cuando ya tenemos claro qué estrategia de enseñanza vamos a utilizar y decidimos hacer un video debemos comenzar a pensar en las cualidades específicas del medio, y considerarlas para la realización de un buen video para educación. Acá nos encontramos con uno de nuestros principales problemas y es que nuestra definición de “buen video” se fue modificando a partir de la exposición a múltiples materiales de gran factura técnica. Podríamos decir que nuestro paladar se fue poniendo más exigente con respecto a las producciones audiovisuales, es como el vino, de a poquito uno va tomando vinos de mayor calidad y el paladar se pone cada vez más exigente, llega un momento en que uno no puede volver a tomar el vino común en tetrapack. Sin darnos cuenta nuestra percepción del video se va refinando y cuando vemos un video de calidad “casera”, comenzamos a desconfiar y le prestamos menos atención. Un video que no cumple con la calidad acorde a los estándares del mercado, lo consideramos un video simpático que puede estar alojado en [YouTube](#) o en [Vimeo](#) pero no un video “serio” que pueda ser utilizado para educación. Esto es un problema, porque la industria del audiovisual va por el HD el 4K², y si uno quiere hacer una producción digna y casera, debe subir los estándares y amoldarse a el paladar de los estudiantes o consumidores.

Por otro lado, para una producción audiovisual, hay que tener en cuenta los canales, es decir la imagen, el audio y el relato propio de la historia que quiero contar o los argumentos que debe tener el material fílmico. Lo que hay que tener en cuenta es cómo hacer para que esos tres canales, cada uno, transmita algo y la conjunción de los tres completen un todo, aquí está nuestro principal desafío como productores de contenidos educativos.

² 4K un estándar emergente para resolución en cine digital. El nombre deriva de la resolución horizontal, la cual es aproximadamente de 4.000 píxeles.

La narración tiene la tarea de transmitir información, enlazar, unificar y llevar al espectador a través del relato sumándole tensión narrativa. Esto es algo que se observa típicamente en los documentales de Discovery Channel o National Geographic, en los que cada cinco minutos se renueva la tensión, mantiene al espectador latente, entretenido. Esto hace, en parte, que el visionado resulte una experiencia interesante.

Al margen de **la calidad**, y las exigencias que provienen de las tendencias, hay algo para explorar en HD (del inglés High Definition), que es la belleza, el detalle, la precisión que esta definición nos permite alcanzar. Hay un cambio extraordinario, es como estar viendo todo el tiempo un cuadro hiperrealista, *es más realista que la realidad*.

El **tiempo y la segmentación**, decidir cuál es la duración adecuada, depende de mi propósito y de los usos previstos. El tiempo que alguien puede estar frente a diversos dispositivos es variable, no es lo mismo si anticipamos que un material será utilizado en una pantalla de una computadora, en un televisor o en cualquier dispositivo móvil. Si se dispone a través de Internet, también habrá que considerar la conexión y en la accesibilidad de los estudiantes/usuarios. Teniendo en cuenta los casos particulares de cada uno se puede pensar en un segmento de 5,6,7 minutos que es lo que una persona está dispuesta a ver en una pantalla como máximo. Cuanto más corto mejor, pero siempre y cuando se conserve la unidad de sentido de lo que quiero narrar. La segmentación tiene que estar asociada al sentido que uno quiere producir y no solo acotarse a el tiempo estipulado.

Además de tener en cuenta la calidad de un video, la narración y la **tensión narrativa**, es recomendable, hacer recapitalizaciones. Me refiero con esto a secuenciar en algunos momentos lo que fue sucediendo en los fragmentos fílmicos previos, un resumen ordenado de lo que se expuso hasta el momento, y además sumarle un adelanto de lo que sucederá en lo que resta, técnica propia de los documentales americanos.

Otro aspecto a considerar es el **argumento**, es decidir con qué acciones dramáticas vamos a narrar la historia y cuál va a ser el entramado de las acciones a desarrollar en el audiovisual. Una buena recomendación puede ser comenzar con una pregunta que despierte la curiosidad y que al espectador lo lleven a seguir viendo el material, motivado por el propio argumento.

Otro recurso frecuente en la construcción de audiovisuales relativo al argumento es el refuerzo de una idea o un concepto a través de varios recursos, por ejemplo la reiteración de imágenes o audios, superponer texto que ayuden a la comprensión de lo que quiero transmitir, o también repetir lo mismo desde diferentes ángulos, para generar en el espectador diferentes efectos de sentido.

Finalmente, es muy común que se busquen diferentes testimonios que opinen sobre un tema. En estos casos, es importante que los mismos se vinculen de un modo claro con la

argumentación que el video presenta. Esto se facilita con una una buena edición, con un hilo conductor que ayuden a la construcción del relato, para que no se torne el video en una simple recopilación de testimonios que no aporten un valor agregado. Asimismo, es importante que sea dinámico por lo que el trabajo de edición estará centrado también en borrar todos aquellos modismos que tenga el testimonio y dejar lo que el creador del video considere apropiado para que se convierta en un buen material educativo.

Para cerrar este sintético recorrido, es importante señalar que el **video no reemplaza a una clase**. Hay una fantasía que el video educativo reemplaza a una clase, eso no es así, el video se usa como apoyo, se utiliza como recurso de aprendizaje y éste debe tener una planificación previa, tanto cuando generamos una pieza audiovisual, como así también cuando utilizamos una ya creada, volvemos al inicio de este artículo, preguntarnos como docentes con qué propósito y mediante qué estrategias vamos a incluir material audiovisual en nuestras clases.

(*) **Fabio Tarasow**



Explorador, inquieto. Fue un alumno no deseado y candidato a la ritalina. En venganza, se recibió como docente, después como Licenciado en Ciencias de la Educación y luego salió a vagabundear por el mundo.

En Israel estudió cine y Televisión en la universidad de Tel Aviv y luego por México donde además de comer ricos tacos, hizo la Maestría en tecnología educativa en el ILCE. Trabajó en diferentes productoras de videos documentales.

Actualmente coordina el PENT, el Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías que es un centro de formación de posgrado y de investigación sobre educación, tecnologías y enseñanza en línea. Publica su columna de opinión regularmente en el sitio del PENT. www.pent.org.ar



Este obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).