

Facultad de Ingeniería
y Ciencias Básicas

DOCUMENTOS
DE TRABAJO



DOCENCIA

EL VIDEO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA DINAMIZAR LA INFORMACIÓN

KADIER TORRES

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



EL VIDEO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA DINAMIZAR LA INFORMACIÓN

Kadier Torres

Candidato a Doctor en Educación de la Universidad Cuauhtémoc (México), Magíster en Educación y Tecnología E-learning de la Universitat Oberta de Catalunya (España).

Actualmente es docente de Informática Educativa de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira y Especialista en Informática y Telemática de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira. Correo electrónico: mtorres3@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Torres, K. (2020). El video educativo como herramienta digital para dinamizar la información (Documentos de trabajo Areandina 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. DOI: 10.33132/26654644.1876

Resumen

Este documento pretende brindar algunos ejemplos metodológicos en torno al uso educativo y mediático que pueden tener los elementos audiovisuales —como, por ejemplo, los presentes en el video— con el fin de dinamizar la información académica en la gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El video, que no solo se considera un medio de información y difusión, es también un canal emotivo —al visualizar el lenguaje corporal y gestual de la persona— e interactivo. La diferencia radica en el mensaje; si es escrito, vamos a leer de una pantalla las directrices académicas, y si es un video, se contempla la posibilidad de escuchar el mensaje, ver quien lo emite, detallar el contexto y, sobre todo, la emotividad que se encuentra en la manera en la que expresa las palabras. Al video en la educación se le considera un elemento esencial para la construcción individual y colectiva de la información y el conocimiento, por lo que se ha visto involucrado en los procesos significativos y contextualizados tanto para la práctica del estudiante como para el direccionamiento por parte del docente. A continuación, se muestran elementos que contiene el video educativo, cómo se imparte desde el modelo pedagógico del aprendizaje invertido y cómo los recursos tienen participación en el proceso de construcción curricular para docentes de educación superior. Es por esto que se intenta resolver aquellas inquietudes particulares que gravitan en torno a las formas de enseñar y mostrar la información mediante el desarrollo de competencias comunicativas y tecnológicas con el fin de generar un aprendizaje transversal en espacios sincrónicos.

Palabras clave:

aula invertida, experiencia docente, recursos, video, video educativo.

Introducción

El aislamiento social a causa del Covid-19 causó diferentes sensaciones, incomodidades y lecciones a todos nosotros alrededor del mundo. En el campo de la educación superior,



El aislamiento social a causa del Covid-19 causó diferentes sensaciones, incomodidades y lecciones a todos nosotros alrededor del mundo.

docentes y estudiantes nos hemos tenido que adaptar a esta realidad y reconfigurar las prácticas académicas a entornos mediados por las tecnologías y sus potenciales académicos en la ubicuidad (aprendizaje en cualquier contexto y momento), en lo cual ha estado presente el papel de las tecnologías de la información. Por esta razón hemos tenido que innovar de las clases presenciales a las teleclases con herramientas y recursos didácticos del universo digital. En este sentido, es importante citar lo siguiente:

En esta evolución hacia la docencia en línea o educación digital ha sido fundamental el desarrollo de internet y su capacidad para integrar un conjunto de materiales multimedia de diversa naturaleza (webconferencias, videoconferencias, chats, videos y audios, minilibros electrónicos o laboratorios remotos). (De la Fuente Sánchez, Hernández Solís y Pra Martos, 2018)

Esta experiencia práctica está dirigida a generar una pauta metodológica y didáctica para cualquier asignatura dirigida a mostrar su contenidos curriculares de una manera atractiva, fresca e interactiva, ya sea mediante el uso de un aula virtual en la que coexisten herramientas didácticas o de forma articulada a blogs de aulas y otros ecosistemas digitales para gestionar el aprendizaje, dado que entre las bondades del video educativo se presentan difundir la información, el abordaje del enfoque de enseñanza, el aprendizaje basado en problemas (ABP), el ABR () y el aprendizaje basado en retos (ABPR), el aprendizaje basado en proyectos, la gestión del autoaprendizaje del estudiante mediado por la característica audiovisual del video y la multiplataforma de su visualización en cualquier dispositivo. Con una finalidad académica se recomienda seguir una serie de pasos para construir un video educativo, así como explorar detalladamente algunos recursos digitales a fin de complementar sus procesos de enseñanza y permi-

tir la interacción con sus estudiantes. Estos recursos permiten que sean intuitivos, dinámicos e interactivos para que el proceso sincrónico sea significativo y efectivo.

En este orden de ideas, es importante establecer los siguientes puntos de referencia en el propósito de vincular de forma efectiva el video a cualquier proceso metodológico y curricular.

¿Video?

Al interrogante: ¿Cómo definir un video educativo? podemos responder desde la aceptación de este medio audiovisual por los estudiantes

Contexto

El video para generar aprendizajes - Socializar información y generar conocimientos

Innovación

Estrategia de acompañamiento y flexibilización curricular

FIGURA 1.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA CON RESPECTO AL VIDEO EDUCATIVO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

De forma general, los interrogantes acerca de por qué el video y no otro material como, por ejemplo, el podcast, que en la actualidad tienen un posicionamiento interesante, es debido a que somos una sociedad del conocimiento consumidora de este tipo de información. Si bien nuestros ritmos habituales en las redes —como internet— están medida por canales como Youtube o Vimeo y otros medios tales como el correo electrónico o, incluso, en canales alternativos (las redes sociales y WhatsApp) en las que se comparte, masifica y dinamiza cualquier tipo de información audiovisual. En definitiva, el video forma parte de un mundo de posibilidades que el docente debe de tener presente para gestionar los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

Marco teórico

Aprendizaje invertido

En la sociedad actual en red, en la que empelamos las tecnologías como medio para interactuar con otros, informarnos e incluso aprender, las dinámicas son un punto de referencia en la innovación educativa. Ahora bien, el Observatorio del Tecnológico de Monterrey, en su laboratorio de Innovación Educativa-Edu Trends, en donde se realizan reflexiones analíticas de las tendencias tecnológicas de mayor impacto en la academia, expone el modelo del aula invertida en el que cambian los roles del docente y del estudiante frente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este espacio físico se transforma, es decir, esta "tendencia educativa está dando un giro al modelo tradicional de enseñanza al enfocarse en las necesidades de aprendizaje del alumno y al aprovechar el tiempo en el aula con actividades de aprendizaje más significativas" (Observatorio del Tecnológico de Monterrey, 2014). Con miras al desarrollo metodológico de esta propuesta el docente planea los temas, diseña o hace uso de los videos a modo de tutoriales multimedia que son vistos por el estudiante por fuera del aula desde la ubicuidad (aprendizaje en cualquier momento y contexto). Esto permite que el estudiante, antes de ingresar a los encuentros sincrónicos, conozca el tema que se va a abordar, lo que facilita la transferencia de conocimientos en las reuniones con los compañeros y el docente. De este modo, en este proceso de aprendizaje la instrucción directa es mediada por el video educativo al emplear el canal audiovisual con el objetivo de orientar y gestionar la información a un aprendizaje individual, por el cual el estudiante, de manera consciente y de acuerdo con sus necesidades de formación, genera un aprendizaje dinámico, mientras el docente es el facili-

En la sociedad actual en red, en la que empelamos las tecnologías como medio para interactuar con otros, informarnos e incluso aprender, las dinámicas son un punto de referencia en la innovación educativa.

tador al orientar y procurar los ecosistemas pensados y planeados a fin de que el estudiante aplique los conocimientos de una forma creativa, organizada y colaborativa en atención a las competencias y habilidades asociadas al currículo escolar.

Con la finalidad de propiciar una experiencia de aprendizaje invertido se deben tener en cuenta los aspectos que se enlistan a continuación.

- » Mostrar al estudiante, desde el primer día del curso, lo que se va a desarrollar, los módulos, los objetivos de aprendizaje, las actividades a desarrollar y la evaluación.
- » A su vez, la forma en las que se seleccionan los temas en el momento del desarrollo del curso, solo que cada estudiante se responsabiliza del aprendizaje individual y deben comprender los temas por su propia cuenta desde lo procedimental y lo práctico.
- » El uso de material multimedial permite visualizar el alcance del módulo, es decir, el estudiante es quien decide cuándo, en dónde y con qué dispositivo desea estar, además de aprender a su ritmo y tiempo con una planeación de su tiempo.
- » Al distribuir el trabajo de manera colaborativa es que se incluye el aprendizaje por problemas, retos y proyectos.

Video educativo

Los medios audiovisuales son una alternativa propia del escenario de las TIC al dotar del currículo escolar de poderosas herramientas motivacionales, organizacionales e informacionales, para lo cual el contexto educativo amplía su panorama de actuación. En la dinámica educativa del material audiovisual esta siempre se entiende como meras transmisoras de información, pero en el reconocimiento de sus posibilidades encontramos que los encuentros sincrónicos mediados por TIC tienen elementos de expresión emotiva, de liderazgo y de practicidad en la forma de enviar el mensaje educativo. El video, en general, se ha visto como un elemento multimedial que tiene intenciones comerciales y de



Con respecto al término *didáctico* define su especificidad y finalidad al referirse como un material audiovisual gestionado y diseñado, de manera exclusiva, para el apoyo de actividades académicas bajo el criterio didáctico.

entretenimiento. Además, si concebimos el video como elemento didáctico, este es relevante y útil en las clases al tener una intención motivadora, pues más que transmitir información extensa, un tanto confusa y sistematizada sobre el tema, pretende abrir interrogantes, resolver problemas, despertar el interés del estudiante, inquietar, generar una dinámica participativa y una interacción con el contenido del tema (Barroso Osuna, Fernández Batanero y Gutiérrez, 2012).

Con respecto al término *didáctico* define su especificidad y finalidad al referirse como un material audiovisual gestionado y diseñado, de manera exclusiva, para el apoyo de actividades académicas bajo el criterio didáctico. Desde este término se despliega la finalidad de aportar al acto de enseñanza y aprendizaje, a pesar de que, estrictamente hablando, cualquier video puede ser utilizado para este propósito (Bengochea, Domínguez y Díez, 2014).

En definitiva, el video educativo cumple un rol importante en la construcción del conocimiento y dentro de las e-actividades propias de los ecosistemas digitales, estructurados con el propósito de organizar el proceso de enseñanza. Los atributos dispuestos a este medio audiovisual son muchos y contar con una idea didáctica de este elemento es significativo para la labor docente que cumple un rol de gestionar los requerimientos de formación de los estudiantes con la mediación de las TIC.

En el gráfico de la Figura 2 se visualiza una aproximación del modelo del aula invertida para el video educativo.

**FIGURA 2.**

APLICANDO EL APRENDIZAJE INVERTIDO EN EL VIDEO EDUCATIVO.

Fuente: elaboración propia.

» *Crear un video educativo.* La elaboración del guion es importante, debido a que se construye de manera creativa la narrativa y se pone a consideración elementos técnicos tanto en la pre como en la pro- y la posproducción del video educativo. Narrativa y *storyboard* son elementos que no son aislados, hacen parte de la creación del video educativo. También cabe considerar que debe tener una intención no solo comunicativa, sino también educativa.

» *Aspectos didácticos.* Vincula conceptos didácticos al gestionar la dinámica escolar, es decir, el video no debe verse como un producto realizado para mostrar un tema, sino que debe ir más allá de generar una intención, un aprendizaje.

» *Funciones del video educativo.* Impactar, interesar y motivar a los estudiantes desde la presentación de la información.

Existen tres formas de concebir el video educativo en cuanto a su potencialidad expresiva, según lo teoriza Luis Bravo Ramos. La potencialidad expresiva en el video educativo es la capacidad que tiene un medio audiovisual para transmitir contenido



educativo, el cual establece las características propias del medio a través de recursos expresivos y la narrativa. Si comparamos un video corto con una presentación en diapositiva, la diferencia es el movimiento y la intención que se quiera mostrar. Existen tres niveles de potencialidad expresiva que se describen a continuación.

- » *Potencialidad baja.* Se establece cuando existe una secuencia audiovisual con imágenes y cuyo objetivo es generar un acompañamiento a la actividad del profesor, es decir, un banco de recursos didácticos.
- » *Potencialidad media.* Existe una combinación y organización de secuencia audiovisual con imágenes y sonorización con el fin de gestionar la comprensión de elementos significativos y académicos en los que interviene el rol docente para apoyar el proceso
- » *Potencialidad alta.* Vincula una elaboración más amplia de la experiencia audiovisual en la que el contenido planeado es o más diseñado desde su elaboración con *software* especializado, a fin de otorgarle aspectos atractivos, digerible a un público amplio (Barredo Hernández, 2017).

Objetivos y materiales

Objetivo general

Identificar las propiedades comunicativas del video educativo para la masificación de la información en el diseño de ecosistemas digitales.

Objetivos específicos

- » Establecer los requerimientos para la creación y el diseño de material audiovisual tipo video como elemento didáctico en clases sincrónicas.

- » Categorizar las oportunidades de emotividad e interactividad del video educativo.
- » Definir el potencial educativo del video dirigido al aprendizaje en modelo del aula invertida.

Materiales

Si bien el video educativo es un recurso y, a su vez, una herramienta indispensable que permite difundir la información, es importante resaltar la ruta pedagógica-didáctica para su construcción. En la Figura 3 se visualiza a partir de tres ejemplos y en función de las competencias digitales docentes.



FIGURA 3.

RUTA PEDAGÓGICA-DIDÁCTICA PARA EL VIDEO EDUCATIVO.

Fuente: elaboración propia.



A continuación, se enlistan y describen las etapas de la ruta pedagógica-didáctica para la construcción del video educativo.



Es importante tener una planeación articulada del currículo en la que se desarrollen las competencias y habilidades desde el acceso a la información, a fin de construir el conocimiento.

- » *Realización.* Es importante tener una planeación articulada del currículo en la que se desarrollen las competencias y habilidades desde el acceso a la información, a fin de construir el conocimiento. Para esto, el docente debe poseer competencias digitales cuyo rol central es la organización del contenido con miras a gestionar el proceso de formación y se dé en sintonía con lo que pretende mostrar en los elementos audiovisuales. Planear significa que todo lo que conoce y quiera mostrar debe tener un orden. En este propósito debe tener unos objetivos de aprendizaje claros y las rúbricas de evaluación en las que se debe también tener en cuenta la forma de evaluar (ya sea cuantitativa o cualitativamente).
- » *Uso.* El uso educativo del video lleva a que las temáticas y los contenidos se vean más fluidos, es decir, se genera una ubicuidad para el aprendizaje en cualquier lugar sin importar el dispositivo, la pantalla o el medio en el que se emita, y se cumple el papel del emisor-receptor-mensaje-canal. Un ejemplo que ha sido viral en los últimos dos años es el canal de Julio Profe en YouTube. En este, el docente de matemáticas, quien no tenía conocimiento técnico y pedagógico del video educativo, vio un potencial en este medio como su mayor aliado y ahora es el canal más visto por estudiantes de básica secundaria y educación superior, tanto que fue mencionado por YouTube Rewind en el 2018 (repositorio que recopila los videos más vistos en el año) y es destacado por ser un canal educativo.



Las herramientas digitales y las plataformas LMS, como, por ejemplo, el aula virtual, constituyen una serie de elementos que se utilizan en la actualidad para mostrar la información de una manera sintetizada, cómoda, simple e interactiva, con el fin de que el estudiante acceda a las diferentes formaciones.

- » *Narrativa.* Ponemos como ejemplo a Netflix, una plataforma que se ha destacado por mostrar no solo contenido de calidad, sino una amplia variedad de programación que va desde películas, series, docuseries y *stand up comedy*, entre otros. En esta plataforma, que tiene una atribución inicial de carácter comercial, se puede destacar la serie *Black Mirror*, la cual se presta a la interactividad narrativa cuando el usuario final pueda elegir qué final o acciones del personaje ver; este proceso se presta para evaluar la dinámica y la gestión de la información en espacios digitales.

Descripción de actividades y procedimientos de la práctica

Las herramientas digitales y las plataformas LMS, como, por ejemplo, el aula virtual, constituyen una serie de elementos que se utilizan en la actualidad para mostrar la información de una manera sintetizada, cómoda, simple e interactiva, con el fin de que el estudiante acceda a las diferentes formaciones. En el desarrollo de los encuentros sincrónicos en los que interactúan el docente y el estudiante, el video cobra relevancia al presentar la información necesaria para que el estudiante adquiera las competencias y habilidades. Aquí lo central es la disipación de las actividades en formato de libro acompañadas de textos e imágenes que complementan la dinámica en la construcción del conocimiento.

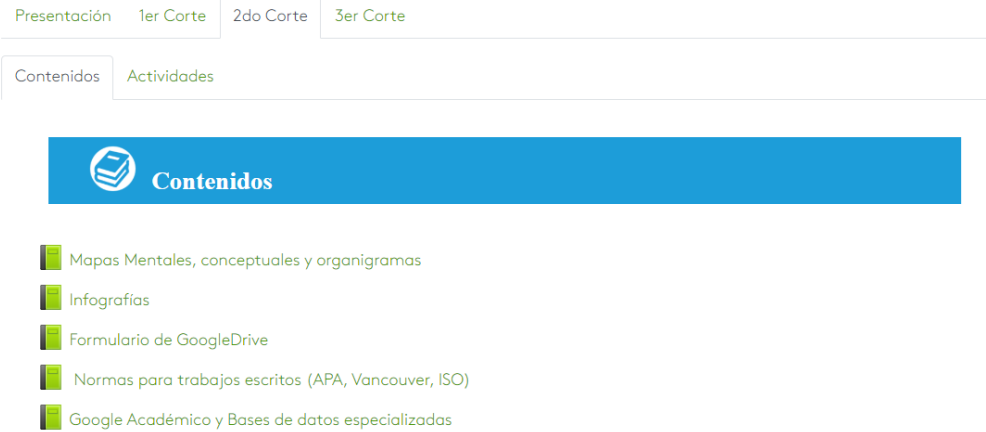


FIGURA 4.
CONTENIDOS EN EL AULA VIRTUAL SEGUNDA COHORTE.

Fuente: tomado de Aula Virtual Areandina.



FIGURA 5.
HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN.

Fuente: elaboración propia.

Es importante destacar que el estudiante puede ver los contenidos en cualquier orden, dependiendo de lo que necesite, como, por ejemplo, si un estudiante desea conocer y aprender sobre cómo realizar una infografía, tendrá un sustento teórico, un videotutorial de como hacer una infografía, los recursos digitales abiertos y la actividad

para realizar desde lo que el docente planificó y gestionó en la plataforma. El estudiante es quien toma la decisión de adquirir un aprendizaje invertido y el docente es quien facilita ese aprendizaje, si se tiene en cuenta que la plataforma Moodle trabaja con los contenidos y los recursos de manera modular.



FIGURA 6.

ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LOS CONTENIDOS EN EL AULA VIRTUAL SEGUNDA COHORTE.

Fuente: tomado de Aula Virtual Área Andina.

En la imagen de la Figura 7 se muestra un videotutorial sobre cómo se crea un mapa mental con la herramienta Mindomo. De esta manera, el docente está en capacidad de ampliar la información académica desde la importancia del video educativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

4. Herramientas para la realización de mapas

4.1. Mindomo

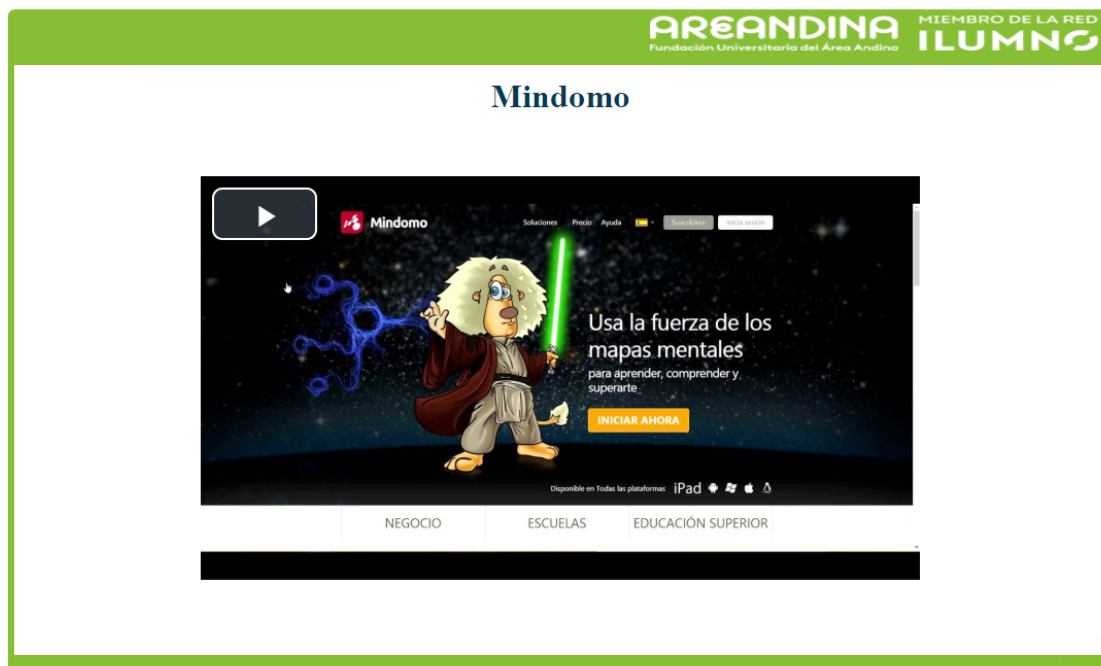


FIGURA 7.

VIDEO EDUCATIVO QUE EXPLICA CÓMO ES MINDOMO.

Fuente: tomado de Aula Virtual Área Andina.

En la actividad, el lenguaje debe ser lo más familiar y sencillo posible, sin dejar a un lado la parte técnica y pedagógica de los contenidos. Al ser esta plataforma modular, el docente puede proponer y comunicar la forma de evaluar, de acuerdo con el currículo que posee en su asignatura. Los lineamientos en esta plataforma los genera el docente en conformidad con los objetivos de aprendizaje del curso y de los contenidos.





Trabajo: Realizar un mapa mental

Actividad:	Realizar un Mapa Mental con las siguientes características: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tener la estructura de un Mapa Mental 2. Usar adecuadamente los colores. 3. Contar con mínimo 4 ramificaciones y sus correspondientes subdivisiones. 4. Tener mínimo 4 imágenes, 2 videos, 2 enlaces y 1 comentario relacionado con el tema seleccionado. 5. Descargar el archivo en formato Imagen o pdf. 6. Compartir el enlace público con el docente. 7. Realizarlo en alguna de las herramientas vistas en esta unidad.
Objetivo de la actividad:	Demostrar que se es competente en síntesis y representación de la información con herramientas como los mapas mentales.
Valor:	Valorativa de 0 a 5 por el docente con ayuda de la rubrica que se encuentra abajo.
Lineamientos y condiciones de entrega:	Se debe entregar el enlace del documento realizado en en la herramienta seleccionada y también subir una imagen del mapa mental en esta tarea. ATENCIÓN: Se debe compartir con el docente para que este pueda evaluar su interactividad.
Tiempo estimado de desarrollo:	2 horas.
Disponibilidad de la Actividad:	<i>Colocar aquí las fecha de apertura y de cierre de la actividad.</i>

FIGURA 8.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD MAPA MENTAL.

Fuente: tomado de Aula Virtual Área Andina.

En cuanto a la rúbrica, el docente, al tener clara las competencias que debe adquirir el estudiante, diseña una escala de valoración con las características del trabajo que se va a evaluar, de modo que el estudiante, antes de realizar el procedimiento, conoce los requerimientos de la actividad (véase un ejemplo en la Figura 9).

En definitiva, el video educativo en la dinámica escolar dota de elementos de interactividad y emotividad a las acciones académicas en la gestión de la información en ecosistemas de aprendizaje digital, pero no es el único. A este elemento audiovisual se le asocian las imágenes, las infografías, la presentación y los documentos en pdf que amplían el espectro de información de la red:

Los hábitos para la gestión de información, los sitios de preferencia y las dinámicas de consulta bibliográfica en la universidad, son completamente diferentes a las de hace una o dos décadas, y es que el auge de las tecnologías de la información y las comunicaciones está cambiando la forma como los docentes y los estudiantes, acceden a la información académica

Criterio de calificación

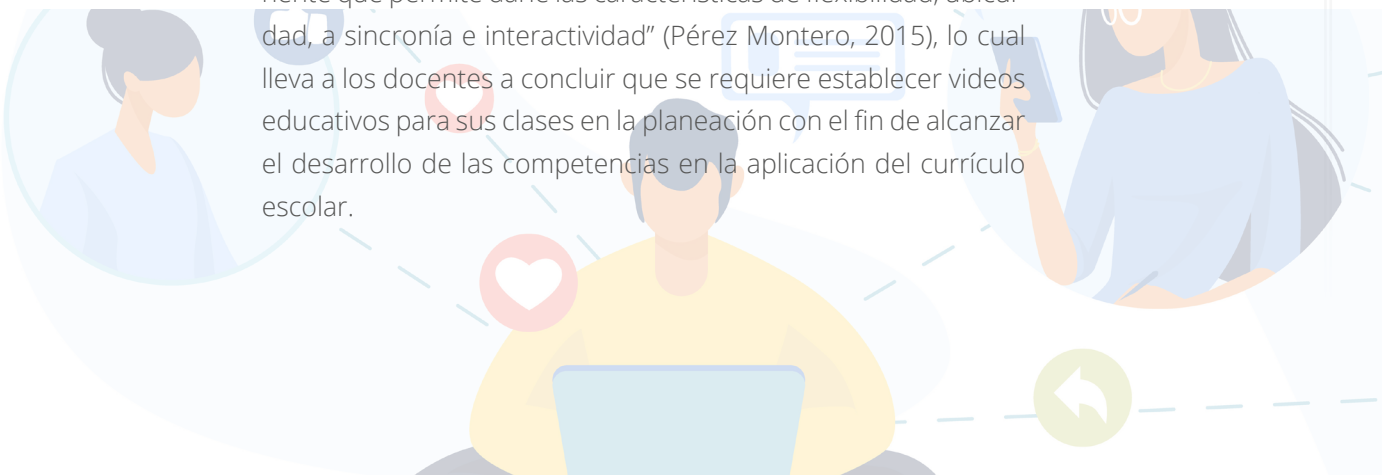
Rúbrica para evaluar el mapa mental.

Cumple con la estructura de un mapa mental	No cumple con la estructura de un mapa mental. <i>0 puntos</i>	El mapa mental tiene un acercamiento a una estructura, pero, tiene problemas como usos de frases y no de conceptos y poco uso de conectores. <i>3 puntos</i>	El mapa tiene una buena estructura, usa solo conceptos y los conectores están bien usados. <i>5 puntos</i>
Diseña la estructura bajo la teoría del color	Usa mas de tres colores sin un orden. <i>0 puntos</i>	Distingue cada nivel del mapa mental con un color, pero usa mas de 3. <i>3 puntos</i>	Usa un máximo de 3 colores y distingue perfectamente cada uno de los niveles del mapa mental. <i>5 puntos</i>
Realiza el mapa mental con las ramificaciones y subdivisiones del tema	No se distinguen ramificaciones en el mapa mental. <i>0 puntos</i>	Se distinguen algunas ramificaciones en el mapa mental pero no definen bien el tema.	Se distinguen las ramificaciones y permiten comprender el tema. <i>5 puntos</i>

FIGURA 9.
RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
Tomado de: Aula Virtual Área Andina.

e investigativa de Areandina. (Duque Cuesta, Naranjo Grisales, Torres Molina, Londoño Cruz y Ruas Amaya, 2017)

De este modo, el diseño y la planeación de un ecosistema para el aprendizaje organizado alrededor del video educativo cumplen con las finalidades didácticas “porque es un componente que permite darle las características de flexibilidad, ubicuidad, a sincronía e interactividad” (Pérez Montero, 2015), lo cual lleva a los docentes a concluir que se requiere establecer videos educativos para sus clases en la planeación con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias en la aplicación del currículo escolar.



Referencias

- Barredo Hernández, E. M. (2017). El video como recurso accesible en la educación superior e-learning. En A. Rodríguez (coord.), *Prácticas innovadoras inclusivas: retos y oportunidades* (pp. 50-54). Oviedo: Universidad de Oviedo, Unesco.
- Barroso Osuna, J., Fernández Batanero, J. y Gutiérrez, S. (2012). ¿Por qué el vídeo? Creación de vídeos didácticos. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, 1-5.
- Bengochea, L., Domínguez, M. y Díez, T. (2014). *La percepción de los docentes acerca del uso didáctico de los videotutoriales accesibles*. Ponencia presentada en v Congreso Internacional sobre Calidad y Accesibilidad de la Formación Virtual. Recuperado de <http://www.esvial.org/wp-content/files/CAFVIR2014pp27-34.pdf>
- Duque Cuesta, E., Naranjo Grisales, F., Torres Molina, M., Londoño Cruz, P. y Ruas Amaya, Y. (2017). Acceso a la información académica e investigativa en los estudiantes de la Fundación Universitaria del Área Andina-Seccional Pereira. *Investigación y Emprendimiento*, 47-56.
- Fuente Sánchez, D. de la, Hernández Solís, M. y Pra Martos, I. (2018). Vídeo educativo y rendimiento académico en la enseñanza superior a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 323-341.
- Pérez Montero, E. (2015). El video: herramienta de asimilación de contenidos en el aula de clase. *Revista de Tecnología*, 12(1), 66-72.
- Tecnológico de Monterrey. (2014). *Observatorio de Innovación Educativa*. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido>

