

Metodología “Destripando la Historia” como estrategia de enseñanza-aprendizaje en ESO.

Elisa Blasco González y Gonzalo Nicolás Ezeta Muñoz
Universitat de València

Pamela Huamán Rivera Universidad
Católica del Perú

Resumen

El presente trabajo se centra en el análisis de un recurso tecnológico, Destripando la Historia (DLH), de YouTube. Este es un medio hipermedia compuesto de dibujos, música, texto y elementos intertextuales. Tomando un enfoque teórico y cualitativo, se realizan dos análisis distintos: de la herramienta en general y algunos de sus videos específicamente. Este recurso puede ayudar en la concentración, fomentar la motivación y el aprendizaje significativo en el alumnado.

Palabras clave: YouTube, Enseñanza secundaria, TIC, Motivación, Análiscualitativo.

Abstract

The present work focuses in the analysis of a technological resource, Destripando la Historia (DLH), from YouTube. This is a hipermedia medium, composed of drawings, music, text and intertextual elements. Taking a theoretical and qualitative approach, two different analyzes arecarried out: of the tool in general and some of its videos specifically. This resource can help inconcentration, promote motivation and meaningful learning in students.

Key words: YouTube, Secondary education, ICT, Motivation, Qualitative analysis.

Introducción

En los últimos años ha crecido el interés por implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las aulas de educación formal. Desde diferentes plataformas tecnológicas, lo que incluye YouTube, la segunda red social más usada en el mundo.

De acuerdo con Arguedas y Herrera (2016), YouTube es una plataforma muy utilizada debido a su alto impacto, facilidad de acceso y usabilidad, lo que la convierte en una adecuada herramienta para la educación. El profesorado puede emplear su contenido como Material Didáctico Digital (en adelante MDD), lo que dinamiza y hace más atractivas las clases, incentivando la motivación del alumnado.

Los videos permiten dinamizar una sesión de aprendizaje como lo indica Bravo (1996), y adecuadamente empleados, sirven para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos a los alumnos y una mejor asimilación de éstos. A su vez, los videos cumplen una función dentro de la sesión de aprendizaje que debe estar relacionada con el objetivo que se plantee. Por ello se clasifican los tipos de video en: de lección, apoyo y proceso, (Ferrés, 1994). Esta clasificación nos permite ubicar el video adecuado según el objetivo y estructura de nuestra sesión. Así tenemos:

- El video de lección, permite transmitir una información al estudiante de un tema específico bajo criterios pedagógicos. Martí y García (2021), nos indican que el “video en el trabajo académico posibilita incidir en aspectos clave para contribuir a un aprendizaje significativo”.
- El video de apoyo, genera un apoyo a la sesión de aprendizaje siendo este un acompañante a la explicación del docente (Bravo, 1996), sirven de apoyo o acompañamiento a la tarea del profesor y no constituyen por sí solos un programa consentido completo. Entonces, entendemos que el video de apoyo es un agente motivador dentro de la sesión de aprendizaje.
- El video de proceso, busca involucrar al estudiante, siendo este un agente activo en el desarrollo del contenido, para ello nos indica Ferrés (1994), equivale, pues a hablar de participación, de creatividad, de implicación, de dinamización.

Con lo descrito anteriormente podemos indicar que entre los beneficios del video educativo tenemos:

- La versatilidad que tiene este recurso educativo para amoldarse a las diferentes materias y en los momentos de una sesión de aprendizaje.
- Permite el desarrollo de un tema educativo de manera didáctica.
- Genera interés y/o motiva al estudiante.
- Es un medio expresivo donde se combina el audio, imagen.
- Involucra al estudiante, generando su participación y el desarrollo de su creatividad y el uso de sus habilidades.

En el presente trabajo se analiza el recurso tecnológico Destripando la Historia, (en adelante DLH), sección del canal *Pascu y Rodri* de YouTube como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Este se analiza con la intención de saber si puede emplearse como recurso educativo en el aula de este modo, utilizar su metodología para hacer un MDD. De ahí que nos planteemos la siguiente pregunta de investigación, ¿sería posible emplear la metodología DLH en las aulas de ESO para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado?

Diseño y método

La metodología escogida para analizar la sección Destripando la Historia del canal *Pascu y Rodri* es la basada en el método cualitativo. Este pretende acercarse a la realidad de “ahí fuera” del entorno llamado de laboratorio para entender, describir y a veces explicar fenómenos sociales desde “el interior” de maneras diferentes (Flick, 2015). De las diferentes maneras de entender, describir y explicar los sucesos, nos hemos quedado con el análisis de documentos (textos, imágenes, películas o música), pues se muestra como la forma apropiada para analizar los recursos audiovisuales que ofrece el canal de YouTube DLH. Para ello se realizaron dos análisis diferenciados. El primero consiste en el análisis de la herramienta en

general, englobando todos los videos de DLH como sección del canal *Pascu y Rodri*. El segundo, en la selección y el análisis individual de algunos de los videos.

Como instrumentos se han seleccionado la guía desarrollada por Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017) y parte del esquema diseñado por el Grupo de Investigación, Currículum, Recursos e Instituciones Educativas (Grupo CRIE) de la Universitat de València. El primero brinda un esquema guía para el análisis de materiales didácticos digitales, tomando en cuenta algunos criterios: datos del evaluador, material o recurso educativo, dimensión tecnológica, dimensión de diseño, dimensión pedagógica, dimensión de contenido y comentarios finales.

El segundo complementa este esquema añadiendo algunos criterios de análisis tecnológicos. En la Tabla 1 se puede visualizar la guía de análisis de materiales didácticos de Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017) y en la Tabla 2 se muestra el fragmento del esquema del GRUPO CRIE.

Tabla 1

Guía para el análisis de materiales didácticos digitales

Datos del evaluador	Nombre/s, apellido/s: Universidad/es: Fecha de inicio-fin de análisis:
Material o recurso educativo	Título/denominación Tipo de material Portal o plataforma en el que se integra Idioma/s del material Incluye recursos complementarios
Estructura del material	Descripción general Capturas de pantalla
Dimensión tecnológica	Características tecnológicas más destacables del material
Dimensión de diseño	Características de diseño y de funcionalidad más destacables del material
Dimensión pedagógica	Características didácticas Objetivos de aprendizaje Contenido y actividades para diferentes ritmos de aprendizaje Desarrollo del aprendizaje individual, en pequeño o en gran grupo ¿Los objetivos, contenidos y actividades favorecen el trabajo cooperativo? ¿El material permite la edición, modificación o adaptación? ¿Favorece o impulsa la interacción entre los diferentes participantes? ¿Favorece o impulsa el papel de la familia en la producción y uso del material? Modelo pedagógico que subyace al material
Dimensión de contenido	¿Ofrece la posibilidad de seleccionar contenido sobre los intereses del alumnado? ¿El material responde a las demandas curriculares? ¿Se expresa la lógica que organiza y secuencia el contenido? ¿Incluye ámbitos del saber o conocimiento de distinta naturaleza?
Comentarios finales	¿Cuál o cuáles son sus aspectos positivos o fortalezas? ¿Cuál o cuáles son sus aspectos negativos o debilidades?

Nota. Elaboración propia, basado en Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017)

Tabla 2

Protocolo para la evaluación y elección de materiales curriculares digitales

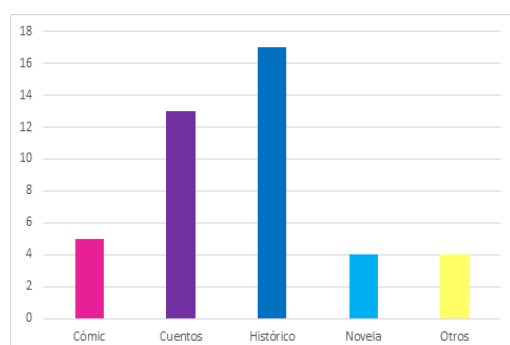
Datos de identificación	Evaluador/a Material Observaciones
	Formato
Criterios tecnológicos	Soporte que requiere Sistemas operativos Aplicaciones necesarias
	Hardware y Software necesarios
	Disponibilidad en el centro del Hardware y Software necesariosCódigo
	empleado y Medios que integra
	Disponibilidad de los materiales
	Tipo de acceso y licencia
	Alojamiento de los datos Manejo
	fácil e intuitivo
	Calidad estética, diseño atractivo
	Observaciones y/o conclusiones

Nota. Elaboración propia basado en Grupo CRIE de la Universitat de València

La plataforma DLH cuenta con un total de 47 videos entre 2017 y 2021 y en ellos se emplean distintos materiales como se desarrolla a continuación. Se excluyeron 3 videos, tomando en cuenta que algunos de ellos eran anuncios publicitarios sobre elementos a la venta por parte de los autores o por ser reediciones de otros videos. Es el caso de los videos “Heathstone”, “Hércules HD” y “Thor Super HD 2019”. Por ello, la muestra final para el primer análisis es de 44 videos, que fueron clasificados en 5 categorías: cómic, cuentos, histórico, novela y otros. 5 de ellos son sobre cómics de superhéroes, 13 son de cuentos, 18 de contenido histórico, 4 hacen referencia a historias de novelas juveniles llevadas al cine o la televisión, y 4 son de otros temas diversos. Estos últimos 4 engloban un juego, una comedia basa en un personaje creado por los autores, un filme de Star Wars y “las búsquedas realizadas a través de Google en el año 2018”. Esto puede verse en la Ilustración 1.

Ilustración 1

Gráfico tipología de contenido de vídeos de DLH



Nota. Elaboración propia

Para el segundo análisis se seleccionaron 11 videos atendiendo a algunas características de los mismos atendiendo a sus implicaciones educativas, respondiendo también a su forma y ejecución. Con todo ello, se tomaron 2 o 3 videos por categoría, siendo estos, *El origen de San Valentín*, *Pocahontas* y *Hestia* de contenido histórico; *Blancanieves Rusa* y *Pinocho* de contenido de cuentos; *Thanos* y *Capitán América* de la categoría de cómic; *Harry Potter y la piedra Filosofal* y *El Origen de Goku* para los contenidos novelísticos; y de la categoría establecida como “otros” se han escogido *El Origen del Conejo* y *Google, el año en búsquedas en España*. Cabe decir que, dentro de cada categoría, se eligieron vídeos antiguos y nuevos para realizar una comparación del antes y el después dentro del canal.

El análisis se llevó a cabo teniendo en cuenta una serie de criterios:

1. Formato y variaciones del estilo de dibujo: se observa el modo en el que se confeccionan los distintos dibujos desde un inicio hasta los últimos. Esto es relevante en el caso que nos ocupa, dado que se puede observar como el empleo de cualquier estilo de dibujo es válido para la comprensión de lo que se quiere explicar a la par que se observan los materiales empleados viendo así su viabilidad en el aula.
2. Empleo de color: se aprecia la diversidad de colores empleados en un momento u otro del desarrollo del canal, teniendo este como elemento motivador, ya que el empleo de color hace que sea más lúdico, entretenido y vistoso.
3. Personajes en segundo plano e intertextualidad: Se observa el empleo de personajes reconocibles por el alumnado, ya que de esta forma se sienten más involucrados en los vídeos.
4. Lenguaje coloquial de carácter satírico y humorístico: se señalan aquellos aspectos que se emplean de un modo coloquial o en tono de humor que hacen que sea un recurso más ameno y dinámico para el alumnado, pero, sin embargo, este debe estar ajustado a la historia contada.
5. Melodía empleada: en cada uno de los vídeos se muestra una melodía diferente en función de lo que requiera la historia de la que se está hablando, esto puede hacer más atractivo el vídeo, siendo un elemento motivador.
6. Empleo de elementos clásicos: se observan los elementos clásicos que son empleados en los videos para que exista una adecuación del contenido al contexto histórico-social que se está tratando. De esta forma el alumnado

Resultados

En este apartado presentamos los resultados de la investigación, distribuyendo los datos según los dos análisis planteados. El primero consistió en el análisis del canal de *Pascu y Rodri*, y en concreto de DLH para valorar la posibilidad de utilizarlo dentro del aula de ESO.

A continuación, presentamos los datos más relevantes de la plataforma:

Datos del evaluador:

- Nombre y apellidos: Elisa Blasco González, Gonzalo Ezeta Muñoz y Pamela Huamán Rivera

- Universidad: Universitat de València Material o recurso educativo

- Título: Destripando la Historia Año:

2017-2020

O Tipo de licencia: Estándar de YouTube

O Autoría: Rodrigo Septién y Álvaro Pascual

O Link:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLrTAsBj5W6oXAs2ifhqGPu2c_pd6djtbD0

O Etapa: Educación Secundaria Obligatoria

O Capturas de pantalla:

- Tipo de material

O Objeto digital

- Portal o plataforma en el que se integra: Plataforma YouTube
- Idioma/s del material: Castellano
- Incluye recursos complementarios

O Sí, cuenta con subtítulos en castellano de los propios autores y en cualquier idioma generados por YouTube.

Estructura del material

Los vídeos objeto del canal forman parte de la sección DLH, y está, a su vez, es la más relevante del canal, siendo incluso la portada del mismo y dejando el nombre real de este en segundo plano. Al acceder a la sección, se aprecia que es fácil ingresar, siendo necesario acceder al botón “lista de reproducción” situado en el mapa de navegación propio de YouTube. Por ello, es una herramienta intuitiva para su acceso y no requiere de conocimientos previos ni de aplicaciones concretas para acceder. Esto hace que sea de fácil acceso en el hogar sin la necesidad de que se encuentre el profesorado presente.

Dimensión tecnológica

El formato del recurso tecnológico trabajado es de vídeo, publicados en la plataforma de YouTube, propios del canal *Pascu y Rodri*, sección DLH, precisando para ello soportes multiplataforma como ordenadores, tablets o móviles con los sistemas operativos Windows 7, Mac OS X 10.7, Ubuntu 10 o versiones posteriores. Para la visualización se necesitan las aplicaciones de Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari u Opera actualizados, con una conexión superior a 500Kbps, que es operativo en todos los soportes actuales.

Los *Hardware* y *Software* necesarios para la correcta reproducción del recurso tecnológico son, un procesador de 2,33 GHz o superior compatible con x86 o procesador Intel® Atom™ de 1,6 GHz o superior para notebooks. Para vídeos de alta definición será necesario Intel Core 2 Duo (>2.0GHz) o superior. Mínimo 1Gb RAM. Resolución de pantalla 1366x768 y DirectX 9.0 o superior. Además de ello se puede ajustar la calidad de vídeo en función de la necesidad del usuario en 6 categorías distintas, 144p, 240p, 360p, 480p, 720p, 1080p (HD), dándole una buena calidad estética.

Dimensión de diseño

Las características más destacables de este recurso tecnológico son la navegabilidad sencilla, fácil, de clara e intuitiva estructura, pudiendo emplearse tanto en el aula como en el hogar sin necesidad de profesionales y siendo de uso *online*, con licencias libres, lo que permite que este objeto esté activo en todas partes sin necesidad de descarga o medios de almacenamiento. YouTube es una plataforma acorde a las características de las y los adolescentes, lo que hace que sea fácil de usar y muy utilizada. Ellos están familiarizados con esta herramienta, lo que posibilita poder trabajar con ella; esta les permite conectarse con sus iguales y el profesorado, puesto que cuenta con un sistema de comunicación que permite la interacción.

Como tiene un código cerrado, una vez que se publica el vídeo en la plataforma, este no puede ser modificado. Asimismo, los medios integrados son hipermedia, ya que se emplean medios tanto hipertextuales como multimedia, observando de este modo imágenes, música y texto en un mismo vídeo. Existe la posibilidad de colocar subtítulos en el vídeo, los cuales están activos en cualquier idioma.

Dimensión pedagógica

Dentro de las características pedagógicas más destacables se observan la organización de su contenido y la estrategia metodológica que de él se puede sustraer.

Primero analizamos la organización del mismo en relación a la estética y la manera de trabajar los contenidos

mediante esta. Se trata de un medio hipermedia en el que existe empleo de dibujos, color, movimiento, distintas melodías, numerosas tipografías en relación a la temática, elementos integrados que conoce el espectador, como personajes de series, videojuegos, etc. Por tanto, la herramienta posee una estética muy llamativa, haciendo que el alumnado se vea atraído por la misma.

La metodología que de esta se deriva, es tanto expositiva como activa, en función de cómo se trabaje el material. Si el profesorado desarrolla el material y habla de a través de él, se logra una clase más amena, sin embargo, sigue siendo una clase meramente expositiva. No obstante, si se hace al alumnado participe del desarrollo de la herramienta e incluso trabaja en pequeños grupos, o individualmente, resultaría en una metodología activa. Se fomenta la participación, el alumnado se hace protagonista de su aprendizaje construyendo las estrategias necesarias, buscando, analizando y seleccionando la información, se hace más participe en el aula e incluso se desarrolla el pensamiento crítico. Este es un modo dinámico de trabajar en el aula los conocimientos necesarios de la asignatura.

A través de esto se desarrollan diferentes objetivos de aprendizaje:

- Fomentar la creatividad en el alumnado.
- Desarrollar habilidades de búsqueda, selección, análisis y síntesis de la información.
- Desarrollar la autonomía y el trabajo en equipo de igual modo.
- Fomentar el pensamiento crítico.
- Fomentar la participación en el aula.

El recurso tecnológico facilita que se desarrollen actividades para los distintos ritmos de aprendizaje, tanto si se elabora como si se lleva a cabo por el profesorado y se emplea para el aprendizaje. Una de las modalidades de este recurso es que el alumnado elabore sus propios vídeos tras la búsqueda del material, esto puede ser de forma individual, en pequeño grupo o con la ayuda del profesorado para finalmente exponer en gran grupo, lo que fomenta el trabajo cooperativo. Esto hace que se pueda modificar y adaptar constantemente a las distintas personas y a la materia. Por esto, en el caso de que el alumnado desarrolle su propio vídeo, se le puede asignar a cada persona una actividad en función de sus capacidades. En el caso de que se trabaje a través de este realizado por las y los maestros de la asignatura, este puede ralentizarse, pausarse y repetirse las veces que sea necesario para que queden asentados los conocimientos.

Podemos ver que se trata de una herramienta que permite que participen tanto alumnos como profesores. De ese modo vemos que hay distintos modos de proceder. Se puede emplear el vídeo como mero instrumento de solidificación de conocimientos al finalizar un temario; es posible realizar una visualización previa antes de impartir el conocimiento sobre la materia; o bien se puede realizar una actividad colaborativa mediante la cual se lleve a cabo la elaboración del vídeo. Para la realización del recurso, el alumnado investiga y sintetiza la información, lo que fomenta su autonomía y autogestión, por lo que el profesorado ejerce de guía en el proceso de principio a fin. Todo esto hace que se considere que el modelo pedagógico subyacente al material sea el educacional-constructivista.

Dimensión de contenido

El contenido del material ofrece la posibilidad de seleccionar aquello que es del interés del alumnado, confeccionando los vídeos del modo que ellas y ellos mismos consideren más adecuado e interesante, consiguiendo que sea más dinámico y motivador para la hora de trabajar. Estos vídeos se confeccionan para que sirvan como metodología de aula para fomentar el aprendizaje, no es un mero instrumento de diversión apartado de los contenidos académicos. Además de ello, es fácilmente adaptable en su elaboración a los diferentes contextos sociales, culturales y ambientales, ya que el alumnado puede elaborar su propio contenido.

Para el segundo análisis se eligieron 11 vídeos, con el fin de valorar estas implicaciones y la posibilidad de trasladar al aula una metodología similar, estableciendo a través de estos aquellas características que no requieren modificación y aquellas otras que se recomienda cambiar para lograr una aplicación óptima para alumnado de la ESO. Se consideraron el momento y los materiales en los que han sido elaborados con tal de presentar diferentes versiones. A su vez, se llevó a cabo teniendo en cuenta una serie de criterios ya establecidos en relación a la información dispuesta en el presente trabajo. En la Tabla 3 se pueden ver dichos criterios y los contenidos encontrados en los 11 vídeos.

Tabla 3.

Análisis del contenido de los vídeos de DLH

Nombre	Formato	Color	Intertextual	Lenguaje coloquial	Melodía	Elementos	Involucrar
San Valentín	Rotuladores Pizarra	Blanco y negro	Ruminalis, LobaLuperca		Rápida y festiva	Rotuladores Pizarra blanca	Buscar información Conejo Lailarailara
Pocahontas	Rotuladores Fondo digital	Variado	Pokémon, Meeko, Avatar y Sirenita	“Gordo trolaso” “Mala leche”	Folklore nativo americano.	Rotuladores Pizarra Fondo digital	Conejo Perro Lailarailara
Hestia	Digital	Variado	GOT, Sailor Moon, Toy Story y Flashdance	“¡Qué bombón!” “...que no la iba a tocar ni dios”	Música pop de los80s	Tablet Photoshop	Historia Elementos clásicos Conejo
Blancanieves Rusa	Rotuladores Pizarra	Blanco, negro y verde.	Batman, Thor,Star Wars, Señor de los Anillos, Vikingos, Pacman, etc	“Me la tengo que cargar” “Te llevo buscando desde el tercer verso”	Folklore ruso	Rotuladores Pizarra blanca	Datos culturales Personajes históricos El Perro Lailarailara
Pinocho	Digital	Variado	Minecraft, One Piece, Final Fantasy y Shrek	“Se lo cargó”. “Estás to’ loco”	Folklore italiano	Tablet Photoshop	Minecraft. El Perro. Pizza. Lailarailara
Thanos	Combinación entre pizarra y digital	Variado	Star Foxy Pokémon	“Ideaca” “Baile de culete”	Música disco	Rotuladores Pizarra Tablet Photoshop	Autores bailando, El Perro y El Conejo
Capitán América	Digital	Variado	Ataque de los titanes	“¡Oh, my god!” “Dar leña a los nazis”	Música americana de los ‘50	Tablet Photoshop	El Conejo.
Harry Potter	Rotuladores Pizarra	Blanco, negro naranja.	Señor de los Anillos	“Hola sucios muggles” “¿Cómo es que no se mueren en este colegio?”	Banda sonora de Harry Potter	Rotuladores Pizarra	
Origen de Goku	Digital	Variados	Pokémon, Donkey Kong, Dragon Ball, E.Ghibli...		Música japonesa	Tablet Photoshop	Referenciaa China. El Conejo
Origen del conejo	Rotuladores Pizarra	Negro, rojo, morado.	Mulán. Dragon Ball, Alicia en el País de las Maravillas, etc.	“¡Enséñame tu poder!”	Rápida y festiva	Rotuladores Pizarra blanca	Invita a buscar al conejo y al perro
Google	Digital	Variado	Rosalía, Freddy Mercury y Stan Lee	“Hola curiosos cibernéticos” “Hoy es huelga, chico”		Tablet Photoshop	LailarailaraEl Perro El Conejo

Nota. Elaboración propia

Conclusión y discusión

A lo largo del presente trabajo se analiza el recurso tecnológico DLH del canal *Pascuy Rodri*, de YouTube, como estrategia de enseñanza-aprendizaje destacando sus posibilidades psicopedagógicas para el alumnado de ESO. El recurso se emplea con finalidades de entretenimiento en la mencionada plataforma y no es un material didáctico digital establecido.

A pesar de ello, a la luz de la muestra analizada, se considera que la metodología empleada se puede llevar a cabo en las aulas de ESO. Específicamente, se observa cómo son múltiples los modos de proceder dentro de la misma herramienta, convirtiendo unas prácticas más susceptibles de ser utilizadas que otras, por ejemplo, se puede hacer uso de la pizarra y de los rotuladores sin problemas; sin embargo, se tendría que plantear una capacitación para el uso de tabletas digitales y Photoshop u otros programas parecidos.

Con respecto a los objetivos, se planteó examinar el proceso de elaboración de DLH y analizar sus elementos motivadores. Sobre el primero, hemos podido comprender que los vídeos se compusieron de rotulador y pizarra exclusivamente, donde el retrato es escueto e incluso en formato de boceto o muñeco de palo. El dibujo va mejorando, pero los materiales de base son los mismos: rotuladores y pizarra, y se van agregando algunos colores más, como el marrón y el morado. Con el tiempo fueron cambiando sus recursos, combinando la pizarra y el dibujo digital, como es el caso de Pocahontas y Thanos, para luego hacer uso exclusivo del material digital.

En cuanto al segundo objetivo, se analizaron los elementos motivadores de DLH. Se diferenciaron diversos elementos que llevan a esta consecución de la motivación en el aula. Estos fueron el formato y variaciones del estilo de dibujo, color, intertextualidad, lenguaje coloquial, melodía empleada, empleo de elementos clásicos y elementos para involucrar al público. Según ello, podemos ver que emplear estos vídeos de un modo didáctico puede llevarse a cabo a través de dos formatos, el primero de ellos que el profesorado realice las grabaciones y las empleen para reforzar sus explicaciones o bien hacer de este un trabajo para el alumnado. En este trabajo se ha optado por la segunda opción, la posibilidad de que el alumnado realice sus propios vídeos en pequeño grupo o forma individual con el profesorado como guía.

Esto implicaría que los alumnos busquen información, la sintetizen y realicen sus propios contenidos para introducir un tema o para repasar después de las explicaciones del temario con tal de que se asienten los conocimientos aprendidos de forma dinámica, y motivadora. Este modelo es considerado *vlogging*, ya que las alumnas y alumnos deben grabar sus propios vídeos sobre los temas propuestos en clase y subirlos a la plataforma. Consisten, entonces, en la generación de vídeos por el alumnado de corta duración que son distribuidos online, para que otros los vean y comenten en torno a ellos (Snelson, 2013).

Como vemos en Toribio (2019), la aplicación de las TIC permite al alumnado la comunicación grupal, propicia la participación en clase, favorece la creatividad, la innovación, aportando motivación y favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, de ello, su uso permite la posibilidad de mejorar su capacidad de búsqueda, analizar información y pensamiento crítico. Esto puede contribuir al mejoramiento del rendimiento del alumnado y del profesorado.

Mediante las variables analizadas se puede apreciar que la herramienta la pueden realizar los alumnos de la ESO de forma simple (usando pizarras, rotuladores), o por el contrario, sí resulta una herramienta muy compleja, solamente podría llevarla a cabo el profesorado (material digital, programas de Photoshop, etc.). De este modo podría emplearse de forma limitada, trabajándose de esta manera escasos temarios previamente seleccionados, por su complejidad.

Con respecto al formato y estilo del dibujo, se puede observar como la complejidad de los materiales y el modo en el que se realizan los dibujos no cambian el mensaje. Esto quiere decir que, el mensaje llegará al receptor, a pesar del modo en que se emplee el material, por lo que no importa si el alumno es más o menos experto en la elaboración del producto. A parte de ello, el dibujo va acompañado de colores, que, si bien no son necesarios, añaden un detalle motivador extra, dándole un toque más estético y entretenido. El material colorido siempre atrae más a los espectadores lo que puede darle un detalle más lúdico y entretenido.

Por su parte, en los dibujos se puede observar repetidamente un contenido intertextual característico. El término intertextualidad describe el poder múltiple de las relaciones entre el texto y sus mundos, a través de distintos códigos que los involucran unos con otros (Orr, 2010). Esto puede realizarse por parte del alumnado, de forma que se invita a las y los demás

a reconocer a los personajes que aparecen en segundo plano. Algunos de estos pueden ser personajes de *Pokémon*, *Minecraft* o de personajes de *Disney*. Todo esto puede captar la atención del observador y fomenta que busquen estos elementos en los diferentes vídeos, evitando que se pierda la atención y en ocasiones ni siquiera serán conscientes de esta situación. Ibáñez y Solió (2018), destacan que, el empleo de alusiones intertextuales en DLH a todo tipo de obras invita al receptor a repasar los vídeos en distintas ocasiones con tal de localizar todos los elementos.

Otro factor que resulta motivador es el empleo de elementos para involucrar al espectador se extiende hasta el hecho de introducir personajes, como el “conejo” y el “perro” o el empleo del soniquete “lairalailalá”. Junto con la intertextualidad, se invita al receptor a buscar elementos nuevos, propios de los autores y que son cómicos. De este modo las apariciones se combinan con la musicalidad lúdica, manteniendo aún más la atención.

Por otro lado, se ha tenido en consideración el empleo de componentes que pongan al espectador en contexto empleando elementos clásicos del momento en el que se desarrollan las historias. De esta manera, lo que se logra es que la persona que lo visualice vea coherencia entre lo explicado, lo visualizado y lo escuchado, de manera que el desarrollo de las ideas y los conocimientos se vean asentados.

Finalmente, en el caso del desarrollo musical, ocurre lo mismo que con los elementos clásicos, el hecho de que la melodía funcione en relación a la imagen hace que la alumna o alumno vea coherencia. Ésta, por tanto, es motivadora del proceso de enseñanza-aprendizaje que puede potenciar este mismo a la par que crea un entorno disidente en el aula. Como apuntan Bolívar, Véliz, Alcivar, Zambrano y Cruz (2018), con la música es posible enseñar de una forma distinta a la tradicional, menos estresante y que no se haga de la enseñanza algo obligatorio sino más bien un proceso consciente, agradable, motivador, tanto para quien recibe la enseñanza como para el que la imparte. La música es un recurso pedagógico que enriquece la formación integral por su aspecto formativo y su aporte en el desarrollo saludable (Conejo, 2012). También favorece la memorización de lo que se está explicando, haciendo que al pensarla se acuerden de las explicaciones e incluso sean capaces de imaginar los dibujos.

En lo referente a las limitaciones de este estudio, una primera está relacionada con los instrumentos metodológicos. Si bien las guías utilizadas para el análisis son útiles para trabajar con material didáctico y permite ver sus características y su adecuación tanto al aula como al alumnado que pretende trabajar, estas no están del todo adecuadas para observar las potencialidades de un medio audiovisual actual y transformarlo en un material didáctico digital (MDD). Por ello, se encuentra la necesidad de desarrollar un protocolo de análisis de recursos digitales no didácticos que puedan aplicarse en educación; esto facilitará hacer una exploración más profunda y sencilla, incluyendo un amplio espectro de materiales.

Dado que este trabajo se basó en el análisis de material didáctico digital y no se planteó para ser aplicado en aula, no se cuentan con datos de la efectividad del método DLH para motivar el aprendizaje. Sin embargo, creemos que tiene buenas características y que tiene un importante valor a ser tomado en cuenta. Podría ser especialmente importante trabajar este material con alumnas y alumnos con Altas Capacidades: dadas las características del diseño de los vídeos, este tipo de alumnado puede sentirse motivado a involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus compañeros.

Referencias

- Arguedas, C. A. y Herrera, E. W. (2016). Implementación de un canal en YouTube para apoyar un curso Física. *Atenas*, 2(34), 55-67.
- Bolívar, O., Véliz, V., Alcívar, A., Zambrano, J. y Cruz, J. (2018). La enseñanza de la música. Una estrategia pedagógica para la educación inclusiva. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 3(12), 135-148.
- Cepeda, O., Gallardo, I. M., y Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2)
- Conejo, P.A. (2012). El valor formativo de la música para la educación en valores. *DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades*, 2, 263-278.
- Flick, U. (2015). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Colección: Investigación Cualitativa. Madrid: Morata.
- Lorenzo, M., y Quintairos, A. (2018). Destripando la historia: análisis de la influencia de la intertextualidad y la transgresión en la viralidad de los vídeos con doble receptor. *AILIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (16).
- Orr, M. (2010). Intertextuality. En Ryan, M. (Eds.) de *The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory* 641-645. Ed. John Wiley & Sons. Sussex (Inglaterra). 10.1002/9781444337839.wbelctv2i002.
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (03 de mayo de 2017) Harry Potter y La Piedra Filosofal. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUV0I7VGXjk&t=91s>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (08 febrero 2017) El Origen de San Valentín. [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=n7puqyrz_uo
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (1 de abril de 2018) Thanos. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zciG0rriBE>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (12 de diciembre de 2018) 2018: Google, el año en búsquedas en España. [Archivo de Vídeo]. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=KFwlzPQti8&t=19s>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (13 de mayo de 2020) Hestia. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nqc4t4029as>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (14 de marzo de 2018) Pocahontas. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IFSQKZbQFnE&t=105s>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (17 de mayo de 2017) Blancanieves Rusa. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0H89zyHxbFY>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (20 de noviembre de 2019) El Origen de Goku. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mDoNIV9GH6E&t=90s>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (21 de noviembre de 2018) Pinocho. [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=g5_NVwmNhhQ&t=5s
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (26 de abril de 2019) Capitán América. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wSe58HjZj70&t=99s>
- Septién, R. y Pascual, Á. [Pascu y Rodri] (31 de enero de 2018) El Origen del Conejo. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DBuGm9NnQ6g&t=87s>
- Snelson, C. (2013) Vlogging about school on youtube: an exploratory study. *New media and society*, 17(3), 321-329. 10.1177/1461444813504271
- Toribio, M. C. (2019): Importancia del uso de las TIC en educación primaria. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/uso-tic-primaria.html>