

Exposiciones en video creadas por estudiantes en la universidad: análisis de su aplicación como actividad evaluativa en másteres y grados *online*

Mónica López Viso
Universidade de Vigo
mviso@uvigo.es

Celso Cancela Outeda
Universidade de Vigo
Cátedra Jean Monnet *European Institutions and Citizens: Adapting the IU to the Digitalization Challenges* (EICAEUD)
ccancela@uvigo.gal

Resumen: Este estudio analiza el uso de videos creados por estudiantes como método de evaluación en programas de máster y grados online en la Universidade de Vigo. A través de un enfoque cuantitativo y cualitativo, se examinan las percepciones de los estudiantes sobre la efectividad, la creatividad y el esfuerzo involucrado en la creación de videos como actividad evaluativa. Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes consideran este método efectivo para medir la comprensión de los temas y fomentar una participación activa en el proceso de aprendizaje.

Nota biográfica de los/as autores/as (máximo 5 líneas):

Mónica López Viso

Doctora en Ciencias Políticas y Sociología por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora en el Área de Ciencia Política y de la Administración en la Universidad de Vigo, además de profesora tutora en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Forma parte del Grupo de Innovación Docente *Docencia Aberta_Open Teaching* y del Grupo de Investigación *Observatorio de Gobernanza G³* (Universidade de Vigo).

Celso Cancela Outeda

Doctor en Derecho y licenciado en Ciencias Políticas y de la Administración por la Universidade de Santiago de Compostela. Especialista en Unión Europea por la Universidade de A Coruña. Es Profesor Titular de Ciencia Política y de la Administración en la Universidade de Vigo donde, además, integra el equipo de investigación *Observatorio de Gobernanza G³* y el Grupo de Innovación Docente *Docencia Aberta_Open Teaching*.

Palabras clave: evaluación en video; competencias tecnológicas; formación online; plataforma online; evaluación universidad; integridad académica.

Exposiciones en video creadas por estudiantes en la universidad: análisis de su aplicación como actividad evaluativa en másteres y grados *online*

1. Introducción

La gobernanza y gestión académica en las universidades públicas españolas enfrentan el desafío constante de adaptarse a los avances tecnológicos y las cambiantes necesidades educativas de los estudiantes. En este sentido, los programas de máster y grado en línea han ganado presencia como una opción flexible y accesible para la educación superior. Sin embargo, la evaluación de los estudiantes en este entorno presenta sus propias problemáticas y retos, particularmente en lo que respecta a garantizar la integridad académica y la calidad de los resultados.

Esta investigación se centra en el uso del video como instrumento de evaluación, explorando las diversas perspectivas y aplicaciones. El objetivo general es evaluar la efectividad y la percepción de los estudiantes sobre el uso de la evaluación en formato video en las materias "Unión Europea: instituciones y políticas" del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional y "Ciencia política: Instituciones y políticas de la Unión Europea" del Grado en Dirección y Gestión Pública, impartidas en formato *online* por el Área de Ciencia Política y de la Administración de la Universidad de Vigo, durante el curso académico 2023-24.

Como objetivos específicos se pretende:

- analizar la experiencia de los estudiantes con la evaluación en formato video;
- evaluar la percepción de la eficacia de la evaluación en formato video;
- identificar los aspectos técnicos y pedagógicos de la evaluación en formato video;
- y medir el desarrollo de competencias a través de la creación de videos.

2. Revisión de la literatura

El uso del video como herramienta evaluativa en la educación se viene utilizando ya desde hace años. Así, López-Arenas y Cabero (1990) exploraron el uso del video en la educación secundaria identificando dos principales roles del video en la evaluación: como herramienta para evaluar conocimientos y habilidades a través de la simulación de situaciones reales, y como medio para la autoevaluación, donde los estudiantes pueden revisar y mejorar sus ejecuciones.

Con el tiempo, el uso del video en la educación ha ido ganado popularidad como una herramienta didáctica y evaluativa. Su integración en la enseñanza online, especialmente en programas de máster y grado, ha mostrado diversas ventajas que enriquecen el proceso de aprendizaje y evaluación de competencias.

La pandemia de COVID-19 impulsó la transformación de procesos de enseñanza-aprendizaje y la adaptación de la evaluación a entornos online. La flexibilidad y la innovación en las estrategias evaluativas han demostrado ser fundamentales para hacer frente a situaciones adversas (Ortega et al., 2021). La práctica docente incorporó a partir

de entonces estrategias que no eran habituales en la enseñanza presencial, como el uso de videos como instrumento educativo y evaluativo (García-Peñalvo et al., 2021).

El video se ha utilizado no solo para la enseñanza, sino también como una herramienta para evaluar habilidades de comunicación y pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y corregir errores (Salazar, 2020).

El avance de la inteligencia artificial (IA) y el procesamiento del lenguaje natural, como el ChatGPT, ha puesto sobre la mesa la necesidad de repensar de nuevo las estrategias didácticas y evaluativas, enfrentando cambios profundos en las metodologías de evaluación (Diego, Morales y Vidal, 2023).

En el contexto de la enseñanza universitaria, diversas investigaciones han explorado el uso del video como herramienta pedagógica. Cazarro y Martínez (2011) centran su atención en la competencia de comunicación oral en la titulación en *Administración y Dirección de Empresas*. Describen la necesidad de reforzar la comunicación oral y exploran las ventajas de utilizar la grabación en video, como la objetividad en la evaluación, el potencial de autoevaluación y coevaluación, así como el aumento de la implicación y rendimiento de los estudiantes. Este método es especialmente beneficioso en disciplinas que requieren habilidades de comunicación efectiva. López (2023) en su análisis sobre el uso del video en la retroalimentación formativa, resalta que el video no solo mejora la satisfacción del estudiante, sino que también incrementa su desempeño académico. La interacción y el diálogo facilitados por el video crean un entorno de aprendizaje más personal y auténtico, lo que es crucial en la educación en línea. Por su parte, Boixader e Iglesias (2012) describen una experiencia donde la videograbación de presentaciones prácticas se utilizó tanto para el aprendizaje como para la evaluación en la asignatura *Minería de Datos*. Esta experiencia, llevada a cabo durante dos cursos, demostró altos niveles de satisfacción entre los estudiantes, quienes valoraron positivamente la utilidad de las grabaciones en su proceso de aprendizaje y evaluación.

El uso del video en la educación superior online presenta numerosas ventajas, incluyendo la mejora de habilidades comunicativas y la promoción de la autoevaluación. No obstante, su implementación efectiva requiere considerar aspectos técnicos cambiantes, la formación de docentes y alumnos, y mecanismos para garantizar el acceso y uso efectivo del material audiovisual. La digitalización y el aprendizaje en línea han ampliado las oportunidades y la relevancia del video como herramienta de evaluación, impactando positivamente en el rendimiento estudiantil y la experiencia de aprendizaje.

3. Metodología de investigación

3.1. Contexto de la investigación: evaluación en formato video en los programas *online* del Área de Ciencia Política y de la Administración de la Universidade de Vigo

La experiencia de evaluación en formato video se ha llevado a cabo en dos títulos impartidos en formato *online* por el Área de Ciencia Política y de la Administración de la

Universidade de Vigo: el Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional y el Grado en Dirección y Gestión Pública.

La materia *Unión Europea: instituciones y políticas* es una materia obligatoria del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional, ofertado en formato completamente online desde 2011. El sistema de evaluación está formado por tres pruebas evaluativas:

- Resolución de problemas: que deben entregar en formato texto utilizando la plataforma virtual (25% de la calificación).
- Resolución de problemas y/o ejercicios: una actividad que tienen que entregar en formato video (35%).
- Trabajo: Prueba para la evaluación de las competencias adquiridas que incluye un ensayo o trabajo sobre la segunda parte de la materia (40%).

La materia *Ciencia política: Instituciones y políticas de la Unión Europea* es una materia de formación básica del primer curso, segundo cuatrimestre del Grado en Dirección y Gestión Pública, único título público, oficial y acreditado que se imparte en la modalidad *online* en Galicia. El sistema de evaluación está formado por cuatro pruebas evaluativas:

- Examen de preguntas objetivas: Realización de pruebas sobre las principales partes de la materia (40% de la calificación);
- Autoevaluación: Elaboración de pruebas test sobre los temas recogidos en la guía docente (30%);
- Debate: Exposición de argumentos e ideas sobre las bases teórica de la materia (10%);
- Trabajo: Elaboración de una tarea o encargo conforme a las pautas facilitadas por el docente (20 %)

La actividad reúne una serie de requisitos comunes en ambas materias:

- Consiste en grabar un video sobre un tema o cuestión relacionado con los contenidos de la materia, siguiendo un enunciado pautado y de una duración máxima de 10 minutos.
- Se facilita una rúbrica evaluativa.
- Se entrega en la Plataforma de Teledocencia de la Universidade de Vigo, llamada Moovi, gestionada bajo el sistema Moodle.
- Se realiza corrección con comentarios y sugerencias de mejora. Recibe una calificación numérica de 0-100/0-10

3.2. Instrumentos y procedimientos empleados

La investigación presenta un diseño descriptivo con un cuantitativo utilizando un cuestionario en línea para la recolección de datos.

La población objetivo incluye a todos los estudiantes matriculados en las dos materias mencionadas de los programas de grado y máster del curso académico 2023-24. La muestra, seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, consta de 26 estudiantes, 19 estudiantes del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional

y 7 del Grado en Gestión y Dirección Pública, representando un segmento significativo de la población estudiada.

Se utilizó un cuestionario estructurado administrado a través de *Google Forms*. El cuestionario contenía 13 cerradas. Las preguntas se organizaron en 4 secciones clave:

1. Datos demográficos: información básica sobre los participantes, incluyendo edad, género y situación profesional.
2. Experiencia con la evaluación en video: preguntas sobre la familiaridad y el uso previo de herramientas de video, así como la percepción de su eficacia, facilidad o dificultad de la tarea, fomento de la participación y creatividad y nivel de esfuerzo como herramienta de evaluación en comparación con métodos tradicionales.
3. Desarrollo de competencias: preguntas que evalúan la percepción de los estudiantes sobre la eficacia de los videos sobre conocimiento adquiridos, nuevas competencias adquiridos y competencias a futuro.
4. Aspectos pedagógicos: preguntas sobre la adecuación de las instrucciones y el soporte proporcionado por los docentes.

El cuestionario fue distribuido a través de un enlace enviado por correo electrónico personalizado e individualizado a todos los estudiantes del curso 2023-24 de los programas de grado y máster. La recolección de datos se realizó durante un período de tres semanas, con recordatorios periódicos para fomentar la participación.

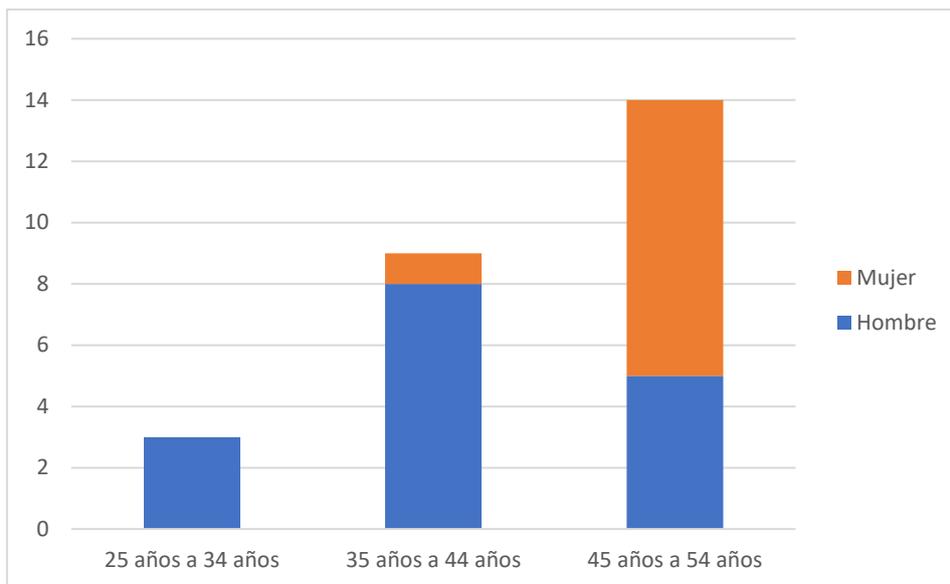
4. Análisis de resultados

4.1. Información de identificación y perfil del estudiante

Se obtuvieron 26 respuestas, 19 estudiantes del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional (73,1%) y 7 del Grado en Gestión y Dirección Pública (26,9%). Los estudiantes son mayoritariamente hombres (61,5%) (16 hombres y 10 mujeres) y provienen en su mayoría del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional (73,1%). La mayor parte de los estudiantes se encuentra en el rango de edad de 45 a 54 años (53,8%), seguido por el grupo de 35 a 44 años (34,6%).

La inmensa mayoría está actualmente empleada (92,3%), lo que indica un perfil de estudiantes adultos, probablemente con experiencia laboral relevante y que buscan especializarse o avanzar en sus carreras profesionales a través de estos programas académicos online ofrecidos por la Universidad de Vigo (Figura 1).

Figura 1. Estudiantes de Grado y Master *online* por sexo y edad



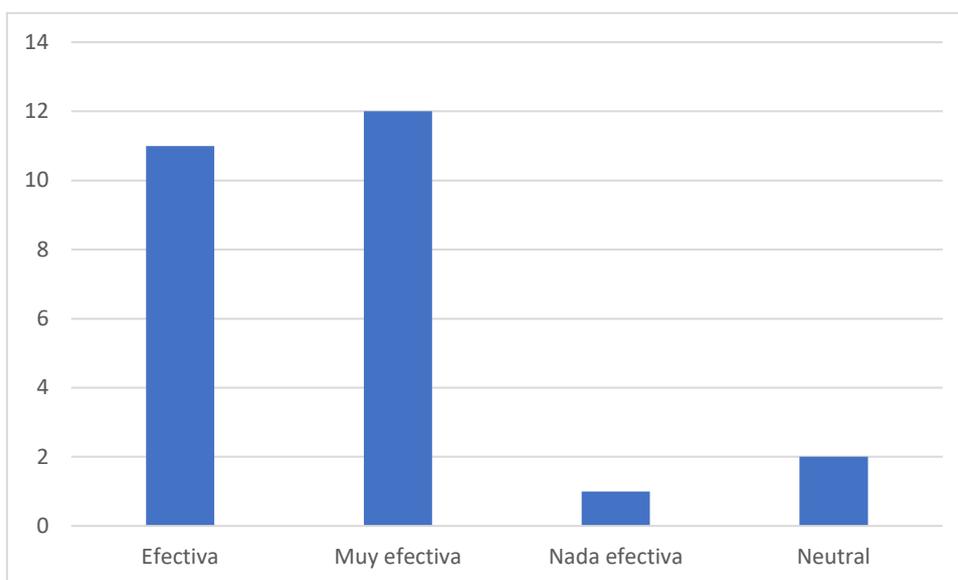
Fuente: Elaboración propia

4.2. Experiencia con la evaluación a través de videos

El 57,7 % de los estudiantes ha participado en más de tres ocasiones en actividades evaluativas que involucran la creación de videos en tu programa de estudio. Un 19,2% dos veces y un 23,1% solo lo había hecho por primera vez para las materias señaladas.

En cuanto a la percepción de la efectividad de la evaluación a través de videos para medir la comprensión de los temas estudiados, en comparación con métodos tradicionales, más del 46% de los estudiantes la considera muy efectiva, el 42,3% la considera efectiva, el 7,7% se mostró neutral y apenas un 3,8% la consideró nada efectiva (Figura 2).

Figura 2. Percepción de la efectividad de la evaluación a través de videos para medir la comprensión de los temas estudiados



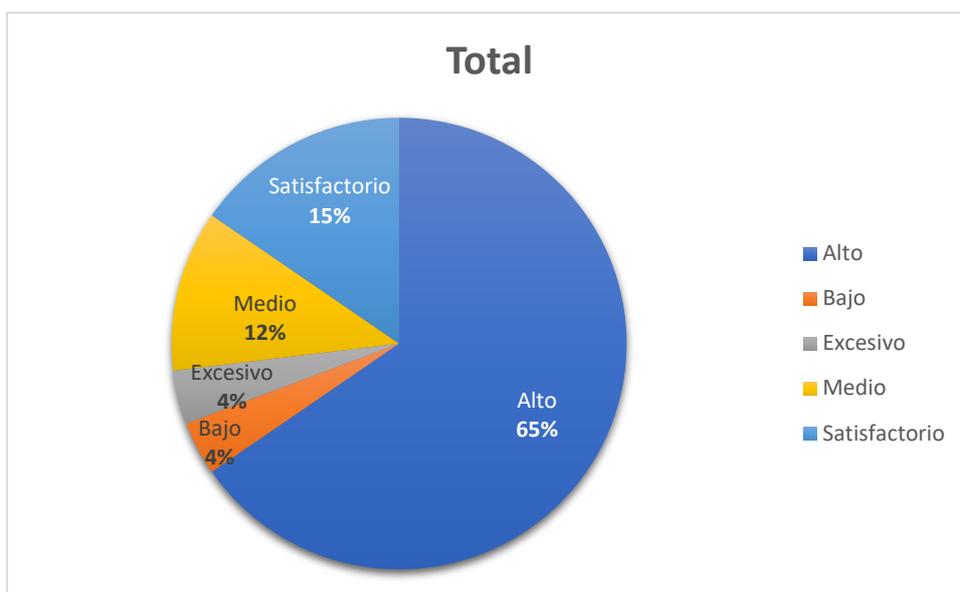
Fuente: Elaboración propia

Respecto a si la creación de videos como actividad evaluativa fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje, más del 80% de los estudiantes respondieron afirmativamente, con el 53,8% indicando "sí, definitivamente" y el 30,8% "sí, en cierta medida". Solo un 3,8% respondió que no, y un 11,5% no estaba seguro.

En relación con la capacidad de mejorar el nivel de creatividad y compromiso al crear videos como parte de una actividad evaluativa en comparación con otros métodos de evaluación, el 50% de los estudiantes consideró que era mayor, el 46,2% similar y solo un estudiante respondió que era menor.

Respecto al nivel de esfuerzo requerido para la realización del video como actividad evaluativa, el 65% de los estudiantes consideraron el nivel de esfuerzo alto, el 15% satisfactorio, el 12% medio, el 4% bajo y el 4% excesivo, véase la figura a continuación.

Figura 3. Percepción nivel de esfuerzo requerido para la realización del video como actividad evaluativa

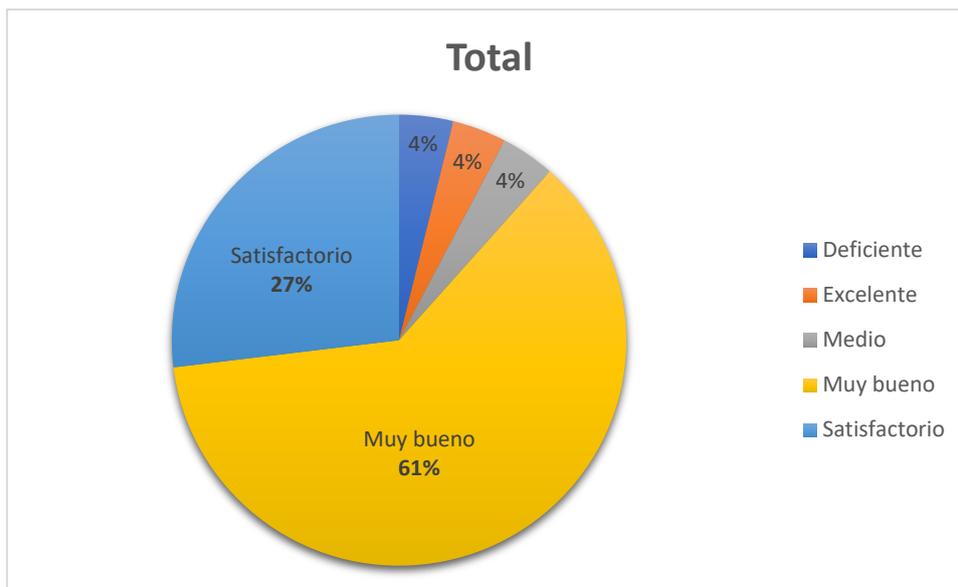


Fuente: Elaboración propia

4.3. Desarrollo de competencias

En cuanto a la medida en que el curso ha ayudado a mejorar sus habilidades o conocimientos, el 88% de los estudiantes lo considera muy bueno (61%) o satisfactorio (27%), un 4% excelente, un 4% medio y un 4% deficiente (Figura 4).

Figura 4. Medida en que el uso del video ha ayudado a mejorar sus habilidades o conocimientos



Fuente: Elaboración propia

En relación con la utilidad y detalle del *feedback* proporcionado por el docente en la actividad evaluativa en formato video, el 76,9% de los estudiantes consideró que efectivamente, el *feedback* fue detallado y útil; un 19,2% indicó que podría mejorarse, y apenas un 3,8% lo calificó como no detallado o útil.

Respecto a la percepción de si la participación en actividades de creación de videos mejorará sus competencias para el futuro, un significativo 88,5% de los estudiantes consideró que sí, de manera rotunda un 50% y en cierta medida, un 38,5%. Un 7,7% no estaba seguro y apenas un 3,8% consideró que no.

5. Discusión

Esta investigación se centró en evaluar la efectividad y la percepción de los estudiantes sobre el uso de la evaluación en formato video en las materias del Máster en Dirección Pública y Liderazgo Institucional y el Grado en Dirección y Gestión Pública de la Universidade de Vigo. Los resultados revelan una visión detallada de la experiencia de los estudiantes con esta metodología evaluativa, destacando tanto sus beneficios como las problemáticas. La mayoría de los participantes, hombres empleados y mayores de 35 años, percibieron la evaluación mediante video como efectiva y útil para el desarrollo de competencias.

El uso del video como herramienta de evaluación ha sido respaldado por la literatura como un medio eficaz para mejorar la comprensión y retención de los contenidos, además de fomentar habilidades prácticas y tecnológicas. López-Arenas y Cabero (1990) señalaron la versatilidad del video en contextos educativos, y nuestros hallazgos confirman esta visión, destacando su eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La alta participación de los estudiantes en actividades evaluativas mediante videos, con un 57,7% habiéndolo hecho en más de tres ocasiones, indica una aceptación y adaptación considerable a esta metodología.

La evaluación mediante videos también parece fomentar la participación activa y el desarrollo de competencias clave. Más del 80% de los estudiantes afirmaron que la creación de videos fomenta su participación activa en el aprendizaje, y un 88% consideraron que esta actividad les ayudó a mejorar sus habilidades o conocimientos. Estas cifras reflejan las observaciones de Salazar (2020) sobre cómo el video puede promover habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

No obstante, la implementación efectiva de esta metodología requiere una atención cuidadosa a los aspectos técnicos y pedagógicos. La claridad de las instrucciones y el apoyo continuo por parte de los docentes son cruciales para el éxito de este tipo de evaluación. Es esencial proporcionar un soporte técnico robusto y accesible, incluyendo tutoriales, guías y asistencia técnica directa, para abordar los desafíos técnicos que puedan surgir durante la creación de videos.

6. Conclusiones

Esta investigación subraya el potencial de la evaluación en formato video para mejorar la experiencia de aprendizaje y el desarrollo de competencias en programas de grado y máster *online*.

La evaluación en formato video debería ser considerada como una opción complementaria y viable a los métodos tradicionales de evaluación en la educación *online*. Su implementación puede mejorar la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades relevantes para el futuro profesional de los estudiantes.

La creación de videos como actividad evaluativa contribuye al desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas, así como a habilidades de gestión del tiempo y organización. Sin embargo, es esencial proporcionar los recursos y el apoyo necesarios para maximizar el potencial de esta herramienta. Los docentes deben recibir formación adecuada para diseñar y gestionar actividades de evaluación en video, asegurando que las instrucciones sean claras y que se proporcione un feedback constructivo y útil.

En conclusión, la evaluación mediante videos en el contexto de los programas en línea de la Universidad de Vigo ha mostrado ser una metodología efectiva y bien recibida por los estudiantes, pese a los desafíos técnicos y pedagógicos. Las recomendaciones para mejorar incluyen la provisión de recursos adecuados, formación en herramientas de edición y el establecimiento de criterios claros y uniformes de evaluación. Estas mejoras podrían contribuir significativamente a la efectividad y aceptación de la evaluación mediante videos en la educación superior en línea.

7. Referencias bibliográficas:

Boixader, F., e Iglesias, J. (2012). El Video como instrumento de aprendizaje y evaluación. *Jornadas de Enseñanza de la Informática* (18es: 2012: Ciudad Real). Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/15081/054.pdf>

Cazarro Castellano, I., y Martínez Caraballo, N. (2011). La grabación en vídeo en el aula como herramienta de mejora de la competencia de comunicación oral. *Educatio siglo XXI*, 29(2), 255-282. Disponible en:

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/27210/1/La%20grabaci%c3%b3n%20en%20v%c3%addeo%20en%20el%20aula%20como%20herramienta%20de%20mejora%20de%20la%20competencia%20de%20comunicacion%20oral.pdf>

Diego Olite, F. M., Morales Suárez, I. R., y Vidal Ledo, M. J. (2023). Chat GPT: origen, evolución, retos e impactos en la educación. *Educación Médica Superior*, 37(2). Disponible en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412023000200016&script=sci_arttext

García-Peñalvo, F. J., García-Holgado, A., Vázquez-Ingelmo, A., y Sánchez-Prieto, J. C. (2021). Planificación, comunicación y metodologías activas: Evaluación online de la asignatura ingeniería de software durante la crisis del COVID-19. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 41-66.

<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.27689>

López-Arenas González, J. M. y Cabero Almenara, J. (1990). El vídeo en el aula II. El vídeo como instrumento de conocimiento y evaluación. *Revista de educación*, 292, 361-376. Disponible en:

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32237/El_video_en_el_aula_II_el_video_como_ins.pdf?sequence=1

López Ruiz, J. (15/03/2023) El uso del vídeo en la mejora del 'feedback' formativo. Tendencias e innovación educativa *El blog del eLinC*. Disponible en: <https://blogs.uoc.edu/elearning-innovation-center/es/el-uso-del-video-en-la-mejora-del-feedback-formativo/>

Ortega Ortigoza, Daniel, Rodríguez Rodríguez, Julio, y Mateos Inchaurredo, Ainoa. (2021). *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(1), e1275. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2021.1275> Disponible en:

<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v15n1/2223-2516-ridu-15-01-e1275.pdf>

Salazar Salazar, Á. A. (2020). El video como instrumento de evaluación. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 7(10), 20-26. Disponible en: <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/download/6127/6883>