



# 3, 2, 1 ... FILMANDO EN EL AULA

## El video como herramienta de aprendizaje significativo

por Laura Sánchez

El uso del audiovisual como herramienta de aprendizaje en el aula está a la orden del día, es habitual que los docentes utilicen películas o documentales como material de apoyo en sus clases. Desde los años 90 se habla sobre el valor de los medios audiovisuales en la enseñanza y de la importancia de una cultura audiovisual que ayude a transformar al alumno de espectador pasivo a espectador crítico. En una sociedad en la que impera la imagen y los media, donde la mayoría de los mensajes que nos llegan son visuales, es lógico que estos medios tengan más presencia en el aula e incluso se hable del audiovisual como un tercer eje junto a la escritura-lectura y la tradición oral; reflejo de que la era Gutenberg convive con la era Lumière o McLuhan.

Por otro lado, el desarrollo tecnológico de los últimos años ha hecho posible que hoy en día el acceso a una videocámara y a un ordenador con un programa de edición sea sencillo o incluso que se pueda grabar, editar y publicar video a una calidad bastante decente desde un dispositivo móvil, como un smartphone o una tablet. Éste es el contexto en el que crecen nuestros alumnos, los nacidos digitales y, por lo tanto, estudiantes digitales. Teniendo en cuenta lo anterior, el siguiente paso es que los alumnos incorporen este tipo de herramientas en el desarrollo de sus trabajos, de su aprendizaje.

Utilizar el audiovisual no solo como medio para transmitir y reflejar conocimiento, sino que los alumnos lo utilicen para crear y recrear su aprendizaje es una práctica que está incorporándose a las aulas, ya sea a través de cortos, ejercicios de stop-motion, pequeños documentales o presentaciones para sus proyectos o portfolios. Y es que el uso creativo del video con fines educativos por parte de los alumnos conlleva grandes ventajas, algunas de las principales son:

- Es un paso más en la transformación del alumno hacia un **espectador activo y creador**. Desde un punto de vista pedagógico, este tipo de metodología posicionaría al **alumno** como **creador de su propio conocimiento**.
- Conocer los mecanismos de creación del audiovisual fomenta **una actitud crítica** ante los mensajes de los media y la publicidad.
- Implica trabajar con **herramientas del s. XXI para la educación del s. XXI**.

- El propio interés del alumno ya que el video y los media tienen un fuerte poder de atracción para los estudiantes, lo cual, nos facilita su **motivación**. Según Allam (2006) **el desafío creativo** de utilizar el audiovisual para comunicar conlleva una **mayor implicación** por parte del estudiante en el aprendizaje de una materia y, por ello, una **comprensión más reveladora** de ésta.
- Facilita el **autoaprendizaje** ya que el alumno tiene acceso a numerosos tutoriales para usar desde los programas más complejos a los más fáciles.
- El trabajar con audiovisual, además de desarrollar las **habilidades** propias de la utilización del video y el audio, potencia otras que son necesarias para poder realizar el trabajo, como pueden ser **el investigar, documentarse, sintetizar, planificar el trabajo** o la **creatividad**.
- Se trata de un **trabajo en equipo**, en el que cada estudiante colabora. Además puede ejercer varios roles probando en varias disciplinas facilitándole el que **encuentre su medio**, aquél ámbito en el que sea más brillante.
- Enseñar el **uso ético del video e internet**.

Por último, si los alumnos se enfrentan por primera vez a un trabajo de estas características, aunque el resultado final del video no sea de la calidad esperada, es importante hacer énfasis en que el proceso de aprendizaje probablemente sí haya sido un éxito. En fin, **el aprendizaje significativo** que estamos buscando.



## **Bibliografía:**

Allam C 2006. Using filmmaking to teach students about Shakespeare, urban regeneration and other stuff, DIVERSE Conferencia, Glasgow, UK.

Desler, G. 2010. A Case for Filmmaking in the Classroom. DIGITALIS 28 -10- 2010.  
<http://digitalis.nwp.org/resource/1325>

Young, C y Meldgaard, H, 2008. The MEDEA Awards 2008: encouraging the use of video and sound in education. DIVERSE Conferencia, Berlín, Alemania.  
[http://www.slideshare.net/clive\\_pl\\_young/the-medea-awards-2008-encouraging-the-use-of-video-and-sound-in-education](http://www.slideshare.net/clive_pl_young/the-medea-awards-2008-encouraging-the-use-of-video-and-sound-in-education) (consultado el 28 de enero de 2015)

## **Herramientas:**

Inevery Crea. 10 Apps geniales para hacer cine en el aula el próximo curso escolar. Publicado en inevery crea.  
<http://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/10-apps-geniales-para-hacer-cine-en-el-aula-el-pro/d7876c0c-bb95-4ada-bcce-9de078d3c1b9>

MEDEA, Media & Learning: Portal internacional sobre el uso de los Media en la Educación  
<http://www.media-and-learning.eu/resources>

Habilidades del s.XXI

[http://www.21stcenturyschools.com/what\\_is\\_21st\\_century\\_education.htm](http://www.21stcenturyschools.com/what_is_21st_century_education.htm)

FilmEd: Espacio para promocionar los conocimientos en los media y producción multimedia para educadores, estudiantes y creadores audiovisuales.

<http://filmed.sffs.org/>

Herramientas:

<http://filmed.sffs.org/film-ed/teaching-tools>