

## **Producción de videos estudiantiles: una forma de prevenir el bullying**

MORALES-SAN JUAN, Marisol

M. Morales

CECYTEM Plantel Texcoco.  
makimo64@yahoo.com.mx

González - Hernández, María de los Ángeles, Domínguez - Basurto, Maribel, García-Durán, Atanasio. (eds.) *Educación Ambiental desde la Innovación, la Transdisciplinariedad e Interculturalidad*, Tópicos Selectos de Educación Ambiental- ©ECORFAN-Veracruz, 2015.

## Resumen

Uno de los problemas que se presenta actualmente entre la comunidad escolar de cualquier nivel educativo y en los diferentes ámbitos en los cuales se desenvuelven los estudiantes, es el acoso o *bullying*. Tomando en consideración que el uso de las de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es una práctica cotidiana entre los estudiantes de educación media superior y que las Reformas Educativas plantean el desarrollo de competencias, el dominio de un idioma y el uso de las TIC, se llevó a cabo el proyecto “*Bullying prevention*” (Prevención del acoso). Mediante la elaboración de trípticos, posters y la producción de videos por parte de los alumnos se promueve el uso de las TIC, el trabajo cooperativo y el desarrollo de competencias genéricas y competencias disciplinares de la comunicación en la asignatura de Inglés V. Los videos obtenidos informarán a la comunidad estudiantil las características, causas, consecuencias y formas de prevención de diferentes tipos de *bullying*. La publicación de los videos en la red y en el blog grupal permitirá que estos sean utilizados como material didáctico para cursos posteriores.

## Introducción

Hoy en día, los jóvenes se enfrentan a diversas situaciones problemáticas en su entorno familiar, escolar o social y la mayoría de las veces no las comunican por falta de información al respecto. Estudios de la Universidad Autónoma de México (UNAM) y del Instituto Politécnico Nacional (IPN) revelan que entre el 60 y 70 por ciento de los alumnos de nivel básico han sufrido algún tipo de acoso. El Programa de la Secretaria de Educación del Distrito Federal (SEDF, 2011) refiere que este fenómeno se presenta con más frecuencia en México, sin haber estadísticas precisas a nivel bachillerato y universitario. Por otro lado, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH) informó que el 40% de la población escolar de primaria y secundaria, tanto en instituciones públicas como privadas del país, es víctima de *bullying* o acoso. Así mismo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sitúa a México, como el primer lugar en incidencia de *bullying* a nivel internacional.

Actualmente las Reformas Educativas se centran en el desarrollo de competencias las cuales permiten articular conocimientos, habilidades y actitudes en contextos específicos para lograr aprendizajes significativos, además de promover el dominio de un idioma y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (SEMS, 2008). Tomando en consideración que el *bullying* es un problema frecuente en los centros escolares, que el idioma inglés es parte del curriculum a nivel bachillerato, y que las TIC son elementos esenciales en el aprendizaje de los alumnos, se diseñó y llevó a cabo el proyecto “*Bullying prevention*” (Prevención del acoso), con alumnos de quinto semestre del bachillerato tecnológico CECYTEM Plantel Texcoco en el Estado de México, usando la producción de videos por parte de los alumnos como un recurso para dar a conocer las características, causas, consecuencias y formas de prevención de esta problemática.

## Propuesta didáctica

La propuesta didáctica plantea la producción de videos por parte de los alumnos como producto final del proyecto “*Bullying prevention*” con el propósito de informar a la comunidad estudiantil características, causas, consecuencias y formas de prevención de diversos tipos de *bullying*. Se diseñó e implemento un blog para publicar los videos y una *webquest* en la cual se describen de manera secuencial las actividades para la realización del proyecto las cuales fomentan el trabajo cooperativo y el desarrollo de competencias, así como la evaluación de los productos mediante rubricas y listas de cotejo.

Para la realización de la *webquest* se tomó en consideración el enfoque constructivista y el trabajo cooperativo. De acuerdo con Cesar Coll (2007), la postura constructivista se alimenta de diversas corrientes psicológicas; una de ellas es la de Vigotsky, quien considera que el conocimiento es producto de la interacción social y cultural entre los individuos, además plantea el concepto de andamiaje, Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), enseñanza recíproca y actividad colectiva. De acuerdo a Dodge (2001), el diseño secuenciado de actividades en una *webquest* permite construir esos andamiajes durante el proceso para realizar el trabajo y alcanzar los objetivos propuestos.

En cuanto al desarrollo de competencias, Bernabé y Adell (2006) consideran que la *webquest* ofrece una metodología que permite al alumno mayor participación en su proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando competencias genéricas como: análisis y selección de la información, aplicación del conocimiento a la práctica, habilidades interpersonales y destrezas en el uso de las TIC entre otras, al plantearle a los estudiantes tareas reales y con sentido relacionadas con su vida cotidiana, como por ejemplo el motivo de este proyecto, el *Bullying*. Por otra parte, Lara y Charo (2007) en un estudio realizado concluyen que la *webquest* es una herramienta que permite el aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo entre los alumnos en la realización de videos científicos.

En el ámbito educativo el video ha sido utilizado por los docentes como una estrategia para facilitar el proceso de enseñanza de determinadas asignaturas o temas curriculares debido a su bajo costo y facilidad de manejo. Sin embargo, pocos son los estudios referentes al uso del video como un medio de expresión de los alumnos, o como un medio de autoaprendizaje para que los alumnos logren aprendizajes significativos. Cebrian (1992) Citado por Cabero y Romero (2007) menciona que el video puede ser utilizado como un instrumento de producción, de creatividad, de análisis de la realidad y como un recurso para la investigación, la experimentación y la difusión de la información. Considera al video como un complemento curricular, que propicia la auto enseñanza, y promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo y colaborativo.

En un estudio realizado por Mortera (2013), alumnos de secundaria produjeron videos como Recursos Educativos Abiertos (REA) creando sus propios medios y recursos didácticos digitales disponibles a nivel del Internet, para su uso, producción y redistribución en su ámbito escolar.

Por su parte Dal (2008), menciona algunas ventajas didácticas de la utilización de los videos en la clase de lenguas extranjeras como por ejemplo que: estimula la interacción comunicativa, refuerza las relaciones cooperativas y puede ser utilizado para resolver problemas propuestos; además propone realizar el video en tres fases: preparatoria, de desarrollo y de evaluación.

Flores S. (2011) realizó un estudio en el cual utilizó la video-creación como estrategia de aprendizaje con la finalidad de que los alumnos viviera la experiencia de crear el significado al utilizar la sincronía de la imagen y lo auditivo combinando lo lúdico y recreativo en un curso de apreciación de las artes en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México.

Como se puede observar pocos son los estudios referentes a la producción de videos por parte de los alumnos como un medio de expresión. Tomando en consideración que el uso de las TIC es cada vez más frecuente entre los adolescentes debido al uso de diversos dispositivos electrónicos como el teléfono celular, laptops y tablets mediante los cuales pueden tener acceso a información y al mismo tiempo tomar fotos o grabar videos se diseñó el proyecto que a continuación se expone.

## Modelo de intervención

El proyecto se llevó a cabo con un grupo de 35 alumnos de 16 a 18 años de edad del quinto semestre de la asignatura Inglés V, en el bachillerato tecnológico CECYTEM plantel Texcoco, con conocimientos previos de acoso escolar o *bullying* producto de pláticas por parte de orientación escolar. El tiempo de realización del proyecto fue de 10 clases de 45 minutos cada una correspondiente al periodo lectivo 2014-2015. Con la realización del proyecto se pretende evitar la práctica tradicionalista al crear actividades innovadoras para los alumnos al usar el blog y la *webquest* y que al mismo tiempo les promueva el interés por expresarse en una segunda lengua. A continuación se describen los apartados de la *webquest*:

- Introducción: se plantea una situación y se presenta un video en español para reflexionar acerca del *bullying* escolar, se plantean preguntas para saber si son víctimas de *bullying*, si conocen los tipos de *bullying*, las causas, consecuencias y formas de prevención.
- Tareas: se indica el acceso al blog del grupo, en el cual se encuentran actividades con vocabulario y gramática que utilizarán para la realización del proyecto, además y un test para identificar si hacen *bullying*, si lo reciben o solo son observadores.
- Proceso: se indica la realización de mapas mentales para los diferentes tipos de *bullying*, Posteriormente, seleccionan uno de su interés e investigan: características, causas, consecuencias y proponen formas de prevención. Se indica y calendarizan los productos a realizar que son: un tríptico informativo, un poster, una presentación en *power point* o un video
- Recursos: se proporcionan enlaces a información confiable como videos, textos o asociaciones relacionadas con el *bullying*, además de diferentes tutoriales para la realización cada uno de los productos en especial para la creación, edición y publicación de videos en internet
- Evaluación: se presentan listas de cotejo o rubricas para la evaluación de los productos
- Conclusiones: se muestra la conclusión del proyecto realizado
- La propuesta abarca tres tipos de objetivos:
  - Objetivos conceptuales que favorecen el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de información: Conocer vocabulario relacionado con el *bullying*. Identificar los auxiliares modales ( *Should, must, could, have to*). Comprender el uso de los auxiliares modales para dar sugerencias, proponer soluciones
  - Objetivos procedimentales que permiten a los alumnos trabajar en grupos pequeños, sintetizar y construir el conocimiento para resolver problemas reales: Usar un blog, una *webquest* y tutoriales para diseñar mapas mentales, trípticos, posters, hacer una presentación en *power point*, grabación de sonidos y creación de un video. Estructurar enunciados haciendo uso de los auxiliares modales.
  - Objetivos actitudinales que permiten al alumno identificar sus necesidades de aprendizaje y reflexionar sobre sus actitudes y valores: Respetar y escuchar opiniones, tomar decisiones y actitudes que favorezcan el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la solución de problemas. Promover el respeto, la igualdad y dignidad de las personas y rechazar cualquier forma de discriminación.

## Resultados

Previo a la realización de los productos el alumno realizó una autoevaluación al contestar un test para saber si es una persona que hace *bullying*, lo recibe o es sólo un observador. Los productos a entregar fueron cuatro y se describen a continuación:

- Mapa mental por equipo de los diversos tipos de *bullying*: se presentó la información ante grupo y se realizó una coevaluación utilizando la lista de cotejo para evaluar mapa mental (Tabla 1). Los compañeros de grupo hicieron observaciones para completar la información presentada por el equipo y mejorarla

**Tabla 1** Lista de cotejo para evaluar mapa mental

Criteria	Yes	No	Observations
Establish a topic			
Establish subtopics			
Give information about each topic and subtopic			
Use arrows or lines to join information			
Use colors to be attractive			
Use images			

- Tríptico: con las características, causas, consecuencias, formas de prevención y referencias del tipo de *bullying* elegido. Se realizó una heteroevaluación utilizando la rúbrica para evaluar tríptico (Tabla 2).

**Tabla 2** Rubrica para evaluar tríptico

Category	Excellent (4)	Good(3)	Regular(2)	Need Work (1)	Score
<b>Attractiveness &amp; Organization (Organization)</b>	The brochure has exceptionally attractive formatting and well-organized information.	The brochure has attractive formatting and well-organized information.	The brochure has well-organized information.	The brochure's formatting and organization of material are confusing to the reader.	
<b>Content Accuracy (Ideas)</b>	The brochure has all of the required information) and some additional information	The brochure has all of the required information	The brochure has most of the required information	The brochure has little of the required information	
<b>Writing Mechanics (Conventions)</b>	All of the writing has correct capitalization and punctuation	Most of the writing has correct capitalization and punctuation	Some of the writing has correct capitalization and punctuation	Most of the writing doesn't have correct capitalization and punctuation	
<b>Graphics /Pictures</b>	The graphics go well with the text and there is a good mix of text and graphics.	The graphics go well with the text, but there are so many that they distract from the text.	The graphics go well with the text, but there are too few.	The graphics do not go with the accompanying text or appear to be randomly chosen.	
<b>Sources</b>	There are many citations from a variety of sources accurately listed on the brochure.	There are some citations from a variety of sources accurately listed on the brochure.	There are a few citations accurately listed on the brochure.	Incomplete citations are listed on the brochure	

- Poster alusivo al tema elegido, se realizó una coevaluación utilizando la lista de cotejo para evaluar poster (Tabla 3). Los compañeros de clase dieron sugerencias para mejorar presentación del poster.

**Tabla 3** Lista de cotejo para evaluar poster

Criteria	Yes	No	Observations
Graphics are focus on the content			
Graphics used on the poster reflect student creativity			
Graphics are related to the topic and make it easier to understand.			
Items are clearly labeled			
The poster includes all required elements as well as additional information.			
Facts are displayed on the poster.			
The poster is attractive in terms of design, layout, and neatness.			
Title can be read easily			
There are no grammatical mistakes on the poster.			

- Producción de un video con base en la información recabada en los trípticos: la técnica para realizarlos fue a elección de los alumnos entre los que se destaca:
  - Secuencia de imágenes seleccionadas de internet de acuerdo a la información a transmitir, montaje de subtítulos en inglés en sincronía con las imágenes.
  - Actuación por parte de los estudiantes planteando una problemática, explicando sus causas consecuencias y formas de prevención
  - Actuación asumiendo roles diferentes a su personalidad y dando la información solicitada
  - Uso de muñecos de peluche para realizar diálogos

La realización de los videos fue filmación directa con celulares, cámaras de video o el uso de internet y el programa *movie maker* para la producción y edición de los mismos. Los videos fueron entregados en un DVD y se realizó una heteroevaluación utilizando la rúbrica para evaluar video (Tabla 4). Los videos corregidos fueron presentados en clase usando una Laptop. Los alumnos decidieron cual era el más atractivo, el que cumplía con los indicadores establecidos en la rúbrica de evaluación y cuál fue el más innovador (coevaluación).

**Tabla 4** Rúbrica para evaluar video

Category	Excellent (4)	Good (3)	Regular (2)	Need Work (1)	Score
<b>Information about the topic</b>	Five elements : Title, characteristics, causes, consequences, and ways to prevent bullying are shown in the video	Four of the elements about the bullying are shown in the video	Three of the elements about the bullying are shown in the video	Two of the elements about the bullying are shown in the video	

<b>Videography-Interest</b>	Many different camera angles, sound effects, provided variety in the video.	Several (3-4) different camera angles, sound effects, provided variety in the video.	One or two different camera angles, sound effects, provided variety in the video.	Little attempt was made to provide variety in the video.
<b>Titles and Credits</b>	All titles and credits are accurate, legible	Most titles and credits are accurate, legible	Some titles and credits are accurate, legible	Few titles and credits are accurate, legible
<b>Length of Video</b>	Video was 2-5 minutes long.	Video was 6-8 minutes long.	Video was 9-11 minutes long.	Video was less than 8 or more than 15 minutes long.
<b>Interest and Purpose</b>	Video has a clear and interesting purpose.	Video is interesting but purpose is somewhat unclear.	Video is not very interesting and purpose is somewhat unclear.	Video is not interesting and has no discernable purpose.

Las competencias genéricas desarrolladas a través de la producción de los videos fueron:

1. Se expresa y se comunica: usando representaciones lingüísticas o gráficas
2. Piensa crítica y reflexivamente: al buscar, seleccionar, analizar e interpretar información

Las competencias disciplinares de comunicación desarrolladas en Inglés fueron:

- Identifica, ordena e interpreta ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se suscribe.
- Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recorriendo a conocimientos previos no verbales y contexto cultural
- Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información
- Se comunica en una segunda lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito congruente con la situación comunicativa.

Las competencias se manifestaron en cada una de las actividades del proyecto, en los productos parciales elaborados por los alumnos como mapas mentales, trípticos informativos, posters y en el producto final que fue un video.

En total se realizaron cinco videos y una presentación en *power point*, cada uno con diferente calidad en su elaboración, abordando principalmente el *bullying* físico, el *cyberbullying* y el *mobbing*. Los productos fueron evaluados utilizando listas de cotejo o rubricas y fueron presentados en clase y otros grupos.

Cabe mencionar que se presentaron diversos problemas en la realización de los videos como el difícil acceso a internet en sus hogares; la sincronización en horarios de trabajo ya que en el quinto semestre los alumnos realizan su servicio social; el no manejar de forma adecuada los programas para edición de videos, como consecuencia se les complicó el sincronizar subtítulos con imágenes, incluir música y a pesar de tener rubricas de evaluación no se cumplieron cabalmente los puntos a evaluar por lo que la calidad de los videos fue diversa.

Por iniciativa de los alumnos se realizó un solo video con los productos del proyecto, mismo que fue presentado a las autoridades y administrativos del plantel. Los resultados obtenidos fueron satisfactorios por lo que se pretende llevar a cabo el proyecto año con año y darle mayor difusión en el mismo plantel y en diferentes centros escolares. En el proyecto el docente solo fue un facilitador de conocimientos y guía en cada fase del proyecto.

## Conclusiones

La producción de videos por parte de los estudiantes propició que se convirtieran en protagonistas de su propio proyecto, que divulgaran una problemática real y contextualizada y que propusieran alternativas para evitarla. Además, contribuyó a desarrollar el autoaprendizaje y la promoción de valores como el respeto y la tolerancia.

Las actividades promovieron la participación constante de los alumnos ante un tema de interés en su entorno, fomentándose el trabajo cooperativo y colaborativo, la creatividad y la interdisciplinaria entre las asignaturas al buscar otras fuentes de información complementarias o recurrir a profesores de asignaturas relacionadas con computación para la producción o edición de los videos. La publicación de los videos en la red y en el blog grupal permitirá usar el material como un recurso didáctico para generaciones posteriores y como ejemplo de lo que deben de hacer en este proyecto.

Las listas de cotejo o rúbricas como parte del diseño de evaluación facilitaron la elaboración y evaluación de los productos y al mismo tiempo sirvieron de guía a los alumnos para saber lo que se evaluaría.

Se considera en un curso posterior, evaluar que tan útil es la producción de videos por parte de los alumnos, no solo como un recurso para prevenir el *bullyin,g* sino también como un recurso para desarrollar la competencia comunicativa en Inglés.

## Referencias

Bernabé, I., & Adell, J. (2006). *El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado el 28/12/2014 de: <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>

Cabero A.J. y Romero T. R. (2007): Diseño y producción de TIC para la formación. Editorial UOC, Barcelona.

Coll Cesar (2007). *Las competencias en la educación escolar algo más que una moda y mucho menos que un remedio*. En Revista Aula de Innovación Educativa, núm. 161. Pp 34-39

Dal M. (2008). *Producción de videos en las clases de lengua extranjera: cuestiones didácticas*. DIVIS visión for learning. Lifelong learning program 207-2013 COMENIUS Multilateral Project. Universidad de Islandia. Recuperado el 30/ 03/2015 de:  
[http://divisproject.eu/attachments/048\\_DIVIS\\_introduction\\_Michael\\_ES.pdf](http://divisproject.eu/attachments/048_DIVIS_introduction_Michael_ES.pdf)

Dodge, B. (2001). *Five Rules for Writing a Great WebQuest*. Learning and Leading with Technology, FOCUS. 28 (8), 6-9, 58. Recuperado el 25/03/2015 de: <http://webquest.sdsu.edu/focus/focus.pdf>

Flores S., Torres G. (2011). *La video-creación como estrategia de aprendizaje en el curso de apreciación de lo artístico de la UANL*. Actas ICONO 14. No. 8. II Congreso Internacional Sociedad Digital. Espacios para la interactividad y la inmersión. Revista de Comunicación y nuevas tecnologías. Madrid pp. 191-197 Recuperado el 20/ 04/ 2015 de:  
[http://www.researchgate.net/profile/Felipe\\_Gertrudix\\_Barrío/publication/269984987\\_Actas\\_del\\_II\\_Congreso\\_Internacional\\_Sociedad\\_Digital.\\_Espacios\\_para\\_la\\_Interactividad\\_y\\_la\\_Inmersin.Vol\\_I\\_y\\_II/links/549abf190cf2fedbc30e30bb.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Felipe_Gertrudix_Barrío/publication/269984987_Actas_del_II_Congreso_Internacional_Sociedad_Digital._Espacios_para_la_Interactividad_y_la_Inmersin.Vol_I_y_II/links/549abf190cf2fedbc30e30bb.pdf)

Lara, Sonia; Repáraz, Charo. (2007). *Eficacia de la WebQuest para el aprendizaje cooperativo*. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, Diciembre-Sin mes, recuperado el 30/03/ 2015 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121946012>

Mortera G.(2013). *Producción estudiantil de videos educativos abiertos como materiales instruccionales para el nivel de educación secundaria: estudio de caso*. XXI Encuentro Internacional de Educación a Distancia. Educación virtual en los cinco continentes. Recuperado el 25/02/2015 de:  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/18-234-1-DR.pdf>

SEDF. (2011). *Programa de la Secretaria de Educación del Distrito Federal (2011-2012)*. Educación es tu futuro. Recuperado el 12/06/2014 de:  
[http://www.educacion.df.gob.mx/docs/Programa\\_SEDF\\_2011.pdf](http://www.educacion.df.gob.mx/docs/Programa_SEDF_2011.pdf)

SEMS. (2008). *Acuerdo Secretarial 444*, publicado en el diario oficial de la federación el martes 21 de octubre de 2008. Disponible en:  
<http://upn4.sems.gob.mx/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=97>