

**MÉTODO MECOVED  
(MÉTODO PARA LA  
CONSTRUCCIÓN DE VIDEOS  
EDUCATIVOS DIGITALES)**

**Autor:**

**Dans Marta**



## **Método MeCoVED (Método para la Construcción de Videos Educativos Digitales)** **Prof Adjunto Mg. Marta Isabel Dans**

### **Introducción**

El rasgo distintivo de los estudiantes en régimen de distancia es que efectúan sus aprendizajes lejos de los docentes que los forman. Para minimizar esta problemática consideramos que se debe hacer una fuerte inversión en materiales educativos y en medios de comunicación que mejoren la situación de aprendizaje.

En el contexto de educación a distancia el video ofrece múltiples vías de uso que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la mayoría de los casos el video se utiliza en educación a distancia como complemento a la enseñanza. Se puede utilizar como documental es decir para grabar programas televisivos y ponerlos a disposición de los alumnos para que estos tengan acceso al programa sin estar sujetos a un horario fijo.

El video puede ser manipulado por el estudiante para que se adapte a su ritmo y sus necesidades. Por esta capacidad de manipulación el alumno "ajusta" (repetir las secuencias, avanzar, retroceder, congelar la imagen,...) el empleo del video a las características que definen su proceso de aprendizaje, a su ritmo y necesidades.

El video brinda la posibilidad de combinar imágenes textos y sonidos de manera atractiva y motivadora para el alumno, especialmente en régimen a distancia en el cual se considera un alumno maduro.

Los videos pueden contener programas de todo tipo, en distintos géneros y estilos (didáctico, documental, reportaje científica, la clase magistral filmada); lo importante es que cada video cumpla una función didáctica bien definida. En el marco del proyecto de investigación "Tecnología Educativa en Educación Superior" se consideran los videos didácticos con objetivos tales como: transmitir información básica, sensibilizar en torno a un tema o situación, motivar a los alumnos para un aprendizaje, ejemplificar conceptos abstractos, facilitar el aprendizaje de una técnica, facilitar la memorización de contenidos, facilitar información significativa, sintetizar contenidos, relacionar contenidos.

Para lograr un producto de calidad educativa es necesario definir un método que guíe sistemáticamente a los docentes participantes en la construcción del mismo.

### **Descripción del método**

El método MeCoVED propone fases a seguir para la elaboración de un video educativo:

*Establecimiento del proyecto*

*Búsqueda de documentación*

*Síntesis*

*Guión literario*

*Guión técnico*

*Realización*

*Edición de video digital*

*La guía didáctica*

Se describe a continuación cada una de ellas:

*Establecimiento del proyecto*

Lo primero que se debe definir es el área de la enseñanza que se quiere abordar, y dentro de ella el tema a desarrollar, los objetivos didácticos, los destinatarios. El tema será generalizado y los objetivos expresados en metas que se pretenden alcanzar con él.

*Búsqueda de documentación*

Se deberá recoger toda la información existente al alcance sobre el tema del cual se quiere hablar en lenguaje video gráfico. Habrá que determinar el medio en el cual están expresadas las ideas (gráficos, textos, sonido) que sean de interés y por sus característica factibles de pasar a video, por su tamaño color o composición. En esta etapa se recomienda armar una ficha (o archivo) para cada mensaje indicando el medio en el que se lo cuenta (imagen, texto, sonido, clip de video). Esto será de mucha utilidad a la hora de armar el guión.

### *Síntesis*

Se describen los contenidos, en líneas generales su desarrollo y tratamiento:

Selección de contenidos: en base a los materiales reunidos en la etapa anterior. La elección definitiva se realiza según criterios didácticos y audiovisuales.

Estructura básica: se ordenan los contenidos en función de las exigencias del medio y de las aplicaciones didácticas del aprendizaje, desarrollándose en grande líneas.

El tratamiento: se decide que género y estilo se adoptarán para el video. Los géneros podrán ser informativo, entrevista, reportaje, narración, documental.... el estilo podrá ser: frío y distante, cálido y emotivo, dramático o humorístico...

### *Guión literario*

Es la transcripción escrita, detallada, del desarrollo del programa. Este guión incorpora todos los contenidos que serán expuestos en el programa, desarrollados y estructurados, expresados literalmente.

En esta etapa hay que resolver los problemas relativos a la duración del video, a su ritmo y a la dosificación de los recursos y de los efectos.

La duración total del video no debe sobrepasar los 20 - 25 minutos para facilitar la atención de los alumnos.

Consideraciones para esta etapa: hay que tratar de reservar los elementos de realce, de sorpresa o de emotividad para el final, para recuperar la atención que tiende a recaer.

En cuanto a la dosificación de los recursos expresivos, es necesario neutralizar los efectos de fatiga o de relajación intelectual, incrementando progresivamente los estímulos visuales, sonoros...

Se debe llevar el control de del nivel de conceptualización, la cantidad de información transmitida, el nivel del vocabulario expresado, etc.

Hay recursos que son muy importantes de tener en cuenta: la ejemplificación de conceptos sobre todo abstractos, la presentación de errores frecuentes, la inclusión de esquemas, mapas, interrogantes, etc

### *Guión técnico*

En esta etapa se representa lo mismo que en el guión literario pero desde otro ángulo.

Se deben describir las imágenes y sonidos tal como aparecerán en el video. Se puede utilizar la técnica del storyboard que consiste en construir un cuadro con dos columnas cada una de las cuales describirá lo que se ve y en otra lo que se escucha. El conjunto del video se divide en escenas. De cada escena se ofrece información visual y sonora.

Se puede utilizar un código para nombrar las escenas, por ejemplo 3.v se referirá a la escena 3 efectos visuales y 3.s escena 3 efectos

Descripción de lo visual: Los actores, su posición y sus movimientos, el escenario. Hay que describir el encuadre la iluminación. Tienen que constar también los signos de puntuación es decir la transiciones entre las escenas.

Descripción de lo sonoro: La voz en off, si la hay o los diálogos de los personajes, los ruidos del ambiente, la música. Y la manera en que se integran las secuencias sonoras.

Es necesario que el programa comunique las ideas a través de las emociones no las emociones por un lado (música sugerente o bellas imágenes) y las ideas por otro (discurso a través de un texto hablado).

Las imágenes no solo deben describir un texto hablado sino que deben transmitir sensaciones.

La música debe servir para crear un clima apropiado al ambiente que se quiere lograr. No es conveniente utilizar una sola pieza musical, pero tampoco puede ser un cambio constantes de melodías. Tampoco es recomendable la utilización de piezas populares porque ya están cargadas de significado y distraerían al espectador.

Los efectos musicales tienen distinto uso según sea el género del video. Por ejemplo en los programas informativos, los efectos sonoros podrían cumplir una función de aportar información sonora, mientras que en los videos motivadores podría cumplir la función de crear un clima propicio. El silencio tiene un importante efecto sonoro cuya presencia o ausencia puede causar efecto de plenitud o vacío.

La palabra debe ser concisa y precisa ya que de ser exagerada podría inclinar al espectador a dejarse llevar por la música y las imágenes. Debe ser elocuente, no describir una imagen.

Para dirigirse al alumno hay que utilizar la forma en que normalmente se lo hace en una clase presencial. La inclusión de preguntas e interrogantes ayuda a mantener la atención del alumno.

Se debe establecer la transición entre las escenas, con efectos visuales y podría ser también con cambio de música.

#### *Realización*

La realización consiste en grabar todo lo que se ha descrito en las etapas de guión técnico y guión literario.

Cada una de las escenas constituirá un clip de video cuyo nombre lo identificará.

Cuando se planifica la grabación de las escenas se definirá para cada una de ellas: los planos (general, primer plano, intermedio), la duración de cada uno, se deberá tener en cuenta la iluminación cuidar los reflejos, y el color se recomiendan los colores que transmiten tranquilidad como el azul y beige, gama de grises y colores pastel.

La escena debe verificarse en su calidad antes de pasar a la siguiente.

#### *Edición de video digital*

La edición es la operación por la que se seleccionan, se ordenan y se acoplan, según el orden previsto, en el guión los diversos planos grabados previamente, dándoles el ritmo adecuado.

Una vez digitalizadas todas las escenas se unen en un solo clip. Para ello se utiliza software especializado. Permiten trabajar por separado la pista de sonido y de imagen.

El trabajo de edición tiene un doble objetivo: darle continuidad al relato y conferirle un ritmo, en función de la captación del interés de los alumnos y de su comprensión del programa.

Una vez finalizada la edición de la imagen se procede a la última de las operaciones de posproducción: la sonorización definitiva. Llega el momento de grabar las voces, si es que las de los actores han de ser dobladas o se han de incorporar voces off. Es importante que las voces tengan un tono, un énfasis y una entonación adecuada. También es el momento de añadir las músicas y acoplar nuevos efectos sonoros.

Si se cuenta con una placa de hardware, que así lo permita, se puede generar un video analógico para distribuir como opción al digital.

#### *La guía didáctica*

Todo programa didáctico en formato vídeo debe ir siempre acompañado de la guía didáctica. Esta guía incluirá todas aquellas sugerencias que permitan sacar el máximo provecho en la explotación del programa: indicaciones sobre las circunstancias en las que conviene utilizarlo, sugerencias sobre el tipo de experiencias que pueden organizarse a partir de haberla visto, preguntas y materiales complementarios...

Con estas operaciones puede darse por concluido el programa.

### **Conclusión**

Es innegable que la tecnología ya está dentro del ámbito educativo. Esto no significa que la imagen sustituirá al texto. Solo significa que debe aprovecharse para lo que aporta, los potenciales para la enseñanza son muchos y positivos.

Los docentes de hoy en especial los redactores de contenidos deben aprender a usar esta tecnología para enriquecer convenientemente sus materiales.

El video constituye especialmente útil en el campo de la educación a distancia, por todas las ventajas que ya hemos señalado.

