
Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n
Campus Universitario de Tafira, 35017
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación

eISSN: 2386-3374

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:
<http://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/index>



Creación de vídeos en animación 3D mediante aprendizaje cooperativo en el aula de inglés: innovación docente para la formación de profesorado de Educación Primaria

Creation of 3D Animation Videos through
Cooperative Learning in the EFL Classroom:
Educational Innovation for Primary Education
Teacher Training

Cristina A. Huertas Abril
Universidad de Córdoba

Article first published online: 30/06/2018
DOI added later in "metadatos"

El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación is licensed under a Creative Commons
ReconocimientoNoComercial-SinObraDerivada
4.0 Internacional License.



Creación de vídeos en animación 3D mediante aprendizaje cooperativo en el aula de inglés: innovación docente para la formación de profesorado de Educación Primaria

Creation of 3D Animation Videos through Cooperative Learning in the EFL Classroom: Educational Innovation for Primary Education Teacher Training

Cristina A. Huertas Abril

cristina.huertas@uco.es

Universidad de Córdoba

RESUMEN

El presente artículo aborda la implementación de una innovación docente en el contexto de la educación superior, basada en la creación de vídeos en animación 3D mediante el uso del aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la competencia digital docente en el aula de inglés como lengua extranjera. Concretamente, esta propuesta metodológica se sitúa en el marco de la asignatura “Idioma extranjero para el profesorado de Primaria (inglés)” del Grado de Educación Primaria (Itinerario Bilingüe) de la Universidad de Córdoba, España. El esfuerzo y la motivación de los participantes implicados en esta innovación educativa han facilitado la obtención de unos resultados altamente positivos. No obstante, este proceso de innovación docente pone de relieve, como se discute en este trabajo, que aún queda mucho por hacer para maximizar la incidencia del aprendizaje cooperativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y del desarrollo de la competencia digital docente.

PALABRAS CLAVE

creación de contenidos digitales, aprendizaje cooperativo, inglés como lengua extranjera, innovación docente, competencia digital docente

ABSTRACT

This paper focuses on the implementation of a teaching innovation in the context of higher education, which is based on the creation of 3D animation videos through cooperative learning and the development of teaching digital competence in the EFL classroom. More specifically, this methodological approach was carried out in the subject ‘Foreign Language for Primary Teachers (English)’, Degree in Primary Education (Bilingual Itinerary) of the University of Córdoba, Spain. The degree of effort and motivation shown by the participants in this teaching innovation have led to very positive results. This teaching innovation process however has highlighted, as discussed in this paper, that there is still much left to do in order to maximize the

incidence of cooperative learning in foreign language learning-teaching process and in the development of the teaching digital competence.

KEYWORDS

digital content creation, cooperative learning, EFL, teaching innovation, teaching digital competence

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo aborda el análisis y la implementación de una innovación docente en el contexto de la educación superior, concretamente con el alumnado de tercer curso del Grado de Educación Primaria (Itinerario Bilingüe) de la Universidad de Córdoba que realizó la asignatura “Idioma extranjero para el profesorado de Primaria (inglés)” en el curso 2016/2017. La innovación se basa en dos conceptos clave: a) las estrategias del aprendizaje cooperativo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999) y b) el desarrollo de la competencia digital docente (INTEF, 2017). La unión de ambos resulta clave, pues el éxito de la integración de las TIC depende de la capacidad del profesorado para desarrollar aulas socialmente activas donde se fomente el aprendizaje cooperativo (Cortés, 2016). Este trabajo presenta la innovación docente basada en la creación de vídeos en animación 3D en lengua inglesa, utilizando la herramienta Plotagon y siguiendo las pautas del aprendizaje cooperativo.

MARCO TEÓRICO: CONCEPTOS CLAVE

Desde una perspectiva amplia, la cooperación se fundamenta en el trabajo conjunto a fin de lograr metas comunes. Así, su aplicación al contexto educativo implica que se entienda como “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p. 5). El aprendizaje cooperativo (AC) no es una idea nueva en el contexto educativo, si bien es cierto que su aplicación no se ha producido de manera amplia hasta hace poco (Slavin, 1999). De hecho, se ha de tener en cuenta que no todos los grupos de trabajo son cooperativos y que no todos los tipos de AC muestran el mismo rendimiento (véase Fig. 1).

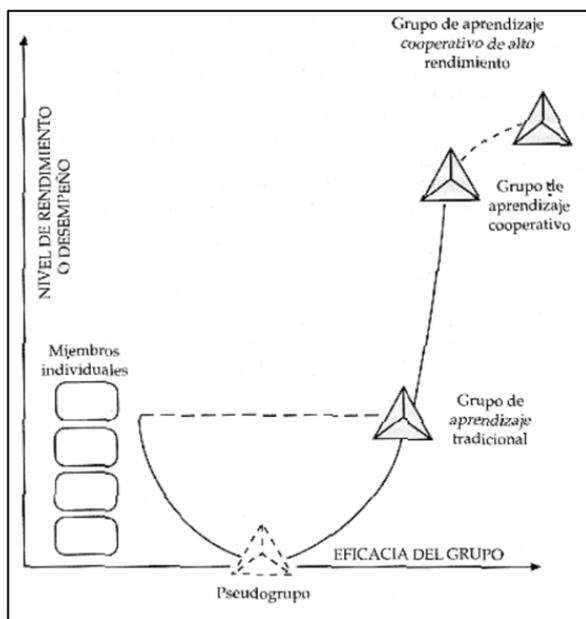


Figura 1. Curva de rendimiento del grupo de aprendizaje (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p. 8)

Son numerosos los métodos de aprendizaje cooperativo, aunque siguiendo a Slavin (1999) se pueden identificar seis características fundamentales:

- Objetivos grupales compartidos.
- Responsabilidad individual.
- Iguales posibilidades de éxito.
- Competencia entre equipos.
- Especialización.
- Adaptación a las necesidades, tanto individuales como grupales.

Por otra parte, la competencia digital es un elemento con cada vez mayor presencia en el contexto educativo, si bien se ha de tener en cuenta que “Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia. Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva ‘sociedad red’” (INTEF, 2017, p. 5).

En este trabajo, presentamos la implementación de una innovación docente basada en la integración del aprendizaje cooperativo y la competencia digital docente mediante la creación de vídeos en animación 3D, donde se pone en práctica la competencia lingüística en inglés por parte de futuros docentes, experiencia llevada a cabo durante el curso 2016/2017. Los buenos resultados obtenidos, tal y como aquí se describe, nos llevan a pensar que se debe continuar trabajando en esta línea.

INNOVACIÓN METODOLÓGICA

Esta innovación docente se fundamenta en los principios clave del AC, donde el alumnado es el protagonista de una experiencia académica y social de este proceso. Así, el aprendizaje depende de la implicación y la interacción del alumnado, motivado tanto para desarrollar su formación propia como para aumentar los logros de los demás.

A. Objetivos

El objetivo principal de la presente innovación metodológica consistía en la creación de vídeos en animación 3D en lengua inglesa por parte de docentes en formación, a fin de aunar en una misma actividad las competencias lingüística y digital, el aprendizaje cooperativo y la creatividad. Para ello, se establecieron los siguientes objetivos secundarios:

- a) Fomentar el aprendizaje cooperativo.
- b) Mejorar la competencia digital, concretamente en el área de creación de contenidos digitales.
- c) Desarrollar la creatividad mediante el desarrollo de historias en lengua inglesa.
- d) Aumentar la motivación y la implicación del alumnado.

B. Participantes

La innovación metodológica se llevó a cabo en el marco de las sesiones prácticas de la asignatura “Idioma extranjero para el profesorado de Primaria (inglés)”, del tercer curso del Grado de Educación Primaria (Itinerario Bilingüe), de la UCO, durante el curso 2016/2017. Concretamente, participaron 36 alumnos (20 chicas y 16 chicos), divididos en tres grupos medianos de 10, 11 y 15 alumnos, respectivamente. Cabe señalar que una de las participantes tenía una discapacidad auditiva, de modo que cursaba la asignatura con una adaptación curricular significativa, lo cual fue relevante para el desarrollo de la innovación.

C. Materiales y Método

Para el desarrollo de esta innovación educativa, se seleccionó la herramienta Plotagon (<https://plotagon.com/>), un motor gráfico interactivo que mediante una interfaz web (disponible tanto para Windows como para macOS) o una *app* para dispositivos móviles (*smartphones* y tabletas Android o iOS) permite la creación de personajes e historias de animación 3D. Aunque existen distintas versiones, se empleó Plotagon Story y se descargaron todos los complementos gratuitos disponibles (música, efectos de sonido, y personajes y escenarios prediseñados). Para facilitar la creación de un vídeo por grupo, solo un miembro de cada grupo realizó el registro.

La temporalización de la innovación metodológica se realizó del siguiente modo: dos sesiones de 1,5 horas para cada uno de los tres grupos medianos, lo que supuso un total de 3 horas para cada grupo de alumnos y 9 horas para la docente.

Si atendemos al proceso metodológico seguido para el desarrollo de la presente innovación educativa, podemos señalar las siguientes fases:

- a) Creación de los grupos de trabajo cooperativo. Se dividió al total del alumnado ($n=36$) en siete grupos heterogéneos, seis con cinco miembros y uno con seis miembros. A continuación, realizando una adaptación de la técnica del rompecabezas de aprendizaje cooperativo, se asignó a cada miembro del grupo un rol de responsabilidad, a saber: 1) *software*, 2) guion, 3) diseño de personajes y escenarios, 4) léxico y 5) gramática.
- b) Establecimiento de las condiciones para la creación de los vídeos animados. Se establecieron las siguientes: 1) mínimo de cinco personajes; 2) mínimo de dos escenarios o localizaciones; 3) selección de uno de los temas trabajados en la asignatura; 4) guion coherente; 5) doblar al menos a un personaje (si no se locuta, el

software sintetiza el texto introducido); y 6) uso de subtítulos, para facilitar la accesibilidad a la alumna con discapacidad auditiva.

c) Desarrollo de los vídeos animados. Los grupos se distribuyeron en el aula para favorecer así el aprendizaje cooperativo.

d) Intercambio de ideas en grupos de expertos. En dos momentos concretos de la actividad se reunieron los grupos de expertos, donde los responsables de cada una de las áreas intercambiaron información y solucionaron las dudas planteadas mediante la interacción entre iguales.

e) Visualización y evaluación de los vídeos. Al finalizar la actividad, se realizó una evaluación entre iguales. Para ello, se establecieron tres elementos de evaluación, en línea con los roles de responsabilidad: 1) originalidad y creatividad; 2) guion; 3) variedad y corrección en el léxico y estructuras gramaticales empleadas.

f) Valoración de la actividad. Realizada para determinar el grado de implicación del alumnado y el desarrollo de la innovación metodológica.

RESULTADOS

El alumnado participante en esta innovación educativa la valoró muy positivamente mediante la realización de una entrevista no estructurada al final de la segunda sesión, donde se destacó la gran motivación que había supuesto enfrentarse a una actividad completamente nueva y que les permitía desarrollar tanto su competencia lingüística en lengua inglesa, como su creatividad y el uso de la tecnología. Esto, a su vez, se reflejó en el desarrollo de los vídeos en animación 3D (Figs. 2-3).



Figura 2. Ejemplo 1 realizado por el alumnado (elaboración propia)



Figura 3. Ejemplo 2 realizado por el alumnado (elaboración propia)

Por todo lo anterior, podemos afirmar que tanto los resultados obtenidos como la valoración de la innovación por parte del alumnado fueron muy positivos, lo cual nos anima a continuar desarrollando esta innovación metodológica en los próximos cursos.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados derivados de esta innovación docente pueden considerarse desde una doble perspectiva. Por un lado, el alumnado se mostró altamente motivado e implicado en el desarrollo tanto de sus roles individuales como de sus roles como miembros de un grupo de trabajo con un objetivo común. Por otro lado, el reto de enfrentarse a una herramienta digital nueva, con la que el alumnado no había trabajado previamente, los ayudó a desarrollar una serie de estrategias (interacción entre iguales, búsqueda de información, ensayo-prueba-error), que se vieron recompensadas de manera notable cuando pudieron compartir con el resto de la clase sus vídeos en animación 3D finales. Considerando los resultados obtenidos, abordaremos dos aspectos clave en la discusión: el proceso de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la competencia digital docente.

Son numerosos los estudios que destacan las ventajas del aprendizaje cooperativo, señalándolo como medio idóneo para fomentar un aprendizaje por competencias (Cifuentes y Meseguer, 2015), “metodología eficaz para desarrollar el sentido crítico y de tolerancia, trascendiendo lo estrictamente académico y facilitando la práctica de hábitos de cooperación, solidaridad y trabajo en grupo” (León, Felipe, Mendo e Iglesias, 2015, p. 193) o incluso definiéndolo como una de las alternativas educativas más impactantes de los últimos años (Ferreiro, 2007). Sin embargo, resulta cuando menos llamativo que el alumnado participante en esta innovación, futuros docentes de Educación Primaria, confundiera el trabajo cooperativo con el trabajo en grupo, y que afirmaran no haber trabajado previamente con la técnica del rompecabezas ni en grupos de expertos. Es por ello que entendemos que es necesario desarrollar las estrategias de aprendizaje cooperativo en la formación universitaria en general, y en la de los futuros docentes en particular, en línea con lo que señalan Álvarez y Prieto (2012) al afirmar que la universidad española ha de seguir trabajando en la formación de profesionales docentes competentes para la educación del siglo XXI.

En esta línea, la competencia digital docente es una de las necesidades destacadas del profesorado en la actualidad, pues los profesionales de la educación han de ser capaces de formar ciudadanos que empleen las TIC “como algo consustancial a su desarrollo personal y social” (Lázaro y Gisbert, 2015, p. 323). La conceptualización y la definición de los descriptores gracias al Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017) han supuesto un progreso notable, y son prometedores los numerosos avances como, por citar tan solo un ejemplo, la acreditación oficial del profesorado (Gisbert, González y Esteve, 2016). Por ello, consideramos necesario abordar la competencia digital docente desde una perspectiva integradora y multidisciplinar, como en la innovación aquí presentada.

Por último, hemos de destacar que el esfuerzo, el tiempo y la motivación tanto del alumnado como del profesorado implicado en esta innovación educativa han facilitado la obtención de unos resultados muy positivos. No obstante, consideramos que aún queda mucho trabajo por hacer para maximizar la incidencia del aprendizaje cooperativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y del desarrollo de la competencia digital docente, por lo que se ha de seguir avanzando en este sentido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, F.J. y Prieto, J.R. (2012). El aprendizaje cooperativo en el Máster de Secundaria para enseñar y aprender a ser tutor. *Revista Educativa Hekademos*, 12, 83-94.
- Cifuentes, P. y Meseguer, P. (2015). Trabajo en equipo frente a trabajo individual: ventajas del aprendizaje cooperativo en el aula de traducción. *Tonos Digital*, 28, 1-21.
- Cortés, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col)*. Tesis Doctoral. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/175877>.
- Ferreiro, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactante de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 9(2), 1-9.
- Gisbert, M., González, J. y Esteve, F. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 74-83.
- INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Recuperado de <http://aprende.educalab.es/mccdd/>.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

- Lázaro, J.L. y Gisbert, M. (2015). El desarrollo de la competencia digital docente a partir de una experiencia piloto de formación en alternancia en el Grado de Educación. *Educar*, 51(2), 321-348.
- León, B., Felipe, E., Mendo, S. e Iglesias, D. (2015). Habilidades sociales en equipos de aprendizaje cooperativo en el contexto universitario. *Psicología Conductual*, 23(2), 191-214.
- Slavin, R.E. (1999). *Aprendizaje cooperativo: teoría, investigación y práctica*. Buenos Aires: Aique.