

# REVISIÓN

# METODOLÓGICA



Erasmus+

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# VIDEO

## IN EDUCATION PROCESS

PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS  
PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175

-  The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
-  El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
-  Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.
-  Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



Esta publicación ha sido financiada con el apoyo de la Comisión Europea bajo el Programa Erasmus+.

Las opiniones expresadas en esta publicación no reflejan necesariamente las de la Comisión Europea.



Atribución 3.0 Poland (CC BY 3.0 PL)

Copia gratuita

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI  
Varsovia 2021

**Autores:** Irene De Laurentiis (CIAPE), Yasmina del Campo (Magenta Consultoría), Clive Robertson (Real Time Vide), Łukasz Szewczyk (Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI)

**Edición:** Łukasz Szewczyk

**Diseño y tipografía:** Ada Gąska-Szewczyk

**Fotografías:** Las fotografías vienen del proyecto "Video in the Education Process" y de las organizaciones socias.

**ISBN:** 978-83-961835-0-7

**Editorial:** Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI  
Ul. Skaryszewska 6/17, 03-802 Varsovia  
[www.pracownacotopaxi.pl](http://www.pracownacotopaxi.pl)



## El vídeo en la educación

Los siguientes artículos analizan diversos aspectos del uso de los procesos de vídeo en la educación. Proporcionan información sobre las formas innovadoras y novedosas de utilizar el vídeo en entornos educativos no formales. Se describen las ventajas y los retos de la participación del vídeo con grupos marginados y personas con necesidades adicionales. Se exploran metodologías, enfoques y procesos de vídeo con ejemplos del mundo real. Exploran el potencial de desarrollo de soluciones que utilizan el vídeo para apoyar las actividades educativas no formales.

# Index

## **¿Cuál es el valor de usar el vídeo en la educación.....Pág.: 8**

**Irene De Laurentiis, CIAPE – Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente**

En toda la literatura sobre vídeos educativos, las conclusiones son que pueden mejorar la motivación intrínseca, estimular la excelencia en los resultados del aprendizaje y promover las aplicaciones en la industria y la investigación. Además de la educación en general, los vídeos pueden tener un impacto importante en la reducción de las desigualdades y las barreras de comunicación. Pueden mejorar la inclusión social y las habilidades de gestión de la carrera personal, dotando al individuo de competencias transversales (clave) para gestionar y desarrollar mejor su potencial en la formación, el trabajo y la vida en situaciones complejas.

Se explora el uso del vídeo en la empleabilidad, con especial referencia al CV en vídeo. Se describen las técnicas de vídeo y cómo aprovechar su versatilidad en diversos entornos de enseñanza, con especial referencia a los beneficios individuales para los participantes.

## **El vídeo como impulso del proceso educativo ..... Pág.: 23**

**Łukasz Szewczyk, Stowarzyszenie Pracownia Filmowa Cotopaxi**

Independientemente de si un vídeo se crea con los participantes o procede de una fuente preexistente, puede tener una influencia sustancial en el proceso educativo. El uso de recursos visuales, seguido de grabaciones de vídeo, ha sido durante mucho tiempo objeto de análisis académico, tanto para las ciencias naturales como para los estudios sociales.

Se explora cómo el compromiso empático con el vídeo puede utilizarse como mecanismo desencadenante con referencia a ejemplos de proyectos específicos.

El vídeo puede ser un recurso crucial para cualquier actividad basada en el aprendizaje a través de la experiencia, como el Sistema de Aprendizaje Basado en la Experiencia (EBLS) o el Aprendizaje Orientado a la Resolución de Problemas (PBL).

Se explora el proceso de verse a sí mismo y las emociones engendradas.

La esencia de este modelo, y por extensión de cada experiencia clave, es el "desencadenante" de nuestras emociones y pensamientos, que nos dirige hacia un cambio ampliamente comprendido, la piedra angular del aprendizaje. ¿Qué es exactamente ese desencadenante? Puede variar, según el tema del aprendizaje, desde el recuerdo personal hasta la escena de vídeo bien preparada.

## **Vídeo participativo y narración digital.....Pág.: 42**

**Clive Robertson, Real Time Video**

Este artículo explora el desarrollo de dos usos innovadores del vídeo en entornos educativos no formales para adultos. Compara el vídeo participativo como proceso para el trabajo de desarrollo en grupo con la narración digital, que tiene un proceso más individual y autobiográfico. Presenta el Vídeo Participativo como un enfoque para comprometerse con los grupos en situaciones de aprendizaje no formal.

Vídeo participativo – una metodología principalmente utilizada para fomentar el desarrollo individual y grupal. Utilizar el vídeo como proceso para promover un cambio positivo a nivel individual y grupal.

Narrativa Digital – la práctica por la que los participantes utilizan herramientas digitales (teléfonos inteligentes, tabletas, cámaras digitales, software de edición) para contar “su historia” desde su propia perspectiva.

Este artículo explora específicamente cómo el vídeo y las tecnologías digitales asociadas pueden utilizarse con grupos e individuos marginados o desfavorecidos. Se centra en la educación de adultos, especialmente para grupos de personas con capacidades o cualificaciones limitadas.

## **Análisis del uso de técnicas AV en actividades educativas.....Pág.: 73**

**Yasmina del Campo**, Magenta Consultoria

El vídeo puede utilizarse de diversas maneras para fomentar el desarrollo individual y grupal y puede ser utilizado por muchos grupos diferentes, personas con intereses comunes que quieren expresar sus puntos de vista, mostrar una situación específica o que quieren desarrollar un conjunto de habilidades.

Se presentan varios enfoques para el uso del vídeo y cómo se utilizan en diferentes entornos con distintos grupos comparando ejemplos de los métodos propuestos, especialmente en el contexto de la práctica de la educación de adultos. Se explora cómo se utiliza la producción de vídeo en el trabajo de desarrollo internacional y también se considera cómo Covid-19 ha planteado aún más el uso del vídeo con los sectores marginados y desfavorecidos de la sociedad.

**Irene De Laurentiis**  
CIAPE

## ¿Cuál es el valor de usar el vídeo en educación?

Contenido del documento:

- Introducción: ¿Por qué merece la pena introducir elementos de video en la educación?
- Vídeo CV
- Vídeo como impulsor en el proceso de grupo
- Vídeo como escaparate de contenidos para el proceso educativo formal y no formal

### ¿Por qué merece la pena introducir elementos de vídeo en la educación?

La emergencia del Covid-19 que vive el mundo entero confirma la importancia y la omnipresencia que tienen los vídeos y las herramientas digitales en general en nuestra vida cotidiana. Durante los días de encierro, las visitas virtuales en vídeo permitieron a la gente escapar de la realidad doméstica y experimentar viajes de inmersión en el arte, visitando los museos más importantes del mundo desde el sofá o paseando por las plazas y calles del otro lado del mundo. Esto permitió continuar con la actividad física, llevar a cabo sesiones de meditación, sanar las relaciones personales, trabajar desde casa e incluso formarse a través de vídeo-lecciones con contenidos digitales de aprendizaje concebidos de forma múltiple y combinada para no detener el aprendizaje formal, no formal e informal.

De forma coherente, y más allá de la contingencia histórica particular, el vídeo es cada vez más importante para los alumnos y las personas, incluidas las más vulnerables, también como preparación para el lugar de trabajo moderno y las futuras tendencias en materia de competencias (véase, por ejemplo, el último

informe Future of Jobs<sup>1</sup>, el Skills Panorama<sup>2</sup> o el DigComp 2.1<sup>3</sup>, entre otros). En un mundo cada vez más interconectado e interdependiente (la nueva era que vivimos también se llama “Cuarta Revolución Industrial<sup>4</sup>”), una serie de actores –a saber, los responsables políticos, las instituciones, los profesores y los expertos en carreras profesionales, los empleadores, pero también las familias, los individuos y la sociedad civil en su conjunto– deben ser conscientes de que los cambios en el sistema educativo suelen producirse a un ritmo más lento que los del mercado laboral, y de que el sistema educativo debe comunicarse mejor con el mercado laboral para evitar que se generen carencias de competencias que contribuyan a aumentar las tasas de desempleo. Por otra parte, un requisito previo para repensar el mundo del trabajo es la conciencia en torno a la complejidad y la velocidad de los avances tecnológicos y digitales.

Innovar en la didáctica significa también revisar y actualizar constantemente los conocimientos y las herramientas para impartir una educación y un aprendizaje adecuados a la realidad del mercado laboral contemporáneo. El alcance del material y los recursos de apoyo puede seguir siendo el mismo, pero es necesario digitalizarlos y revisarlos constantemente, para asegurarse de que siguen siendo impactantes para las generaciones jóvenes y adultas.

En toda la bibliografía sobre vídeos educativos, se concluye que éstos pueden mejorar la motivación intrínseca, estimular la excelencia en los resultados del aprendizaje y promover la aplicación en la industria y la investigación. Además de la educación en general, los vídeos pueden tener un impacto importante en la reducción de las desigualdades y las barreras de comunicación, mejorando el potencial de inclusión social y las habilidades de gestión de la carrera, dotando al individuo de competencias transversales (clave) para gestionar y desarrollar mejor su potencial en la educación, el trabajo y la vida ante situaciones complejas.

La didáctica 3.0, responde a múltiples necesidades a la luz del aprendizaje inclusivo: combina el conocimiento con la experiencia, fusionando los aspectos teóricos con las acciones prácticas, los momentos de aprendizaje informales y formales; además, fomenta la interacción de diferentes grupos de alumnos, permitiendo potencialmente que cada uno asuma el papel que prefiera en la clase.

---

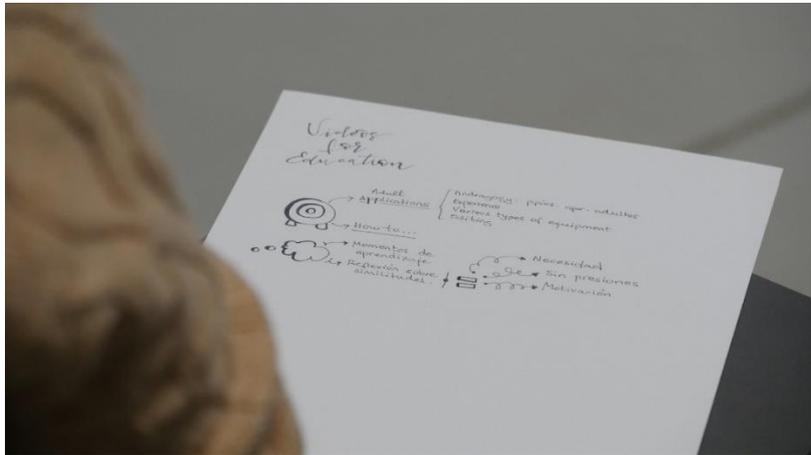
<sup>1</sup> World Economic Forum, The Future of Jobs Report, 2020. Disponible en: [www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf) último acceso: 12 dec. 2020

<sup>2</sup> Información sobre competencias proporcionada por el Cedefop, disponible en: [skillspanorama.cedefop.europa.eu/en](http://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en)

<sup>3</sup> El DigComp es el marco de competencia digital de la UE para los ciudadanos, con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso. Más información disponible aquí: [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf) Último acceso: 12 de diciembre de 2020

<sup>4</sup> K. Schwab, The Fourth Industrial Revolution, Portfolio Penguin, 2017 y K. Schwab, The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond, en [weforum.org](http://weforum.org), 2016 disponible en: [www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/](http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/) Fecha de acceso: 3 de diciembre de 2020

A la pregunta de qué papel deberían desempeñar los educadores en la introducción de elementos de vídeo en la educación, se podría decir que, en primer lugar, tendrían que proporcionar las oportunidades y las herramientas para que los alumnos adquieran y practiquen sus habilidades de vídeo. Esto podría hacerse exigiendo a los alumnos que utilicen directamente los vídeos como parte de su trabajo, por ejemplo, incorporando vídeos en los debates o mediante tareas de vídeo.



Desde una perspectiva más holística, y teniendo en cuenta las tendencias relacionadas con el Covid en los entornos educativos formales y no formales, así como las de los lugares de trabajo en todo el mundo, merece la pena resaltar algunas habilidades clave centrarse en el desarrollo para aprovechar los vídeos como herramientas clave para el aprendizaje permanente.

### Habilidades básicas:

- Aprendizaje remoto
- Participación en reuniones virtuales
- Grabación de un vídeo con una calidad de audio y vídeo razonable
- Hablar delante de una cámara
- Composición básica de la toma - asegurarse de que el sujeto está en el encuadre
- Cómo utilizar elementos visuales eficaces (ya sean diapositivas, presentaciones, gráficos, etc.)
- Edición básica (recorte, corte, montaje)
- Alternativas a las reuniones
- Compartir vídeos de forma segura
- Autoevaluación y reflexión sobre las habilidades de presentación
- Planificación y ejecución de un vídeo eficaz para el objetivo deseado
- Cómo utilizar diferentes herramientas de mensajería (email, vídeo, etc.)

### **Habilidades avanzadas:**

- Soluciones para grabar reuniones
- Edición intermedia (añadir superposiciones, música de fondo, efectos básicos)
- Combinación de varias tomas para una narración eficaz
- Creación de vídeos interactivos
- Uso de tecnologías XR/360 para simulaciones, diseño, etc..
- Dirigir eventos en línea en directo
- Reconocer cómo las técnicas de edición pueden alterar la percepción de los acontecimientos.

En la práctica, una de las formas más sencillas de conseguir que la gente aprenda a utilizar el vídeo y se familiarice con esta herramienta es pedirles que lo utilicen como parte de los procesos de grupo y/o del trabajo en clase que ya están realizando. Esto es válido para cualquier perfil de usuario, independientemente de la edad, las barreras socioeconómicas, los obstáculos lingüísticos, etc. Por ejemplo, pedir a los alumnos que creen vídeos en lugar de o como complemento a algunas de sus presentaciones, trabajos o informes de taller para empujarlos a practicar sus habilidades y aumentar su confianza en sí mismos.

La elección de los medios que se van a utilizar en un proceso educativo es crucial en la planificación didáctica: los medios más adecuados no sólo dependerán de los recursos (herramientas, dinero, tiempo, etc.) disponibles y del mensaje que se quiera transmitir, también del perfil de los usuarios (edad, formación, motivación, vulnerabilidades, etc.). La consecución de los resultados de formación deseados dependerá de la correcta evaluación de todos estos aspectos .

En cualquier caso, también es importante recordar el hecho de que los vídeos rara vez se utilizan solos, disociados de otros códigos de comunicación. La asociación más frecuente es con el audio, por lo que normalmente se habla del uso de medios audiovisuales. El carácter dinámico del vídeo lo hace especialmente adecuado para describir procesos que evolucionen en el tiempo: por ejemplo cuando se quiere recrear un evento de la vida real, sobre todo cuando es difícil que el público llegue a él; cuando hay que ilustrar fenómenos (eventos deportivos) o mecanismos intrínsecamente dinámicos; cuando, para describir un fenómeno o un proceso, es útil alterar su velocidad real (por ejemplo, la metamorfosis de una oruga) o su tamaño real; cuando se quiere representar o simular situaciones emocionalmente complejas (por ejemplo, en la representación de traumas personales), etc.

Por último, en lo que respecta a la población destinataria, hay que decir que el vídeo es aún más fácil de disfrutar que el audio: no requiere un esfuerzo especial de concentración y, por el contrario, tiende a motivar e implicar al espectador en un proceso creativo que supera cualquier barrera de comunicación. Por estas razones, los vídeos pueden ser utilizados con y por una gran cantidad de población, incluyendo a los más vulnerables y a los que tienen escasas o nulas habilidades digitales. Sin embargo, su uso requiere

un entorno de fruición adecuado, especialmente estructurado con algunas herramientas fundamentales. Así, el equipamiento podría representar una barrera para la fruición de vídeos a gran escala. Por otra parte, muchos de los métodos y técnicas analizados en este documento requieren instrumentos básicos (por ejemplo, teléfonos inteligentes, videocámaras, etc.), generalmente extendidos y conocidos entre la población común.

## Video CV

Aunque no son adecuados para todo tipo de trabajos, los vídeo CV son cada vez más populares. Este es una breve grabación visual utilizada por un candidato para solicitar un puesto de trabajo. En lugar de sustituir a los currículos tradicionales, un vídeo se utiliza para complementar una solicitud escrita. Puede subirse a una plataforma de vídeos de Internet o enviarse directamente a los empleadores. Su objetivo es resaltar las habilidades y la experiencia del candidato y ofrecer a los empresarios una visión de su personalidad.

La herramienta puede darse de forma participativa, formando a los usuarios finales del vídeo CV para que sean también productores y editores, protagonistas y no meros actores, sin necesidad de conocimientos tecnológicos y digitales previos, ni de utilizar herramientas complejas y costosas. Este aspecto confiere flexibilidad, accesibilidad y transferibilidad a la herramienta, y es especialmente importante en el sector de la educación no formal e informal, donde los recursos materiales son escasos y las necesidades de los usuarios varían, tratándose a menudo de grupos de personas vulnerables o desfavorecidas.



Seminario sobre previsión de competencias y empleos futuros, organizado e impartido por el CIAPE durante la LTTA organizada en Italia en el marco del proyecto Video in Education Process (Roma, mayo de 2019).

Los facilitadores/formadores deben tener en cuenta una serie de cuestiones de salvaguarda a la hora de organizar este tipo de dinámicas, entre ellas:

- ¿Tienen los posibles facilitadores una lista de control para identificar las vulnerabilidades de los participantes?
- ¿Cómo de privado y seguro será el canal de distribución del vídeo, puede verlo el público?
- ¿El vídeo se distribuye sólo a nivel local o mundial? Esto puede ser una preocupación para los participantes que huyen de la persecución.
- ¿A quién pertenecen los derechos del vídeo subido, al canal o al autor? Los facilitadores deben comprobar las normas y políticas del canal en línea.
- ¿Cuánto tiempo estará el vídeo en línea y a disposición de los posibles empleadores?
- Los facilitadores sólo deben grabar secuencias de vídeo para el currículum vitae. No deben grabar imágenes entre bastidores o "divertidas" con los participantes para otros fines, como el uso promocional o publicitario.
- Los facilitadores deben almacenar todas las grabaciones de vídeo de los participantes en discos duros seguros y deben conservarse de acuerdo con las directrices del GDPR.

En general, esta es una lista de ventajas de este método:

- + Los vídeo CV pueden ayudar a destacar entre la multitud: aunque están en auge, no son en absoluto comunes;
- + Los vídeo CV permiten mostrar la creatividad;
- + Podrían mostrar la personalidad de los usuarios y causar un impacto memorable;
- + Por último, podrían ayudar a demostrar determinadas habilidades (oratoria, comunicación y capacidad informática/digital).

Sin embargo, los vídeo currículos también tienen algunas desventajas. Pueden:

- Dificultar la inclusión de toda la información que se desea, debido a las limitaciones de tiempo;
- Los currículos en vídeo requieren mucho tiempo para filmarlos y editarlos;
- Irritar a los empleadores: dedican a cada CV en papel una media de 8 segundos, por lo que la molestia de tener que pasar uno o dos minutos viendo un vídeo podría llevar las solicitudes directamente a la pila del "No".

Teniendo en cuenta todo esto, he aquí un plan dirigido a las organizaciones no formales que deseen ocuparse de orientar a los usuarios hacia este tipo de herramientas, por ejemplo, organizando talleres y sesiones de formación dirigidas a formadores o usuarios finales (duración estimada: > 25 horas):

- Dedicar la primera sesión/reunión a apoyar las capacidades de los adultos;
- La mejora de las competencias, basada en las previsiones oficiales de puestos de trabajo y competencias futuras, con especial atención a las digitales ;
- Enseñar a seleccionar la información dentro de los CV tradicionales y Europass para desarrollar y producir videocurrículos impactantes y eficaces;
- Transmitir las técnicas de preparación del set de rodaje, la autopresentación y la actuación eficaz ante la cámara, la modulación de la voz, la grabación de imagen, sonido y vídeo;
- Añadir consejos y trucos relativos a la marca personal, junto con enlaces a las plataformas en línea más utilizadas para difundir vídeo currículos.
- Proporcionar información básica sobre cómo los usuarios finales pueden crear y editar sus videocurrículos, incluyendo disposiciones específicas para los beneficiarios que tienen habilidades o cualificaciones limitadas (por ejemplo, los desempleados de larga duración, jóvenes desempleados y sin formación).



*Este proceso puede entenderse como un servicio independiente o integrarse como parte de una trayectoria más amplia de orientación y reubicación en el mercado laboral, en una perspectiva de aprendizaje permanente. Este último es el enfoque adoptado en Italia por "The Apartment - Coworking & Cobaby", con sede en Roma, un espacio de trabajo colaborativo dedicado a la mejora de las competencias sociales de jóvenes y adultos, con vistas al aprendizaje continuo en línea con las normas más recientes adoptadas por la Comisión Europea. Entre los servicios disponibles (20 puestos de coworking, una sala de reuniones, una zona de relajación, cocina abierta...), también está la posibilidad de realizar una evaluación guiada de competencias, con posterior potenciación de talentos y vocaciones de jóvenes y adultos, y elaboración final de un vídeo de CV.*

**Los principales pros y contras del uso de vídeos de CV para mejorar la empleabilidad de los adultos son:**

PROS	CONS
Ayudan a los usuarios a destacar entre la multitud	Herramienta que consume tiempo
Permite mostrar creatividad	Los requisitos formales (por ejemplo, el tiempo) pueden limitar el contenido que puede transmitirse
Ayuda a demostrar determinadas competencias (por ejemplo, digitales o transversales)	Su duración puede irritar a los empleadores



“Creación de vídeos de CV para la mejora de las cualificaciones y competencias de los adultos”, LTTA organizada en Italia por el CIAPE en el marco del proyecto Video in Education Process (Roma, mayo de 2019).

## Vídeo como impulso de procesos grupales

Estamos acostumbrados a pensar en la educación tradicional como una relación que incluye al menos a dos protagonistas, con diferentes conocimientos, intencionalidad o papel social, de manera que el “profesor” pueda transmitirle algo al “alumno”. Esta condición puede ser temporal y el profesor, fuera de un contexto determinado, puede perder su papel como educador y también convertirse en estudiante. Y no solo eso: puede haber relaciones educativas no formalizadas, en las que el profesor se encuentra haciéndolo de forma involuntaria y sin que su función esté institucionalizada, como ocurre en las dinámicas imitativas entre compañeros de clase o amigos. Además, cada proceso formativo está siempre mediado por los lugares, herramientas y tiempos que lo conforman.<sup>5</sup>

A la hora de preguntarse si las nuevas tecnologías cambian algo de la relación educativa tradicional, cabe subrayar que las características de los vídeos los convierten en una herramienta educativa eficaz, ya que permiten comprometerse con los alumnos a través de actividades de aprendizaje más completas, inmersivas y participativas, en las que las imágenes desempeñan diferentes funciones, tanto la función comunicativa -vinculada tanto a la necesidad de transmitir información- como a la psicológica, que se centra en el modo en que las imágenes interactúan con el sistema cognitivo humano.

---

<sup>5</sup> A. Potestio, La relación educativa entre la tradición y las nuevas tecnologías, Rivista Formazione Lavoro Persona, Año III Número 8, p. 2

Esto es aún más interesante cuando se trata de dinámicas de grupo estructuradas –por tanto, de aquellos procesos que se producen entre los miembros de un grupo bien definido en sus recursos, estructura, procesos y tareas- y es de suma importancia cuando se trata de diseñar dinámicas de aprendizaje en las que participan grupos de personas vulnerables, que experimentan, por ejemplo, discapacidades o problemas de aprendizaje, barreras socioeconómicas, culturales e incluso físicas, como las de las personas que se encuentran en prisión o bajo custodia. En estos casos, el uso del vídeo va mucho más allá de sus características "superficiales". Estas últimas, de hecho, sólo se refieren a la apariencia externa de una imagen y a la forma en que fue creada y, aunque influyen en la elección de las herramientas, tienen una influencia marginal en la eficacia educativa.



- *Como ejemplo, las presas de la cárcel de mujeres de Pozzuoli (IT) viven en una situación de aislamiento, agravada por la emergencia de Covid-19 y el reciente encierro. Consciente de que la disminución de los contactos humanos puede contribuir a aumentar el malestar psicológico y la depresión, la dirección del Centro, en colaboración con la dirección del CPIA Nápoles Prov.1 (escuela pública para adultos), puso en marcha el proyecto "La Piazza" ("piazza" es "plaza" en italiano), destinado a animar las clases de aprendizaje a distancia en torno a una serie de recursos y herramientas que ofrece el mundo digital, como vídeos.*
- *El proceso adoptado se centra en la experiencia de la plaza como un espacio de uso público, un centro de convergencia del territorio urbano, un lugar de congregación, de reunión, de confrontación, un espacio para eventos históricos pero también un espacio geométrico capaz con sus formas de influenciar el imaginario social e histórico. Recorrerlos virtualmente a través de viajes inmersivos e imágenes en 3D, supone descubrir uno de los ejes de la historia y consolidar competencias básicas de ciudadanía, participación, geohistoria, matemáticas y tecnología en un trabajo interdisciplinar.*
- *Los cursos tradicionales de la escuela se reconvirtieron, pasando de llevar el mundo "dentro" de la prisión para hacer comprender a las personas libres el profundo sentimiento de separación e invisibilidad que sentían las reclusas, a llevar a las reclusas "fuera", hacia una experiencia de inmersión, consolidando las competencias curriculares y remodelando los objetivos de formación en función de las nuevas necesidades y técnicas.*
- *La reacción de las mujeres fue entusiasta, pidiendo más información y sugiriendo las plazas de sus ciudades de origen como las que les gustaría visitar durante las sesiones,*

*contribuyeron a enriquecer y hacer más variado y personalizado el itinerario de aprendizaje, contribuyendo así a perfilar un proceso de aprendizaje co-construido y participativo más adecuado.*

Esta experiencia confirma que la aplicabilidad de las técnicas de vídeo en los procesos de grupo en los que participan personas con capacidades y/o cualificaciones limitadas debe centrarse más bien en su función de:

- apoyo y estímulo a la atención;
- activación y construcción del conocimiento junto con la minimización de las cargas y barreras cognitivas;
- apoyo a la transferencia del aprendizaje y el contraste con la inhibición;
- apoyo a la motivación, la creatividad y el desarrollo personal;

... en vez de un criterio más orientado a su función comunicativa (decorativa, representativa, interpretativa, transformativa, etc.).

Además, los facilitadores de las dinámicas de grupo deben garantizar los principios básicos para una experiencia de aprendizaje eficaz e inclusiva. Para ello, se puede dedicar un tiempo inicial a mejorar el sentido de pertenencia, la percepción de uno mismo y del grupo y la orientación de los objetivos entre los participantes, por ejemplo, mediante la realización de actividades específicas para romper el hielo, dinamizar y crear un equipo.

**Los principales pros y contras de la utilización de vídeos como elemento desencadenante en los procesos de grupo:**

PROS	CONS
Especialmente útil para trabajar con grupos de personas con menos oportunidades	Una planificación adecuada del proceso puede llevar mucho tiempo
El vídeo transmite una mayor cantidad de información que otros medios de comunicación	Incluso el mejor y más adecuado material puede no producir la experiencia deseada si es demasiado largo
Es una herramienta impactante, que puede inducir fácilmente una experiencia o sentimiento.	

## El vídeo como escaparate de contenidos para el proceso educativo normalizado y no formal

Voluntario, accesible a todos, organizado y con objetivos educativos, participativo, centrado en el alumno, sobre el aprendizaje de habilidades para la vida y la preparación para la ciudadanía activa, basado en la participación de los alumnos, tanto individuales como en grupo, con un enfoque colectivo, holístico y orientado al proceso, basado en la experiencia y la acción, organizado sobre la base de las necesidades de los participantes... no es de extrañar que estas características connoten tanto el proceso (educación no formal) como la herramienta investigada (vídeo) dentro de este documento.

Las experiencias de aprendizaje centradas en la persona -aulas orientadas al alumno, en las que cada uno puede elegir el ritmo, las herramientas y los objetivos de aprendizaje en función de sus intereses y necesidades específicas- son una tendencia creciente en la educación y la formación. Esta tendencia puede manifestarse de muchas maneras. Los planes de estudio codiseñados, los análisis predictivos que alteran las trayectorias de los estudiantes para aumentar el éxito y los logros del aprendizaje, los materiales y formatos de aprendizaje que se ajustan a sí mismos en función de las interacciones de los estudiantes, todo esto y más se está contemplando como formas de hacer que el aprendizaje sea más relevante y eficaz para cada persona que participa en los procesos educativos no formales.



El papel del vídeo como escaparate de contenidos para los procesos de aprendizaje no formal podría implementarse mediante el uso de recursos existentes que se encuentran, por ejemplo, en la web, o bien centrarse en la importancia y la eficacia de las experiencias de aprendizaje personalizadas, como que los alumnos diseñen y conviertan sus propios materiales de vídeo a partir de la definición de un tema relevante, o que reciban sus propios vídeos personalizados como punto de partida para las investigaciones y los debates de grupo, o incluso que estén equipados con contenidos de vídeo interactivos, que cambien en función de las elecciones y consideraciones de los alumnos dentro de la dinámica específica del grupo.

El primer caso es el más rentable, mientras que el segundo se caracteriza por ser muy participativo. Este último también presenta algunos riesgos y escollos potenciales: algunos aspectos siguen dificultando el uso (participativo) del vídeo durante los procesos educativos no formales, empezando por la simple inercia (las personas -tanto los formadores/facilitadores como los beneficiarios/aprendices- no quieren cambiar la forma en que siempre han hecho las cosas), hasta la falta de formación previa. Sin embargo, es importante subrayar que esto último, junto con la disponibilidad de suficientes instalaciones de grabación de vídeo y equipos adecuados, pueden considerarse problemas importantes en aquellos casos en los que el enfoque de las sesiones educativas está más orientado a la comunicación que a las consideraciones y funciones psicológicas de la técnica (véase el apartado "El vídeo como activador en los procesos de grupo").

En general, antes de comenzar con la preparación de la sesión de aprendizaje, los facilitadores deben:

- Preguntarse por qué usar el vídeo dentro de la ENF y cuál es el tema o mensaje a tratar;
- identificar las herramientas y los materiales existentes que sean coherentes con el tema de las sesiones y analizarlos para inspirarse y reflexionar sobre cómo hacerlos más innovadores o más pertinentes para el grupo de alumnos;
- reflexionar sobre el grupo objetivo de la ENF, sus necesidades, intereses y su papel en la sesión

A continuación, se definirá la estructura de las sesiones junto con su narración. De este modo, el grupo objetivo participará idealmente en la definición de un guion gráfico en torno a un tema común, o trabajará en varios subgrupos, y definirá una introducción, un contenido, un final y, posiblemente, una apertura a la acción al final. Hay que animar a todo el mundo a que desempeñe un papel activo en esto, así como durante la formulación del siguiente guion, la preparación del escenario, la lista de rodaje, etc. Compartir los resultados individuales e intercambiar sobre ellos durante las sesiones de grupo contribuirá a aumentar el potencial educativo y potenciador de la dinámica.

La comunicación con los participantes es clave durante los procesos participativos y el ambiente debe ser cómodo. En el caso de filmarse a ellos mismos, los alumnos deben dar su consentimiento para ello y estar preparados para ello: ¿hay necesidades específicas para el entorno? ¿Qué motivos o colores deben evitar llevar? También hay que asegurarles que pueden elegir el papel que prefieren dentro del proceso y que tienen la última palabra sobre las imágenes o videos de las que no se sientan seguros.

### **Algunos ejemplos:**

Para obtener ideas sobre métodos y técnicas de educación no formal sobre animación, le invitamos a descubrir más sobre el "YouTrain Videoproject" ([www.youtube.com/watch?v=s3ONJPw-BD0](http://www.youtube.com/watch?v=s3ONJPw-BD0)), una iniciativa

europea financiada por el programa Erasmus+ de la UE. Su objetivo es promover la educación no formal y aumentar la calidad y el impacto de la didáctica proporcionando acceso gratuito a herramientas de aprendizaje visual, en concreto tutoriales en vídeo, que muestran métodos y ejercicios que pueden enriquecer la actividad diaria de los trabajadores sociales y juveniles, educadores, formadores y otras personas interesadas. La caja de herramientas, compuesta por unos 23 vídeos (que tocan temas como la creación de equipos, dinamización de actividades de formación, facilitación de debates en grupo, métodos de reflexión y evaluación para el aprendizaje individual y en grupo, etc.) está disponible y accesible de forma gratuita a través del canal del proyecto en YouTube, y puede utilizarse para diseñar y facilitar actividades de grupo para alumnos jóvenes y adultos. Los materiales se han desarrollado utilizando las técnicas de Design Thinking, Dragon Dreaming y Educación No Formal. El repositorio se ha abierto recientemente a la consulta pública en torno a más temas posibles de tratar a través de nuevos e innovadores vídeos a desarrollar.

- El centro juvenil de Roma MaTeMù (<https://www.cies.it/matemu/>), puesto en marcha y gestionado desde 2010 por la ONG CIES Onlus, las técnicas de vídeo forman parte de un camino más amplio de inclusión social, autonomía e integración. Es un lugar donde los jóvenes, chicos y chicas de todas las culturas y orígenes, pueden expresar su creatividad, pasar su tiempo libre de una manera diferente, encontrar apoyo y alguien que les escuche. Entre los cursos y actividades que se ofrecen, existe la posibilidad de reservar una sala para ver películas con amigos, o de participar en sesiones más interactivas sobre técnicas audiovisuales. Éstas suelen constar de dos fases: los jóvenes participan en paseos y excursiones por Roma y su provincia, para poder filmar libremente lo que observan, lo que les llama la atención y les emociona. Posteriormente, participan en actividades de postproducción, destinadas a crear y afinar -de crear y perfeccionar un producto audiovisual bien estructurado y personalizado. El enfoque contribuye concretamente a la inclusión social y profesional de estos jóvenes, capacitándolos y transfiriendo competencias clave para el futuro, concretamente las digitales y transversales.

Durante el cierre, la tecnología digital permitió preservar la oferta formativa del centro, incluido el curso de técnicas de vídeo, implicando a los distintos formadores en el desarrollo de lecciones de vídeo capaces de mantener la atención de los beneficiarios en torno a los múltiples temas propuestos (deportes, arte, hip-hop, bienestar, etc.), tratando al mismo tiempo la dimensión humana y, por tanto, el malestar experimentado en esas semanas, permitiéndoles "escapar" temporalmente de una vida doméstica forzada.

**Los principales pros y contras del uso de vídeos como escaparate de contenidos en los procesos educativos convencionales y no formales:**

<b>PROS</b>	<b>CONS</b>
Centrado en el alumnado incluso cuando se trata de grupos	Se pide mucha responsabilidad y atención a la persona que gestiona el proceso
Orientado a los procesos, por lo tanto, a la potenciación de los individuos y los grupos	Los participantes pueden tener miedo de revelar la dura verdad sobre su condición a través de sus producciones de video
Potenciar el autoconocimiento y favorecer comportamientos no prejuiciosos	Los grupos heterogéneos pueden necesitar diferentes enfoques y, por tanto, diferentes/múltiples facilitadores
	Las barreras técnicas y digitales podrían crear frustración entre los participantes

## Referencias y páginas webs:

1. Cedefop, Skills Panorama [skillspanorama.cedefop.europa.eu/en](http://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en)
2. D. Persico, Scegliere i media per la didattica. Le variabili in gioco e i criteri di scelta, TD n. 20 número 2 - 2000
3. El Marco de Competencia Digital de la UE está disponible aquí:  
[publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)
4. [www.adecco.it/come-trovare-lavoro/il-video-cv](http://www.adecco.it/come-trovare-lavoro/il-video-cv)
5. K. Schwab, La cuarta revolución industrial, Portfolio Penguin, 2017
6. K. Schwab, The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond, en [weforum.org](http://weforum.org), 2016 disponible en: [www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/](http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/)
7. Kaltura, State of video in education. Perspectivas y tendencias, Sexto anual, 2019. Disponible en: [corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The\\_State\\_of\\_Video\\_in\\_Education\\_2019.pdf](http://corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The_State_of_Video_in_Education_2019.pdf)
8. Unesco, Aprendizaje y educación de adultos y COVID-19, 2020. Disponible en: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d](http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d)
9. Unesco, How cities are utilizing the power of non-formal and informal learning to respond to the COVID-19 crisis, 2020. Disponible en: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148](http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148)
10. Foro Económico Mundial, Informe sobre el futuro del empleo, 2020. Disponible en: [www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf)
11. [www.curriculumvincente.eu](http://www.curriculumvincente.eu)
12. [www.future-time-traveller.eu](http://www.future-time-traveller.eu)
13. [www.moovly.com/blog/10-benefits-of-using-video-in-training-and-development](http://www.moovly.com/blog/10-benefits-of-using-video-in-training-and-development)
14. [www.scambieuropei.info/come-creare-un-video-curriculum/](http://www.scambieuropei.info/come-creare-un-video-curriculum/)

Łukasz Szewczyk

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI

## Vídeo como Recurso para Impulsar el Proceso Educativo

### Trasfondo

Independientemente de si un vídeo se crea con los participantes o procede de una fuente preexistente, puede tener una influencia sustancial en el proceso educativo. El uso de recursos visuales, seguido de grabaciones de vídeo, ha sido durante mucho tiempo objeto de análisis académico, tanto para las ciencias naturales como para los estudios sociales. Marcus Banks (Banks 2009) muestra cómo la visualidad puede salir de la consideración estrictamente formal y estética, convirtiéndose en una fuente primaria válida para la antropología, la psicología y la sociología. Además, si un vídeo contiene información educativa, puede perfectamente utilizarse en actividades educativas estándar. El vídeo puede ser un recurso crucial para cualquier actividad basada en el aprendizaje a través de la experiencia, como el sistema de aprendizaje basado en la experiencia (EBLS) o el aprendizaje basado en problemas (PBL).



Esquema 1, El ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb,

Fuente: [learningfromexperience.com/themes/experiential-learning-theory-videos/](http://learningfromexperience.com/themes/experiential-learning-theory-videos/), acceso: 07.04.2020

El esquema 1 presenta el ciclo de Kolb, una teoría del aprendizaje de adultos dentro del modelo de aprendizaje a través de la experiencia. Basándose en los últimos descubrimientos en el campo de la andragogía, David Kolb (Kolb 1984) esbozó la secuencia de elementos cruciales para el aprendizaje eficaz de adultos. La secuencia se compone de etapas que forman un determinado ciclo: la experiencia (de algo) (1) estimula la reflexión y el hallazgo de patrones (2), que a su vez se convierten en teorías más amplias, a menudo con la ayuda de un educador o un facilitador (3), que pueden utilizarse en la práctica (4).

Si este proceso se aplica, por ejemplo, a un taller de fotografía para participantes mayores. En lugar de introducir información teórica sobre la construcción y el uso del equipo, se les puede pedir que enciendan y exploren por su cuenta diversas funciones de una cámara. Los posibles fracasos y éxitos (es decir, la experiencia individual) llevarán a nuevas conclusiones, a menudo acompañadas de fuertes emociones, como el miedo a dañar el equipo o el orgullo de pulsar personalmente el botón del obturador. Este es un buen momento para que el instructor introduzca consejos teóricos, por ejemplo, describir las funciones del objetivo o explicar cómo ahorrar la batería apagando la cámara. Equipados con la experiencia, sus propias conclusiones individuales y los conocimientos teóricos básicos adquiridos del instructor, los participantes pueden pasar a la siguiente fase y producir su propio material, como imágenes de retratos. Este último paso se convertirá, naturalmente, en el primer paso de un nuevo ciclo Kolb: un retrato puede tener defectos técnicos, pero también puede ser bello, y ésta es otra experiencia que hay que procesar.

Ni que decir tiene que se trata de una simplificación del proceso real, ya que sus etapas pueden durar distinto tiempo en cada caso o pueden cambiar de orden: sobre todo si tenemos en cuenta los distintos estilos de aprendizaje (por ejemplo, el tiempo dedicado al análisis, la experiencia, la aplicación, la práctica).

La esencia de este modelo, y por extensión de cada experiencia clave, es el "desencadenante" de nuestras emociones y pensamientos, que nos dirige hacia un cambio ampliamente comprendido, la piedra angular del aprendizaje. ¿Qué es exactamente ese desencadenante? Puede variar, según el tema del aprendizaje, empezando por el recuerdo personal (por ejemplo, ¿qué pensé cuando no pude hacer mis gestiones en el ayuntamiento?), pasando por las tareas (por ejemplo, encender la cámara, comprar con los ojos cerrados para tener la experiencia de tener una discapacidad visual) hasta los estudios de casos críticos. Aquí también podemos utilizar recursos de vídeo.

Kaye Haw y Mark Hadfield (Kaye y Hadfield 2011) introdujeron la categoría de "vídeo desencadenante" para el estudio social de este modo: Se trata de un vídeo editado para que sirva de estímulo, o desencadenante, para ayudar a los participantes a reflexionar sobre cuestiones y acciones concretas (Haw y Hadfield 2011:59). Utilizaron las cintas disparadoras en dos contextos: fomentar el análisis detallado de un campo de investigación determinado y provocar el debate presentando opiniones variadas, a menudo polarizadas.

Cuanto más extremo y contrastado sea el contenido desencadenante (por ejemplo, opiniones, comportamientos o grabaciones que rompen tabúes), mayor será la probabilidad de que los participantes lo interpreten y comenten abiertamente. Ese momento, aunque conflictivo, puede convertirse sin duda en la correa de transmisión de la adquisición de conocimientos tanto para los grupos como para los individuos.

### *El proyecto de cine/Empatía*



El objetivo del proyecto era preparar una breve serie de películas que se utilizarían en los talleres sobre empatía. Los beneficiarios de las actividades de Cotopaxi fueron invitados como consultores durante la fase de redacción del guion. Para representar las ideas de esos guiones con la mayor precisión posible, las películas fueron producidas por un equipo y actores profesionales. Aunque los guiones reflejaban situaciones y emociones cotidianas, eran ficticios y no presentaban la experiencia real de ninguna persona. Los "estudios" grabados incluían las categorías de los rangos de la Psicología Orientada al Proceso (POP) (Mindell 1994) ("La delegación") e interpretaciones del experimento de R. Rosenthal (Rosenthal 1979) sobre las señales de comunicación no verbal ("Sentimientos"). Estas películas se introdujeron como parte del proceso educativo durante los talleres dirigidos a tres grupos de edad: mayores, estudiantes de secundaria y adultos. En el taller para adolescentes se presentó la película ("La delegación") centrada en el acto de violencia simbólica hacia una joven, una camarera, por parte de dos hombres maduros, sus clientes. El proceso educativo basado en el ciclo de Kolb contenía las siguientes etapas:

- Experiencia (ver la película)
- Reflexión y generalización, respaldado por preguntas como: ¿Qué opinas de esta situación? ¿Qué te parece el comportamiento de cada personaje??
- Teoría: introducción del ranking POP
- Aplicación práctica: hacer que los participantes presten atención a las desigualdades en su entorno inmediato, provocando y facilitando el debate sobre la situación presentada.

El debate resultó a menudo muy abierto y emotivo, ya que los participantes se basaron en sus ideales y valores personales en relación a cuestiones como la igualdad de género.

Seguindo la teoría del video desencadenante, las películas muestran actos sutiles, a menudo ignorados, de abuso cotidiano, que provocan la atención y una mayor reflexión. Sin embargo, el simple hecho de ver las películas por sí mismas no lograría el objetivo deseado; para lograrlo, tienen que estar entrelazadas en el proceso educativo de cuatro pasos. En ese contexto concreto, un vídeo/película no puede funcionar por separado, es sobre todo una ayuda educativa para el formador/facilitador.

### **Proyecto de investigación de campo sobre fuentes de energía renovables**

El objetivo del proyecto era investigar las opiniones y narrativas en torno a la construcción prevista de un parque eólico, que forma parte de un programa de inversión en energía sostenible. Los guiones de las entrevistas individuales se prepararon basándose en los problemas de investigación diagnosticados de antemano, y se referían a cuestiones como las actitudes hacia la construcción, las voces a favor y en contra, las estrategias y los actores locales que toman decisiones.

Durante la primera etapa, se entrevistó a los miembros de la comunidad local. Esto reveló que las opiniones sobre el tema estaban polarizadas y que había un alto nivel de movilización tanto entre los que estaban a favor como en contra de la inversión. Se grabaron todas las entrevistas y se seleccionó el material que contenía las opiniones más prevalentes sobre la energía renovable para utilizarlo durante la segunda etapa, las entrevistas de grupos focales (EGF). Las entrevistas se dirigieron a los miembros de la comunidad local y la intención era lograr una estrategia común para el próximo proyecto de energía sostenible durante debates moderados y facilitados. Como el tema era fuente de grandes conflictos dentro de la comunidad, la presentación pública de las entrevistas grabadas resultó imposible. Los participantes se negaron a hacer públicas sus opiniones, por lo que se decidió utilizar grabaciones en las que aparecieran los actores para garantizar el anonimato, pero manteniendo el impacto inducido por el material de vídeo. Finalmente, la segunda etapa (EGF) no pudo llevarse a cabo, pero el proyecto puso de manifiesto múltiples cuestiones éticas y metodológicas que deben abordarse para utilizar el vídeo en el proceso de facilitar el cambio a nivel local.

## Objetivos

Ser un desencadenante, un vídeo debe inducir un tipo particular de experiencia, lo que servirá como base para aprender en las próximas etapas.

Los posibles objetivos:

- Provocar emociones y estados que revelen nuestras actitudes conscientes y subconscientes, lo cual es el primer paso para cambiarlas (por ejemplo, la ira desencadenada al simpatizar con una víctima de discriminación).
- Centrarse en los temas que tienden a ser ignorados o que son difíciles de mostrar por otros medios (por ejemplo, cuestiones de igualdad de género en comunidades o grupos patriarcales).
- Apoyar el proceso de aprendizaje de los roles de grupo y de formar parte de un equipo (por ejemplo, durante las sesiones de formación para la creación de equipos, cuando se discuten las tareas grabadas en un vídeo).
- Fomentar el análisis crítico de los comportamientos individuales dentro de un grupo, como en el ejemplo descrito anteriormente.

## Resultados

Debido a su conexión inmediata con la realidad, el vídeo tiene un gran poder de impacto, que ayuda a inducir una experiencia particular. A los alumnos les resulta más fácil observar, sentir y comprender la realidad representada en una grabación que en cualquier otro soporte. Los investigadores compararon las preferencias de los profesores y los alumnos de las facultades de medicina, que se basan principalmente en el aprendizaje basado en problemas (ABP) (Chan et al. 2010). La idea del ABP es adquirir nuevas habilidades resolviendo problemas de forma individual, y el papel del formador/educador es facilitar ese proceso, es decir, allanar el camino para pasar de un problema a una hipótesis y a posibles soluciones. El educador se limita a presentar un problema, normalmente en forma de estudio de caso, que se convierte en el punto de partida para adquirir conocimientos, habilidades y el enfoque correcto para resolverlo. La comparación de las preferencias en cuanto a la presentación del estudio de casos en forma de material impreso tradicional y de grabación en vídeo demostró que la mayoría de los alumnos (92%) y todos los profesores (100%) eligen la forma audiovisual. ¿Cuáles son las razones de estas preferencias tan marcadas? Un vídeo transmite un amplio abanico de información, incluidas las señales no verbales, como la expresión facial, el tono de voz y los gestos de los hablantes grabados. Podemos observar el espacio, los objetos y escuchar tanto las palabras como los sonidos del entorno. Es una amplia fuente de información que puede ser difícil de obtener de otras maneras. El audiovisual se ha convertido en una

fuerza de información tan ampliamente disponible y reconocible que ya no tenemos que preocuparnos porque un material de vídeo sea confundido por la realidad, un asunto que ya fue debatido hace años (Banks, 2009:123) . Otra de las ventajas de utilizar el vídeo como desencadenante en el proceso educativo es la facilidad con la que afecta a nuestras emociones y sentimientos. Los contenidos controvertidos provocan fácilmente la oposición, la ira y la agresividad, que seguramente iniciarán un debate moral, catalizarán un proceso de grupo o inducirán un cambio interno de actitudes.

Un video desencadenante puede ser especialmente útil para trabajar con grupos de personas con menos oportunidades. Su mensaje puede ser más claro que una descripción escrita de cualquier tipo; hoy en día forma parte de la vida cotidiana más que la lectura. Incluso ver programas de televisión básicos nos ha hecho aptos para la interpretación subconsciente de las narraciones visuales. Independientemente de que podamos o no recitar las reglas de Aristóteles para la composición dramática, buscamos en los medios audiovisuales una experiencia emotiva, una cierta verdad y referencias a nuestra propia realidad. Las películas pueden engancharnos, también estamos bastante acostumbrados a discutir, comentar y criticar su contenido: en un nivel muy básico, determinamos si algo nos ha gustado y qué sentimos por los personajes (aun así, rara vez identificamos nuestra experiencia en términos de emociones). Estos aspectos deben tenerse en cuenta cuando preparamos o elegimos el material de vídeo con el que vamos a trabajar.

### **Vídeo vs formas directas de experiencia**

Hay técnicas de coaching que ofrecen un tipo de experiencia muy específica, que permite a los participantes no sólo revivir sus propias experiencias del pasado, sino simpatizar con la experiencia de otra persona, ponerse en sus pantalones, por así decirlo. Estas técnicas incluyen representaciones teatrales, simulaciones y experimentos. Su valor es indiscutible y las experiencias que inducen son extremadamente intensas. Aunque el vídeo puede no ser tan efectivo como desencadenante, puede ser más seguro de analizar y más fácil de comentar, compartir y generalizar. En otras palabras, puede ser una buena forma de dar el primer paso, que es crucial para aquellos grupos e individuos que no tienen suficiente experiencia y no están preparados para las emociones intensas o no tienen tan desarrollado el autoconocimiento. Esto también se refiere a las personas con bajas competencias, ya que pueden no estar preparadas para autoanalizarse: no han tenido acceso a actividades de autodesarrollo como sesiones de formación, terapia, grupos de apoyo, sesiones de coaching, etc. En su caso, las técnicas de vídeo pueden ser especialmente útiles. También son útiles para otro tipo de grupos. Al dirigir y participar en talleres dirigidos a formadores/facilitadores, uno se da cuenta de que dar y recibir retroalimentación y comentarios constructivos puede ser una fuente importante de problemas, especialmente cuando se trata de estilos de coaching.

Naturalmente, las herramientas y los estilos de coaching son una cuestión muy individual, pero ciertos estilos, situaciones y comportamientos son repetitivos. Dar retroalimentación, o incluso analizar esos estilos, a menudo resulta en una respuesta emocional en defensa de la integridad del ego de una persona; desencadena la oposición y la ira. Una solución para esto podría ser mostrar a los participantes un vídeo que muestre varios estilos de coaching, situaciones difíciles, errores repetitivos. Los participantes se centrarían en el análisis del vídeo y, de este modo, el ego sensible se separaría de forma segura del tema presentado.

### **Consejos sobre cómo usar el vídeo como desencadenante de procesos basados en la experiencia:**

- ⇒ Planifique bien el proceso. ¿Qué quiere provocar en los espectadores a través de su vídeo? ¿Cómo va a utilizar estas emociones y respuestas en el proceso educativo? ¿Ha escogido un vídeo que estimule la experiencia deseada (cuestión de adecuación)?
- ⇒ Prepare preguntas que le ayuden a dirigir y animar a los participantes a compartir sus ideas.
- ⇒ No se muestre nervioso o impaciente, no presione ni critique si los participantes interpretan el vídeo de forma diferente y llegan a conclusiones distintas a las que pretendía. Siga su experiencia y haga preguntas adicionales para extrapolarlas.
- ⇒ Seleccione el material teniendo en cuenta su nivel de intensidad y su duración. La era de YouTube ha reducido drásticamente el tiempo durante el cual nos mantenemos concentrados y atentos a un vídeo. Incluso el mejor y más adecuado material puede no producir la experiencia deseada si es demasiado largo.
- ⇒ Recuerde que experimentar un determinado estado o emoción no pone fin al proceso de aprendizaje. Si utiliza el ciclo de Kolb, aún le quedan tres pasos más, cada uno de ellos igualmente importante. Según mi propia experiencia: unos minutos de material de vídeo pueden servir de apoyo a los siguientes pasos del proceso durante más de una hora.

## Perspectiva terapéutica del video

### Antecedentes

Los materiales de vídeo y las películas se utilizaron en la terapia por primera vez después de la Segunda Guerra Mundial y desempeñaron un papel de apoyo en el tratamiento de los soldados que sufrían depresión y TEPT.<sup>6</sup> Sin embargo, siempre ha habido diferentes enfoques hacia la aplicación de formas de vídeo para los procesos terapéuticos y el apoyo a los pacientes en crisis.

Durante la videoterapia –derivada de la terapia artística y el psicoanálisis–, los pacientes/clientes realizan diversas formas de vídeo para expresarse de forma activa y creativa. Las técnicas que ya se han explicado en el artículo Video Participativo y Narrativa Digital (página: 42), ayudan a los pacientes a mostrar sus historias individuales o grupales, describir su experiencia y narrar su condición en sus propios términos.

La cinematerapia se centra en el visionado de las películas seleccionadas por el terapeuta para permitir el autoanálisis en profundidad, la identificación y la polarización de los estados y emociones de los personajes, que luego se convierten en el punto de discusión terapéutica. Los pacientes no crean imágenes externas, sino que la actividad terapéutica está relacionada con la identificación y la catarsis vividas junto con el personaje, por un lado, y el análisis reflexivo de los acontecimientos representados en la película junto con el terapeuta, por otro.

Otro enfoque, conocido como teleterapia, es en esencia un encuentro tradicional de un terapeuta y un paciente, pero llevado a cabo a través de medios de comunicación contemporáneos, incluyendo la videoconferencia y las videollamadas<sup>7</sup>. En los tiempos de la aldea global, cuando el contacto humano directo es limitado (como durante la pandemia de coronavirus de 2020) esta forma podría resultar una alternativa eficaz a las sesiones terapéuticas tradicionales, con sus propios beneficios. Sin embargo, en este caso el vídeo es simplemente un medio de comunicación, no un medio para el cambio terapéutico.

Parece que la forma más extendida y en rápido desarrollo es la videoterapia, que se centra en la expresión creativa. Su desarrollo también se beneficiará potencialmente de la aparición de la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). Las herramientas como la RV y la TDC promueven a su vez la cooperación, el empoderamiento y la comunicación, y están encontrando aplicaciones prácticas para trabajar con grupos e individuos, por lo que se han convertido en objeto de investigación académica.

El análisis adicional se centrará en la experiencia de la videoterapia con el uso de métodos de VP y DST. Ambas técnicas, incluyendo sus objetivos y procesos, se describen en detalle en las páginas 42-71.

---

<sup>6</sup> [filmoterapia.pl/czym-jest-filmoterapia/](http://filmoterapia.pl/czym-jest-filmoterapia/) y [filmandvideobasedtherapy.com](http://filmandvideobasedtherapy.com) (el sitio web fue creado por los autores sobre la base del trabajo de (Cohen et al 2015).

<sup>7</sup> Cf. [positivepsychology.com/video-therapy/](http://positivepsychology.com/video-therapy/), acceso: 23.03.2020

### *Proyecto House from Inside*



El proyecto tiene una estructura cíclica. Fue desarrollado para personas con problemas psicológicos y en crisis. En este momento, alrededor de cien personas han formado parte del proyecto. Su objetivo es apoyar, permitir el intercambio de experiencia y aumentar la comunicación de sus beneficiarios y, aunque no se define como un programa terapéutico, se ha percibido como tal en muchas ocasiones. Las actividades se basan principalmente en el método VP y poseen la estructura descrita en la página 52: las reuniones iniciales se centran en la integración y la presentación de los problemas técnicos (en esta etapa también definimos nuestro objetivo, a menudo de manera indirecta), luego los participantes deciden los temas y graban vídeos, que luego se editan y proyectan.

Dependiendo del tiempo disponible, los proyectos duran entre tres y seis meses. Se encuentra parcialmente organizado en conjunto con Centros de día. Una parte del programa importante que a veces resulta ambigua es la proyección pública de las películas producidas en salas artísticas de cine en Varsovia. Los temas y características de esos vídeos son variados, desde video-arte surrealista con mensaje metafísico hasta docudramas que describen lo que es la vida con trastornos.

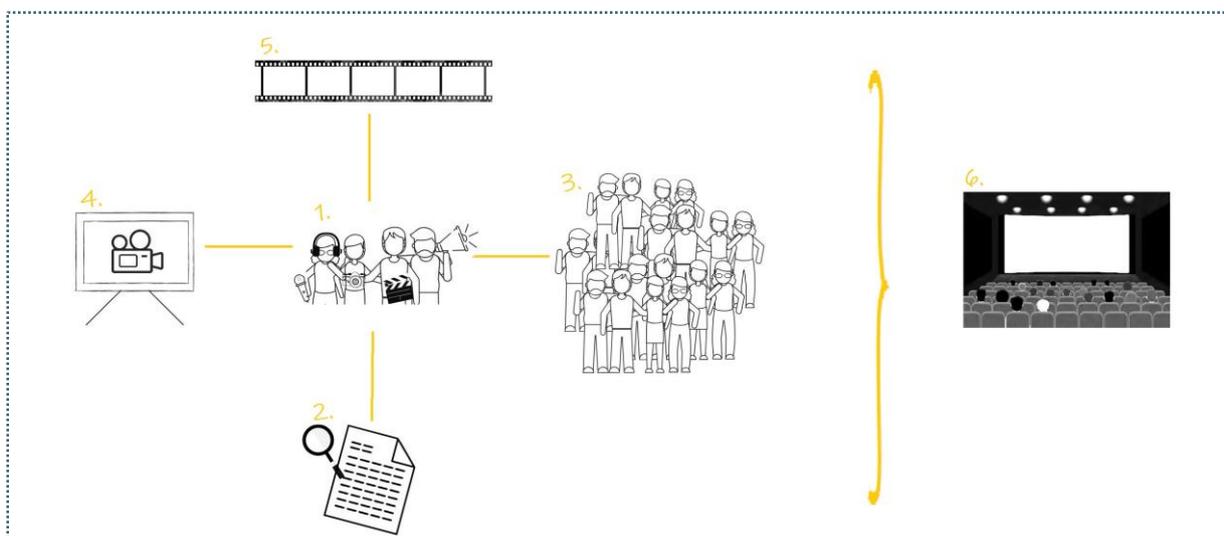
Se puede encontrar más información sobre este proyecto aquí: [dom.pracowniacotopaxi.pl](http://dom.pracowniacotopaxi.pl) (solo en Polaco).

### **Objetivos y resultados**

Dependiendo del enfoque, los objetivos pueden variar. En Cinematoterapia, el objetivo es acceder a las emociones propias, aumentar el autoconocimiento, simpatizar e identificarse con los protagonistas conduciendo posteriormente a un debate. En Teleterapia, el vídeo actúa principalmente para facilitar el contacto entre paciente y terapeuta si la distancia física entre ellos es muy grande, pero también puede

servir para superar barreras como el miedo a acudir a una sala de terapia, o el estigma social. Adicionalmente, esto ayuda a reducir los costes de transporte, inevitables en las sesiones tradicionales, lo que puede popularizar la teleterapia no solo entre personas con pocos medios y oportunidades. En el contexto de métodos activamente inclusivos como el VP o la narrativa digital, los objetivos dependen de las prioridades o las suposiciones hechas de antemano, o modificadas a lo largo del programa. A pesar de la complejidad de este asunto y las posibles dificultades a lo largo del camino, el objetivo debería ser siempre discutido con los participantes.

El esquema 2 describe las posibilidades de dar forma a los procesos en función de los objetivos deseados y centrarse en cada efecto/resultado/mensaje. Se basa en una metodología de VP cíclico, dirigido a personas con trastornos psicológicos y personas en crisis, denominado House From the Inside (vea la descripción en el recuadro de la página: 31).



Esquema 2, objetivos del uso del vídeo en aproximaciones activas, elaboración propia en: Ł. Szewczyk, *Badania przez działania: o zastosowaniu techniki wideo w polityce społecznej*, Problemy Polityki Społecznej, Número 15/2011

En la situación 1, nos centramos en el grupo de participantes directos, siendo esta la situación más similar al modelo terapéutico tradicional. Los objetivos en este caso pueden incluir: empoderamiento individual, validación de la experiencia personal, comunicación y sentido de pertenencia a un grupo, compartir problemas similares y experimentar estados similares. Estos objetivos pueden diferir dependiendo del grupo y el método de trabajo, sin embargo, los beneficios se asemejan a aquellos descritos por el VP y la narrativa digital. Aparte de los beneficios obvios, como su valor informativo, es solamente un pretexto, un detonante para los procesos grupales y el desarrollo de competencias sociales. Lo que es crucial es tratar la grabación como una herramienta, no como meta final. Uno de los participantes ofreció una metáfora bastante precisa para colocar el proceso sobre los resultados: “La historia es lo que pasa entre los hechos”.

La parte más interesante tiene lugar dentro del grupo y entre sus miembros, no lo que se presenta finalmente.

La situación 2 se centra en aportar información crucial desde el punto de vista de la investigación o la terapia. Esta información puede ser extrapolada por observadores independientes, pero también por los facilitadores o educadores trabajando directamente con los participantes. En este caso, todas las conclusiones, nuevos datos, análisis, los modos narrativos y demás información son importantes. Puede que no sean de utilidad directa para los participantes, pero pueden ayudar a validar o cambiar procesos terapéuticos, crear nuevas soluciones sistemáticas, inventar nuevas formas de asistencia, etc.

La atención en un grupo más amplio de potenciales beneficiarios, pero no lo suficientemente amplio como para ser considerado una audiencia independiente, aparece representada en la situación 3. En este caso, un vídeo preparado por miembros de un entorno determinado se utiliza para señalar ciertas cuestiones problemáticas, promover la integración o provocar el debate, etc. en el contexto de toda la comunidad (por ejemplo, un grupo de autoayuda, cuyos miembros seleccionados preparan un vídeo que se convierte en un elemento de apoyo del proceso del grupo, como en el caso del material que desencadena un proceso educativo).

En algunos casos el objetivo comúnmente establecido es aprender a utilizar el equipo y entender los aspectos técnicos de la producción audiovisual. Esto ocurre cuando el grupo decide ignorar otros beneficios de la auto-expresión y reduce el proceso a un curso sobre producción audiovisual (situación 4). El objetivo es obtener nuevas competencias y habilidades, y la posibilidad de utilizarlas para el trabajo profesional.

El énfasis en el vídeo/película producida como el objetivo más importante de la actividad (situación 5) terapéutica dentro de la creación y expresión artística. Aunque potencialmente puede tener sus propios objetivos, por ejemplo, plasmar ciertas cuestiones, compartir una experiencia), debe interpretarse principalmente en categorías estéticas. Lo que importa es el resultado final, el trabajo se separa del contexto social, terapéutico o personal. Ya no es importante quién lo ha hecho y por qué, y como con cualquier forma de expresión artística, comienza a existir como una obra de arte autónoma.

En la situación 6, el enfoque se asocia con un auditorio más grande, los espectadores y la influencia que el vídeo y el proceso en sí mismo pueda tener sobre ellos. Este suele ser el enfoque de cualquier actividad de apoyo a las personas con trastornos psicológicos, pero también puede estar relacionado con el valor educativo e informativo de un vídeo. Las actividades impulsadas de esta manera pueden respaldar la educación de los trabajadores de la salud, o cambiar la percepción común sobre las personas que sufren estos trastornos promoviendo la empatía.

Todas las dimensiones anteriores pueden coexistir. Sin embargo, el enfoque puede desarrollarse con el grupo, sus necesidades y experiencias respecto a la producción de vídeo. A veces, esto conduce a experiencias agrídulces, como la expresada por uno de nuestros participantes más experimentados:



*Pensé que a Cotopaxi lo había mandado alguien para comprobar si alguno de nosotros puede llegar a la industria del cine, pero todavía no se habla de la selección en cuanto la cultura. Cotopaxi 2019*

### **Conservando el “Yo”: desafío y liberación**

El uso del vídeo en terapia implica diferentes factores metodológicos, estructurales y éticos. Se han representado en la tabla de la página 67 (Resumen de las cuestiones éticas situadas al utilizar métodos visuales y digitales participativos).

No hay espacio para la discusión de desafíos más complejos, pero hay ciertas cuestiones básicas que cualquier persona pensando en diseñar una video-actividad con fines terapéuticos debería considerar.

Grabarse y verse a uno mismo, filmar, analizar y enseñar el “Yo” es un gran desafío, pero también ofrece potencialmente grandes beneficios. Verse a uno mismo es una experiencia muy expositiva. La primera reacción suele ser de negación: esa persona no soy yo, esa no es mi voz, yo no soy así, no me gusta. En grupos con fines terapéuticos puede haber bastante autocrítica. Uno de nuestros participantes lo describe así:



*Me fue difícil mirarme y escucharme cuando al final nos enseñaste nuestra película. Como si no fuera yo. Me avergoncé por haberme expuesto así. Me pareció que había sido innecesario e inapropiado.*

Este tipo de situaciones requiere mucha empatía, comprensión y paciencia por parte de la persona a cargo de las actividades. Necesita dar apoyo y sensación de seguridad, pero también debe animar a la autorreflexión, a lo mejor sugerir percibirse a uno mismo como una persona ajena, un personaje determinado por ciertas decisiones, situaciones y predisposiciones para actuar de una manera concreta. Esta perspectiva puede dar a la gente una sensación de desapego que impida el auto-análisis y permita en su lugar un análisis normalmente reservado para los protagonistas de la película. La relación entre el “Yo” y el “otro” pueden aportar una perspectiva totalmente nueva: podemos acercarnos, cambiar el ritmo (al ralentizar la velocidad de reproducción o rebobinar el material varias veces ) y ver algo a lo que no teníamos acceso durante la representación dramática, la terapia o al usar otros métodos o técnicas (Haw and Hadfield 2011:49-57).

Otro aspecto relacionado con la auto-imagen es la publicación y proyección del vídeo producido. Los participantes deben ser conscientes y ponerse de acuerdo con los términos en los que se compartirán los materiales del taller. Este es un asunto extremadamente complejo, ya que teóricamente cabe la posibilidad de querer verse la cara en el cine, la televisión o Internet, pero al mismo tiempo no ser consciente del coste de una aparición pública. Este asunto requiere de mucha responsabilidad y consciencia por parte de la persona manejando el proceso.

Poner cualquier cosa a disposición del público es un permiso de facto otorgado a otros para que nos juzguen, y ese juicio puede basarse en categorías diferentes a las importantes para el proyecto y no corresponder a las expectativas de los participantes. La proyección pública no solo ofrece la oportunidad de presentarse y verse a uno mismo, también incluye expectativas sobre el resultado (¿Cómo se entenderá? ¿Qué beneficios aporta?) y miedos sobre revelar la dura verdad sobre su situación. En consecuencia, cualquier proyección pública debe pensarse bien y equilibrar las metas y las expectativas, ya que es una situación emocionalmente exigente.

Los aspectos éticos y formales mencionados arriba son solo algunas de las cuestiones que implican grabar, visionar y compartir la imagen de uno mismo. Otro participante lo resume muy bien de esta manera:



*Creo que trabajar en una película es importante, pero el resultado final también puede ser terapéutico. No tiene por qué enseñarse a nadie. Cuando lo ves con tu grupo, puedes ver tu papel en él, lo que aportas, lo que te hace daño, lo mucho que puedes acercarte y si las personas pueden entenderte. Puedes, observar tu propio cuerpo moverse y ver cosas a las que nunca habías prestado atención. Puedes ver que no eres un extraño, que a veces otros perciben el mundo de la misma manera que tú.*

#### **Consejos para un buen comienzo (en realidad, no solo uno bueno ni solo un comienzo):**

- ⇒ Asume las responsabilidades del proceso y sus participantes. Estas actividades no son terapia, pero ayudan al empoderamiento y autoconciencia. Esto también se aplica a la aproximación y tratamiento de los participantes. En caso de grupos más exigentes, vale la pena considerar involucrar a un mayor número de especialistas.
- ⇒ Considera las potenciales dificultades psicofísicas de los participantes (como aburrimiento, emoción, distracción, sopor). Adapta tus acciones en consecuencia.
- ⇒ A veces los objetivos se modifican durante el proceso, sin embargo, necesita establecer desde el inicio qué es y qué no es su proyecto, lo que usted y sus participantes podéis ofrecer mutuamente. Establecer un acuerdo es importante, pero aun así es posible que no satisfaga

motivaciones y esperanzas ocultas (como en el caso de la ya mencionada “selección en cuanto a la cultura”).

- ⇒ Como ya se destacó anteriormente, el tema de la auto-imagen es crucial. Si se quiere que los participantes se encuentren a gusto con grabar, ver y “preservarse” a sí mismos así, tiene que empezar por usted: conviértase en el sujeto, grábese a sí mismo, etc. Esto animará al grupo, y mostrará que también puede acercarse a usted de manera natural y relajada. Recuerde expresar simpatía hacia su propia imagen (no haga críticas innecesarias ni señale imperfecciones), ya que mostrará a los participantes el tipo de estándares adoptamos por el proceso. Esto incluye la ejemplificación, cómo transmitir ciertas normas de forma subconsciente, con propósito educativo oculto: enseñar no solo a través de la formalidad del proceso, sino también a través de nuestra actitud.
- ⇒ Brinde refuerzos positivos, céntrese en lo que tienen, no de lo que carecen. Destaque todo lo positivo, acompañe a los participantes y alégrese cuando superen sus dificultades, como ir aceptando su propia imagen. Evite las críticas y lo más importante, juzgar, incluso de forma positiva. Su deber es seguir a los participantes a lo largo del proceso, no participar como figura paterna o cualquier otro tipo de autoridad, ya que de todos modos se enfrentan a ellos cada día.

#### **Ejemplos seleccionados de las actividades de Videoterapia:**

- [www.real-time.org.uk/open-mind](http://www.real-time.org.uk/open-mind)
- [www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills](http://www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills)
- [www.radarmentalhealth.com/home](http://www.radarmentalhealth.com/home)
- [www.dom.pracowniacotopaxi.pl](http://www.dom.pracowniacotopaxi.pl)

## **El vídeo como representación de contenido**

### **Antecedentes**

Durante la Conferencia y exposición Internacional de la ATD (Association of Talent Development, Asociación para el Desarrollo del Talento) (Atlanta, 2017), uno de los grandes eventos dedicados a la enseñanza de adultos, los conferenciantes señalaron dos técnicas que pueden apoyar de forma efectiva el proceso de aprendizaje: la creación de imágenes (incluyendo el formato de vídeo) y la narración, como presentar el contenido en forma de historias. El vídeo ya no es solo una fuente de entretenimiento, se ha convertido en

una herramienta del día a día, como han demostrado las múltiples videoconferencias realizadas durante la pandemia del coronavirus. El formato de vídeo puede ser particularmente útil para mostrar procesos y fenómenos ambiguos, difíciles de entender, o rodeados de tabúes. El vídeo permite situarlos en un contexto claro para un grupo determinado y que se corresponde con sus experiencias e intereses. Durante los talleres de igualdad de género, se proyectó un vídeo famoso en aquel momento que mostraba la reacción de Ada Hegerberf, la primera mujer futbolista galardonada con el Globo de Oro, ante una pregunta sexista por parte del presentador del evento ([https://www.youtube.com/watch?v=Wb\\_hP4ssPSc](https://www.youtube.com/watch?v=Wb_hP4ssPSc)). Este vídeo ilustra perfectamente varios de los problemas alrededor de la igualdad de género: deporte dominado por hombres, menosprecio de los logros de mujeres, ver a las mujeres como objetos sexuales. El vídeo resultó especialmente atractivo para los hombres, ya que presentó comportamientos que generalmente pasan desapercibidos o se perciben como un cumplido. Otro beneficio del uso de vídeos es su potencial para mostrar emociones. Puede parecer fácil definir la felicidad o el miedo, pero estos no se expresan con palabras. Un vídeo/película puede ser la única forma de mostrar su variedad, complejidad y coexistencia.

### **Formatos y aplicaciones**

El vídeo se puede aplicar ampliamente en el contexto de la educación no formal. Puede ser particularmente útil en la formación a distancia, cada vez más popular hoy en día, especialmente considerando el reciente miedo a infecciones y la preferencia por el distanciamiento social. Respecto a las técnicas como el aula invertida o el aprendizaje semipresencial, cuando un alumno tiene que familiarizarse primero con el material para discutirlo durante la reunión, este se puede proporcionar a través de un vídeo breve y conciso. Hoy en día, eventos públicos, como los organizados por TED y TEDx, se usan para promocionar determinadas ideas entre una amplia audiencia en línea. Los YouTubers convirtieron videos instructivos inicialmente pesados y poco atractivos en fascinantes tutoriales prácticos, abarcando todos los campos de interés. Múltiples vídeos de Hazlo-Tú-Mismo dan consejos sobre cómo cambiar la bombilla de un coche, o incluso sobre cómo hornear pan sin levadura, que por entonces se había agotado en Europa. Es difícil imaginar un método de educación no formal más eficiente que estos tutoriales: se encuentran universalmente disponibles, normalmente de forma gratuita, y que enseñan habilidades prácticas. La separación de imagen y sonido, la enseñanza oral y la presentación de sus aplicaciones prácticas, se encuentran combinadas en un vídeo.

El futuro de los vídeos instructivos puede que pertenezca a la realidad virtual (VR) y aumentada (AR). Los equipos de visión 360° ya se utilizan en la educación formal y la formación profesional (por ejemplo, para

tareas que requieren de precisión, como cirugías o trabajos de construcción), pero seguramente también respaldarán pronto a la educación no formal.<sup>8</sup>

Las imágenes en la educación también están indirectamente relacionadas con la evaluación y la retroalimentación, comenzando desde las virales secuencias de animación corta (GIFs) que expresan aburrimiento, sorpresa, etc., pasando por vídeos cortos de respuesta grabados en teléfonos inteligentes, hasta evaluaciones complejas de programas de apoyo en países en desarrollo que métodos como VP. El uso de medios audiovisuales para estos fines permite incluir mucha información (incluyendo señales no verbales) en un formato corto, dirigir la atención a la perspectiva individual o comprobar cómo las acciones a gran escala contribuyen a un cambio real en la vida de los destinatarios finales.<sup>9</sup>

### **Imágenes: beneficios para los participantes, especialmente aquellos con menos oportunidades:**

- ⇒ El aspecto universal del lenguaje visual y su viabilidad semántica: el lenguaje del vídeo es esencialmente universal y fácil de entender, debido a su popularización por las cadenas de televisión. Además, permite construir un mensaje usando solo imágenes sin sonido, por lo tanto, sin usar un lenguaje de facto en absoluto, lo que permite utilizarlo en grupos que no saben un idioma en concreto.
- ⇒ Posibilidad de parar, rebobinar y repetir: los educadores y participantes tienen el control total sobre el material y el tiempo. Volver a reproducir un vídeo ofrece la posibilidad de un análisis más profundo y percibir nuevos detalles. Puede ser muy importante para individuos que necesiten volver a ver el material varias veces, necesiten más tiempo o tengan problemas de concentración.
- ⇒ Fácil acceso: normalmente es suficiente con tener un teléfono inteligente con conexión a Internet. Una vez subido a la red, un vídeo ya no está restringido por un operador físico, lo que lo hace disponible en cualquier lugar. Ya no requiere que una persona esté en un sitio y un lugar concreto, por lo que se puede personalizar el proceso educativo. Naturalmente, la disponibilidad, el precio y la habilidad para usar el equipo sigue siendo un desafío, pero los teléfonos inteligentes son vistos cada vez más como objetos cotidianos.<sup>10</sup>
- ⇒ Imitación de la vida: sin tener en cuenta de momento las especulaciones teóricas, el vídeo puede verse como una representación de la vida real. Tiene un inmenso poder de sugestión y de “hacer

---

<sup>8</sup> Las películas de RV de UNICEF son un buen ejemplo en este sentido: destacan el papel de los cuidados parentales y la proximidad de los padres en la vida de un bebé, [www.unicef.org/innovation/XR](http://www.unicef.org/innovation/XR), último acceso: 18.04.2020

<sup>9</sup> Cf. <https://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video>, último acceso: 22.04.2020

<sup>10</sup> Behrouz Boochani, un inmigrante que vive en un centro australiano para refugiados, escribió un libro sobre su experiencia utilizando únicamente un smartphone con la aplicación de comunicación WhatsApp instalada. Este video fue premiado. Cf. [www.bbc.com/news/world-australia-47072023](http://www.bbc.com/news/world-australia-47072023), acceso: 22.04.2020

la realidad real". Es vívido, sugestivo, convincente y auténtico. Debido a esto, puede utilizarse para comunicarse con grupos que no utilicen sistemas de escritura.

- ⇒ Formato preciso y concreto: el vídeo no es, o más bien no debería ser, verboso. Otros temas y especulaciones se han de abandonar en favor del mensaje, lo que ayuda a maximizar el nivel de atención prestada. Leer unas pocas páginas sobre un estudio de caso puede resultar difícil y distraer a quienes tienen menos competencias; concentrarse en una película de corta duración es mucho más fácil.
- ⇒ Fácil de compartir: subir un vídeo a Internet permite reutilizarlo, copiarlo y compartirlo con otros. Esto ayuda a alcanzar a más personas, si es importante para tu objetivo, y los beneficiarios son los que mejor saben a quién compartirlo (por ejemplo, un vídeo sobre como cumplimentar un documento oficial circulará en grupos cerrados de inmigrantes).
- ⇒ Facilidad para reaccionar, responder y brindar comentarios (a través de un teléfono móvil con cámara integrada, etc.): La retroalimentación convencional normalmente es escrita, por lo que no se encuentra disponible para ciertos destinatarios. Un comentario, opinión o una pregunta pueden grabarse y enviarse por vídeo en su lugar.<sup>11</sup>
- ⇒ Posibilidad de añadir subtítulos en lengua extranjera: añadir subtítulos a una grabación es cada vez más fácil; es posible que las aplicaciones de vídeo incluyan automáticamente esta opción, rompiendo aún más las barreras del idioma.

### **La importancia del contexto del proyecto**

Recuerda que el vídeo debe ser un elemento de una estrategia educativa bien diseñada y planificada, con objetivos establecidos y resultados esperados claros, donde se implementaría como una parte sustancial y efectiva del proceso, no solo como un relleno atractivo. Si se utiliza en educación cara a cara, su efecto educativo debe procesarse, ya sea a través de debates, preguntas, intercambio de opiniones o incluso rechazo y desacuerdo. Por ejemplo, si deseamos convencer a los participantes de adoptar un determinado modelo de conducta, como retirar la carne de su menú diario, y con el fin de lograrlo les mostraremos un vídeo sobre crueldad animal, debemos siempre preguntarles sus impresiones y darles tiempo y espacio para compartir sus opiniones. Este puede ser un punto de partida para el cambio (ver página 23: vídeo como desencadenante).

---

<sup>11</sup> Hay aplicaciones educativas, como Plipgrid, que permiten mandar tareas a un grupo determinado de usuarios y recibir sus respuestas en formato de grabaciones de vídeo.

## Consejos

### Crear un vídeo por tu cuenta:

- ⇒ Hazlo corto: intenta no preparar materiales que duren más de un par de minutos.
- ⇒ Hazlo visual (evita cabezas parlantes): intente agregar tomas de inserción, animaciones, fotos, diagramas, etc. Harán tu vídeo más atractivo al mismo tiempo que amplían su valor educativo.
- ⇒ El sonido es un elemento clave: se cuidadoso para asegurar su calidad; los micrófonos externos suelen tener mejor sonido y son baratos y fáciles de comprar.
- ⇒ Dale estructura: Si un vídeo tiene que reflejar un concepto específico, debe ser claro y entendible. Dividir secciones como resúmenes gráficos de puntos clave (usando tablas con tesis formuladas y expresiones clave subrayadas).
- ⇒ Importancia de la imagen y la metáfora: las imágenes pueden a veces transmitir más significados que las palabras. Cuando sea posible, intenta sustituir el discurso con secuencias de imágenes relevantes. Busca metáforas adecuadas e ilustraciones para conseguir el objetivo de tu vídeo.

### Usar un vídeo preexistente:

- ⇒ Respetar el copyright: compruebe si puede utilizar el material y bajo qué condiciones. Es aconsejable utilizar el contenido con licencia de código abierto (como los de Creative Commons), o consulta la ley de derechos de autor local. En la mayoría de los países europeos puede usar contenido audiovisual con fines educativos de forma gratuita.
- ⇒ Que sea corto: como cuando crea su propio material, recuerda que menos es más y sea consciente de la capacidad de concentración de sus participantes.

### Enlaces:

- [videos.kaltura.com](https://videos.kaltura.com) – muchos consejos sobre cómo hacer un vídeo y utilizar nuevos medios
- [www.witness.org/resources/](https://www.witness.org/resources/) - consejos sobre cómo crear y publicar un vídeo, principalmente en el contexto de la participación y el compromiso cívicos.

## Referencias:

1. Banks M. (2009) *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Cohen J.L., Johnson J.L., Orr P.P. (2015) *Video and Filmmaking as Psychotherapy: Research and Practice*, Routledge, 2015
3. Chan L.K., Patil N.G., Chen J.Y., Lam J.C.M., Lau C.S., Ip M.S.M. (2010) *Advantages of video trigger in Problem-Based Learning*, in: *Medical Teacher* 32(9):760-5,  
[www.researchgate.net/publication/46008080\\_Advantages\\_of\\_video\\_trigger\\_in\\_problem-based\\_learning](http://www.researchgate.net/publication/46008080_Advantages_of_video_trigger_in_problem-based_learning)
4. Kaye H., Hadfield M. (2011) *Video in social science research: Functions and forms*, Routledge
5. Kolb D.A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*, Prentice-Hall
6. Mindell A. (1995) *Sitting in the fire: Large group transformation using conflict and diversity*, Deep Democracy Exchange
7. Rosenthal R. (1979) *Profile of Nonverbal Sensitivity*,  
[www.repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h](http://www.repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h)
8. Szewczyk Ł. (2011) *Badania przez działania: o zastosowaniu techniki wideo w polityce społecznej*, Problemy Polityki Społecznej, Issue 15/2011
9. Video, joint publication, *Bez obrazu*, Cotopaxi Film Workshop Association, 2019

## Páginas web:

1. [www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video](http://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video)
2. [www.dom.pracowniacotopaxi.pl](http://www.dom.pracowniacotopaxi.pl)
3. [www.filmandvideobasedtherapy.com](http://www.filmandvideobasedtherapy.com)
4. [www.filmoterapia.pl](http://www.filmoterapia.pl)
5. [www.learningfromexperience.com](http://www.learningfromexperience.com)
6. [www.positivepsychology.com](http://www.positivepsychology.com)
7. [www.radarmentalhealth.com](http://www.radarmentalhealth.com)
8. [www.real-time.org.uk/open-mind](http://www.real-time.org.uk/open-mind)
9. [www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills](http://www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills)
10. [www.unicef.org/innovation/XR](http://www.unicef.org/innovation/XR)
11. [videos.kultura.com](http://videos.kultura.com)
12. [www.witness.org/resources](http://www.witness.org/resources)



Clive Robertson  
Real Time Video

## Vídeo Participativo y Narrativa Digital

Usos innovadores de los procesos de vídeo en entornos educativos no formales con adultos vulnerables.

### Introducción

Este artículo examina el desarrollo de usos innovadores del vídeo en entornos educativos no formales para adultos. Compara el vídeo participativo como proceso para el trabajo de desarrollo en grupo con la narración digital, que tiene un proceso más individual y autobiográfico. Presenta el Vídeo Participativo como un enfoque para comprometerse con los grupos en situaciones de aprendizaje no formal.

***Vídeo Participativo*** - una metodología utilizada predominantemente para fomentar el desarrollo individual y grupal. Utilizar el vídeo como proceso para promover un cambio positivo a nivel individual y grupal.

***Narrativa Digital*** - la práctica por la que los participantes utilicen herramientas digitales (teléfonos inteligentes, tabletas, cámaras digitales, software de edición) para contar su "historia" desde su propia perspectiva.

Este artículo explora específicamente cómo el vídeo y las tecnologías digitales asociadas pueden utilizarse con grupos e individuos marginados o desfavorecidos. Se centra en la educación de adultos, especialmente para grupos de personas con capacidades o cualificaciones limitadas.

La Unión Europea describe el aprendizaje no formal como:



*Aprendizaje que está integrado en actividades planificadas no siempre designadas explícitamente como aprendizaje (en términos de objetivos, tiempo y apoyo de aprendizaje) pero que contienen un importante elemento de aprendizaje. El aprendizaje no formal es intencional desde el punto de vista del alumno.*

## Historia

Tanto el vídeo participativo (VP) como la narración digital (ND) combinan imágenes visuales con audio. A medida que la tecnología del cine y el vídeo se hizo más accesible, los educadores, activistas sociales y trabajadores artísticos de la comunidad empezaron a desarrollar nuevas formas de utilizar estas nuevas tecnologías en entornos educativos no formales.

En 1967, Challenge for Change, un proyecto de cine comunitario con sede en la isla de Fogo, en Terranova, Canadá, cuyo objetivo era transferir el control del proceso cinematográfico de los cineastas profesionales a los miembros de la comunidad, para que los canadienses de a pie de las comunidades infrarrepresentadas pudieran contar sus propias historias en la pantalla. Esto se conoció como el Proceso de Fogo e informó a muchas generaciones posteriores de cineastas comunitarios. Tony Downmunt observó en 1987 cómo se utilizaba el desarrollo de la tecnología en el ámbito educativo.



*A medida que la tecnología se hacía más accesible, los profesionales identificaban el potencial del vídeo para trabajar con distintos grupos. Downmunt T (1987)*



Antiguo vídeo Portapak de 1965

Las linternas mágicas, en el siglo XVII, fueron las primeras formas de combinar imágenes con una presentación hablada. Con la llegada de la fotografía y la tecnología de grabación de sonido, las presentaciones con cintas de diapositivas se convirtieron en un elemento básico en los entornos educativos. Las presentaciones de diapositivas consistían en una serie de fotos o imágenes que se mostraban con un proyector de diapositivas, acompañadas de un sonido sincronizado grabado tradicionalmente en una cinta de audio.

Se originó y se asoció especialmente a una época tecnológica concreta, la de mediados y finales del siglo XX, en la que eran habituales los proyectores de cintas magnéticas y diapositivas. Durante este periodo, también fueron ampliamente utilizados por los artistas. La tecnología ha evolucionado, pero el principio de combinar imágenes fijas y voz en off constituye la forma técnica clave de la narración digital. La explosión en la disponibilidad y el uso de teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos de grabación y reproducción asequibles con capacidad de vídeo, significa que el vídeo es ahora omnipresente en su uso en todas las formas de educación, incluidos los entornos no formales.

## La expansión del vídeo en la enseñanza

La influencia de los vídeos digitales en nuestra cultura cotidiana es innegable. Los sitios para compartir vídeos en línea, como YouTube y Vimeo, cuentan con una audiencia mensual de cientos de millones de personas. Dado que los vídeos digitales siguen ganando popularidad, parece natural que este medio tan conocido y extendido se haya extendido a los entornos de la educación no formal.



*Cuando se les pregunta cómo les gustaría conocer un producto o servicio, dos tercios de las personas (66%) dicen que prefieren ver un vídeo corto. Esto se compara con el 18% que prefiere leer un artículo, una página web o un post de texto, el 4% prefiere ver una infografía, el 3% prefiere descargarse un libro electrónico o un manual, el 3% prefiere asistir a un seminario web o a una presentación y el 2% restante prefiere una llamada de ventas o una demostración. [www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/](http://www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/)*

Los estudiantes de hoy en día utilizan los vídeos educativos como herramienta para aprender cualquier cosa, desde cambiar un neumático hasta la última moda de baile. Sorprendentemente, los *millennials* constituyen actualmente el 92% de la audiencia que ve vídeos digitales. Temas abstractos que antes

parecían difíciles de enseñar y aprender son ahora más accesibles y comprensibles gracias a la disponibilidad de información o vídeos educativos.

Los profesores pueden utilizar vídeos para ofrecer información sobre el curso que puede ser muy útil para abrir el tiempo de clase. Las conferencias y otra información introductoria pueden verse antes de la clase, lo que permite una mayor práctica y actividades de clase relacionadas con las habilidades. Estos vídeos son accesibles a conveniencia del estudiante y pueden ser vistos numerosas veces para ayudar con el trabajo del curso y el dominio de las habilidades.

El uso de vídeos en la enseñanza y el aprendizaje no sólo beneficia a los estudiantes, sino también a los profesores y a sus instituciones afiliadas.



*Herramientas multimedia, como vídeos, que se utilizan en las aulas afectan positivamente al rendimiento y la motivación de los alumnos. Se ha informado de que las televisiones y los vídeos utilizados en la clase contribuyen en gran medida al aprendizaje y aumentan la motivación de los alumnos en un 70%. Cruse, E (2006).*

También pueden impartirse en línea, lo que significa que los estudiantes pueden trabajar a distancia sin tener que desplazarse para asistir a las clases. Los estudios han demostrado que el uso de videos cortos permite un procesamiento más eficiente y se retienen mejor en la memoria. La naturaleza visual y auditiva del vídeo atrae a un amplio público y permite a cada usuario procesar la información de una forma natural.

La pandemia de Covid-19 ha tenido un impacto masivo en el uso del vídeo en todos los aspectos de la vida, especialmente en la educación. La enseñanza a distancia y las estructuras de cursos mixtos se han convertido en la norma y es probable que sigan siendo mecanismos importantes para la enseñanza, pase lo que pase en el futuro. Esto, por supuesto, también ha creado problemas importantes. No todo el mundo tiene acceso a los equipos ni la confianza o las habilidades para utilizarlos. La desigualdad ha aumentado con una nueva brecha digital que separa a los que tienen acceso a la red de los que tienen dificultades para utilizarla.

## Diferentes usos del vídeo con grupos marginalizados

Los usos del vídeo en entornos de educación no formal son amplios. Shaw J. y Robertson C. (1997) definieron seis usos distintos del vídeo como herramienta para la educación y la acción comunitaria en la creación de oportunidades para que los grupos infrarrepresentados se expresen y hagan oír su voz:

### **Producción para/con la comunidad**

- Este modelo pretende ofrecer un vehículo para que las comunidades infrarrepresentadas puedan contar sus historias. Funciona dentro de una metodología de producción más tradicional, en la que los profesionales suelen seguir desempeñando las funciones creativas y técnicas, colaborando con la población local en la creación de contenidos

### **Formación e instalaciones**

- Su objetivo es aumentar el acceso y el uso del vídeo proporcionando formación y acceso asequible a los equipos. Su importancia ha disminuido con el paso de los años, ya que los costes de los equipos de vídeo se han reducido y mucha gente tiene acceso a los teléfonos inteligentes y a Internet. Muchos cursos de formación están ahora disponibles en línea.

### **Exposición y distribución**

- La promoción de trabajos realizados por grupos infrarrepresentados o la creación de oportunidades específicas de proyección para ver trabajos realizados por proyectos comunitarios. Por ejemplo, la proyección de películas sobre temas de salud realizadas por personas o comunidades locales.

### **Educación en medios de comunicación**

- Esta actividad utiliza el vídeo para enseñar sobre el cine, la televisión y los medios de comunicación en general. A menudo, esto se consigue a través de la deconstrucción, descomponiendo los programas en imágenes y sonidos para analizar su composición. El objetivo es que los participantes comprendan mejor los medios de comunicación y adquieran experiencia para construir sus propios programas.

### **Comentarios sobre el vídeo**

- Esto puede considerarse un punto fuerte del vídeo con respecto a los formatos audiovisuales anteriores. La reproducción inmediata permite grabar una actividad, un acontecimiento o una

interacción y volver a verla inmediatamente para que los espectadores puedan reflexionar, criticar y aprender de ella. Se utiliza mucho en el ámbito educativo, pero también en la formación, por ejemplo, para mejorar las técnicas deportivas o las habilidades de presentación, o para evaluar actuaciones como los ensayos de teatro o música.

### Vídeo participativo

- El vídeo participativo utiliza el vídeo como una herramienta social y comunitaria para el desarrollo individual y de grupo. Utilizado de este modo, el vídeo puede ser una poderosa ayuda para el cultivo y la realización de las capacidades y el potencial de las personas. El vídeo participativo se utiliza tradicionalmente con las personas desfavorecidas por razones físicas, educativas, sociales o económicas que normalmente no se expresarían a través del vídeo ni asistirían a cursos de educación o formación formales.

Todos estos enfoques diferentes pueden utilizarse para explotar el vídeo como herramienta social y educativa. Aunque existe un claro solapamiento, los enfoques pueden delimitarse por sus objetivos intrínsecamente diferentes, que en última instancia afectan al énfasis del enfoque, los objetivos establecidos, los resultados, el potencial y también el contenido producido.

## Vídeo Participativo

El vídeo participativo es un enfoque utilizado principalmente para fomentar el desarrollo individual y de grupo. Aunque se aprenden habilidades técnicas, organizativas y creativas, y se crean contenidos de vídeo, el cambio positivo que experimentan los participantes como parte del proceso se considera el resultado más importante.

VP surgió de los movimientos artísticos comunitarios de los años 70 y 80 y estuvo muy influenciado por la obra de Paulo Freire.



*Profesorado y alumnado (líderazgo y personas), co-implicados en la realidad, son ambos sujetos, no sólo en la tarea de desvelar esa realidad y así llegar a conocerla críticamente, sino en la tarea de recrear ese conocimiento. A medida que alcanzan este conocimiento de la realidad a través de la reflexión y la acción comunes, se descubren a sí mismos como sus recreadores permanentes. Freire, P (1972).*

El vídeo participativo se utiliza a menudo para comprometerse con los grupos más marginados de la sociedad, para crear cohesión social, desarrollar redes y apoyar soluciones creativas a problemas complejos. Para ello se utilizan ejercicios de vídeo y reproducción, así como otros métodos de narración creativa para estimular una exploración más profunda de la realidad. Esto abre un espacio para el aprendizaje y la puesta en común, ya que al debatir los problemas juntos pueden surgir nuevas historias que ofrezcan soluciones. Al ser autores de sus propios caminos, es más probable que las personas actúen para lograr el cambio. Los complejos mensajes que surgen de los proyectos pueden comunicarse eficazmente.



*El vídeo puede ser una poderosa herramienta para estimular la autoexpresión y la interacción en el trabajo de desarrollo en grupo. Utilizado de forma participativa, el vídeo anima a las personas a examinar el mundo que les rodea, a tomar conciencia de su situación y a participar más activamente en las decisiones que afectan a sus vidas. Shaw J y Robertson C (1997).*



“Cameras in Hand” - una iniciativa de vídeo para jóvenes de todo el país financiada por el Fondo de las Naciones Unidas para la Consolidación de la Paz. Taller de VP en tiempo real para formadores en Kirguistán.

## El proceso del VP

Los participantes no sólo desarrollan las habilidades técnicas necesarias para la realización de vídeos, sino también una amplia gama de habilidades comunicativas, organizativas y sociales. Aprenden más sobre sí mismos y sobre los demás. A través de la actividad de grupo, el vídeo puede ayudar a fomentar la confianza y la autoestima. Los proyectos de VP se basan en la práctica mediante juegos y ejercicios. Se

hace mucho hincapié en el trabajo cooperativo y las sesiones se planifican para que sean lo más divertidas posible. Se fomenta la cooperación y la retroalimentación positiva en lugar de la crítica.

Al principio, se utilizan juegos y ejercicios para involucrar a las personas en el proceso de utilización del equipo y de aparición en cámara. Por lo general, esto tiene lugar en talleres de grupo. Las habilidades técnicas se introducen de forma accesible, todos se turnan para hacer todos los papeles y todo se vuelve a ver inmediatamente. Nadie puede participar si no acepta también aparecer ante la cámara, pero todo el material grabado es confidencial hasta que el grupo esté preparado y haya acordado empezar a grabar y compartir el vídeo con otras personas. Estos ejercicios están diseñados para enseñar diferentes aspectos de la producción de vídeo y para ser una iniciación en la creación de contenido. Los participantes realizan entrevistas y aprenden a construir historias para compartirlas con los demás. A través de ejercicios de grupo, investigan críticamente cuáles son los retos a los que se enfrentan las comunidades y cómo implicarse en su resolución.

El proceso de VP puede ofrecer a los participantes la oportunidad de trabajar juntos de forma experimental y creativa, colocándolos en posiciones de responsabilidad y control. El vídeo es una herramienta poderosa y, utilizado correctamente, puede ser un excelente motivador para el trabajo en grupo. Puede fomentar el desarrollo de una comunidad, así como plantear problemas y desarrollar en los participantes el valor de exponer sus ideas. El vídeo participativo pretende desarrollar la capacidad y la confianza de las personas para expresar sus ideas y comunicarlas a los demás. Promueve la interacción y la cooperación.

### **El taller de vídeo**

La enseñanza del funcionamiento básico del vídeo, incluyendo el trabajo de cámara, las técnicas de entrevista, el sonido, la iluminación y otras habilidades de producción de programas, proporciona a los participantes una experiencia práctica en el uso del vídeo y desarrolla su conciencia sobre las formas en que se puede utilizar el vídeo. Esto proporciona un enfoque para que la gente desarrolle y discuta temas grabando material y revisándolo.



Los facilitadores apoyan a los participantes en la planificación, la identificación de los temas, los asuntos y los objetivos que deben alcanzarse y en el registro del material. El facilitador también gestiona las expectativas del grupo, las reglas básicas que hay que conocer y las cuestiones de apoyo adicionales que necesitan los miembros del grupo. El animador también debe asegurarse de que todos los miembros del grupo adquieren un conocimiento básico del equipo de cámara y audio que se va a utilizar.

Es fundamental que los participantes utilicen el equipo por sí mismos y tomen decisiones creativas.

El animador también debe asegurarse de que las funciones de producción se roten en todo el grupo, garantizando que todos tengan la misma oportunidad de desarrollar sus habilidades y confianza delante y detrás de la cámara.

### **Elementos clave de un enfoque participativo**

- Los participantes siempre manejan el equipo
- Todos los asistentes deben aceptar aparecer en vídeo
- Los participantes se turnan para hacer cada función
- Reproducir la totalidad de lo grabado
- No se debe grabar a otras personas sin permiso

Por lo general, los proyectos de vídeo participativo se adaptan a las necesidades de los participantes y los contextos, en lugar de utilizar una serie de actividades formuladas. Las habilidades técnicas se desarrollan junto con la creación de contenidos. El vídeo participativo es una metodología que se utiliza principalmente para fomentar el desarrollo individual y grupal. Aunque se aprenden habilidades técnicas, organizativas y creativas y se crean contenidos de vídeo, el cambio positivo que experimentan los participantes como parte del proceso se considera el resultado más importante.

### **Contextos para los Vídeos Participativos**

A medida que el vídeo se hizo más accesible, muchos profesionales probaron las posibilidades sociales y de investigación. Así, el vídeo participativo tiene diversas raíces, entre ellas las epistemologías participativas y las pedagogías transformadoras (por ejemplo, Freire 1972) que subyacen a las comunicaciones de desarrollo ascendentes en el Sur Global y el movimiento artístico comunitario en el Norte Global, donde el vídeo comunitario abordó las preocupaciones de los grupos desfavorecidos.

El VP se utiliza en una gran variedad de entornos con muchos grupos diferentes, y en cada contexto los objetivos pueden variar. A continuación, se ofrecen algunos ejemplos de cómo puede utilizarse:

- **Empoderamiento de la comunidad:** El vídeo participativo pretende entrar en contacto con una comunidad que vive en condiciones de marginalidad y darle la oportunidad de apropiarse de un lenguaje expresivo y representarse a sí misma, con el objetivo final de construir un camino de empoderamiento y reivindicación
- **La incidencia política:** El Vídeo Participativo es utilizado por un grupo de sujetos que pretenden denunciar un problema y hacer reclamaciones a través de él para movilizar a la opinión pública.
- **Terapéutica:** El Vídeo Participativo es utilizado por un grupo de sujetos que, al seguir este camino, quieren provocar un cambio en su situación personal de forma colectiva.
- **Investigación:** El Vídeo Participativo, en algunos casos, se utiliza como herramienta de investigación antropológica/social/etnográfica herramienta de investigación dentro de un área específica de estudio, una herramienta alternativa para entrar en contacto con el otro y dar espacio a la libre expresión.

Estos diversos orígenes significan que hay un considerable debate sobre lo que constituye el vídeo participativo y un pluralismo metodológico que refleja las diferentes motivaciones y posiciones de los profesionales (por ejemplo, Roberts, T y Muñoz, S, 2020).

La intención original de la metodología, utilizar el vídeo como proceso de desarrollo personal y de grupo, se ha desdibujado. A menudo, el VP se utiliza de forma inexacta para describir lo que son esencialmente cursos de formación de producción de vídeo tradicionales. Por lo tanto, puede ser útil considerar el VP como un enfoque y no como una metodología o un conjunto de ejercicios predeterminados. Gran parte de la bibliografía sobre el uso del vídeo participativo procede del sector del desarrollo internacional, en el que suele utilizarse como herramienta de investigación en acción. Esto ha desviado el debate sobre su uso a contextos más internacionales, a menudo donde hay una financiación sustancial para su uso, y se aleja de las actividades más locales.

## Estructura de los Vídeos Participativos

Los proyectos con los grupos más marginados tienen como objetivo ayudarles a expresarse con seguridad

y, al compartir sus historias, fomentar la participación dentro de la comunidad y permitir que la gente se reúna para debatir y promover una visión compartida de una sociedad más inclusiva.

Los vídeos producidos y su exhibición, mejoran la cohesión de la comunidad y los proyectos abordan la necesidad de promover valores comunes. Los participantes comparten, aprenden y celebran las experiencias y culturas de los demás para crear una sociedad más inclusiva e integrada basada en el respeto mutuo, trabajando juntos para crear nuevas narrativas y experiencias positivas. Exploran cómo se ven a sí mismos y cómo afrontarán los retos que les esperan.

**La estructura típica de un proyecto de Video Participativo con resultados tanto de producción como de proceso podría ser la siguiente:**

### **1. Compromiso inicial**

Juegos y ejercicios de VP para que el grupo trabaje en conjunto, se desarrollen las habilidades técnicas al mismo tiempo que se analizan los problemas. Todos intercambian sus papeles, nadie se identifica como operador de cámara, director, etc. Por lo general, nada de esto se comparte fuera del entorno del taller.

### **2. Desarrollo de ideas**

Técnicas de storyboard y otros ejercicios como chats de vídeo, ejercicios de narración sobre un tema concreto para desarrollar y ampliar las ideas de contenido. Los participantes trabajan en secuencias visuales y preguntas de entrevistas.

### **3. Grabación de contenido**

Las sesiones pueden servir para que los propios participantes graben el material, revisen el contenido, trabajen en secuencias visuales para apoyar las narraciones.

### **4. Edición**

A medida que avanza la edición, generalmente la realizan los facilitadores, que luego comparten los borradores de edición con el grupo en línea y en sesiones para que el grupo haga revisiones. La producción posterior puede tener lugar según sea necesario.

### **5. Compartir**

El contenido final que se va a compartir puede no ser un solo programa de vídeo tradicional. Podrían ser clips en un sitio web o publicaciones en las redes sociales. El proyecto prevé que los participantes cuenten sus propias historias con sus propias palabras y controlen el proceso de su difusión. Deben participar

plenamente en los debates sobre cómo se lleva a cabo la evaluación, seguimiento y desarrollo de un apoyo continuado para los participantes.

### Estudio de caso – Open Mind, UK

Open Mind es un proyecto de defensa creativa para personas que se recuperan de una enfermedad mental con sede en Reading, Reino Unido.

En un principio, el proyecto organizó una serie de talleres de vídeo participativo para personas de la localidad con problemas de salud mental. Estas personas suelen estar aisladas y depender en gran medida de una o dos personas que también pueden estar sometidas a un estrés considerable. El proyecto ofrecía un entorno creativo en el que las personas podían explorar sus problemas, conocer a otras personas y adquirir nuevas habilidades.



Tras los talleres iniciales, se hizo evidente la necesidad de un proyecto más largo y se encontró financiación para que el grupo trabajara en vídeos sobre sus experiencias con enfermedades mentales. De este modo, se han desarrollado nuevas formas de apoyar a las personas y construir nuevas relaciones y redes comunitarias.

El proyecto, que ya va por su quinto año, organiza semanalmente talleres prácticos de vídeo de libre acceso en los que los participantes, con el apoyo de trabajadores y voluntarios, planifican, graban, editan y distribuyen vídeos para aumentar la concienciación sobre los problemas de salud mental a nivel local.

Esta iniciativa ha demostrado la viabilidad y los potenciales beneficios de este enfoque. Los participantes del proyecto dijeron lo siguiente sobre el mismo:



*- Es la primera vez que he trabajado así, creativamente, con otras personas, es genial colaborar.*

*- La gente, las ideas, me dan confianza, me siento menos alienado.*

El proyecto ha apoyado a personas que se están recuperando de una enfermedad mental para que hagan contribuciones positivas, dinámicas e inspiradoras a la vida creativa de su comunidad.

[www.real-time.org.uk/open-mind](http://www.real-time.org.uk/open-mind)

## Vídeo Participativo y acción social

A menudo se ejerce una presión considerable sobre los proyectos de VP para que entreguen un "producto", que a menudo se define de forma demasiado estrecha como el vídeo a largo plazo y con más dificultad para alcanzar los objetivos de la sociedad. Esta presión no sólo es externa, sino que los propios facilitadores pueden considerar que la realización del vídeo es el resultado principal y puede que se haya ofrecido a los participantes la posibilidad de convertirse en "cineastas", lo que genera expectativas poco realistas. Los proyectos más cortos también pueden conducir a prácticas más extractivas, en las que, bajo la presión del tiempo, los facilitadores y los participantes deben producir contenidos relacionados con la investigación externa o las necesidades de comunicación.

Para que el vídeo participativo tenga un impacto significativo en los problemas sociales, debe ir más allá de los proyectos de producción a corto plazo. Cada vez se ve más la importancia de asegurar que las voces de los participantes sean escuchadas y, lo que es más importante, que sean escuchadas y se actúe en consecuencia (de igual a igual) y la comunicación vertical (a los responsables de la toma de decisiones y a los que influyen en la política) proporcionan una forma de compartir y aprender, reflexionando sobre lo que se ha hecho antes y construyendo sobre ello.

Esta forma de trabajar puede describirse como un enfoque de VP ampliado que se desarrolló para mitigar mejor los riesgos asociados y es más eficaz debido a las espirales iterativas de videografía, reflexión y adopción de nuevas medidas a lo largo del tiempo.

Esta definición de Vídeo Participativo está tomada del proyecto *Participate*, convocado por Real Time con IDS, el Instituto de Estudios para el Desarrollo de la Universidad de Brighton, Reino Unido. Hay muchas interpretaciones y enfoques del vídeo participativo. Se seleccionó este enfoque porque es el que mejor se relaciona con el vídeo participativo para el compromiso y la movilización de los ciudadanos.

### **Vídeo Participativo (VP)**

El vídeo participativo (VP) es uno de los principales métodos visuales utilizados por los socios de Participate para estructurar sus procesos de investigación participativa con personas que viven en la pobreza. El vídeo participativo implica una serie de actividades de producción y proyección de vídeo, que impulsan un proceso iterativo de exploración y diálogo sobre cuestiones compartidas. Puede ser un método de empoderamiento porque proporciona una forma accesible para que un grupo actúe sobre sus propias preocupaciones, profundizando en su comprensión, involucrando y motivando a su comunidad en general, y también dando forma y creando sus propias películas, con el fin de comunicar sus mensajes y perspectivas a los responsables de la toma de decisiones y al público.

### **¿En qué se diferencia el VP del cine convencional?**

El vídeo participativo es un proceso de grupo interactivo, generalmente facilitado por un profesional, cuyo objetivo es aumentar la influencia social de los participantes. Los miembros del grupo se graban a sí mismos y al mundo que les rodea y comunican sus propias historias de forma creativa, pero implica algo más que la realización colaborativa de películas.

Los profesionales utilizan las actividades de grabación y reproducción de vídeo para mediar en el debate grupal de forma inclusiva, establecer relaciones de colaboración y catalizar la acción del grupo. La producción de vídeo es un medio eficaz para que los participantes exploren su situación y reflexionen juntos sobre sus experiencias, con el fin de profundizar en la comprensión de la realidad y forjar formas de avanzar a partir de los conocimientos adquiridos.

## Proyectos de VP extendidos

El objetivo de los proyectos es crear un espacio de apoyo y creatividad para que las personas compartan sus historias y experiencias, adquieran nuevas habilidades y confianza, al tiempo que construyen redes de apoyo. A través de la unión y la toma de decisiones democrática, los participantes adquieren habilidades en la defensa y la comunicación intercultural, pero también se vuelven más conscientes del "otro".



*El vídeo participativo (VP) es un proceso de grupo interactivo, mediado por actividades de grabación y reproducción de vídeo; en las primeras etapas los participantes se graban a sí mismos y al mundo que les rodea, ven estas grabaciones juntos (reproducción) y luego reflexionan sobre lo que se dijo o mostró. Más tarde, los miembros del grupo crean sus propias "películas" (por ejemplo, historias, mensajes o viñetas en vídeo) para diferentes audiencias en función del contexto y el propósito específico del Proyecto. Shaw, J. (2021).*

Procesos básicos de VP	Habilitación de espacios	Comunicación para unir y crear vínculos	Procesos de empoderamiento
Formación y construcción de grupos.	Abrir y habilitar un espacio seguro para ensayar la expresión entre bastidores.	Ciclos progresivos de ejercicios cortos de grabación y reproducción de vídeo con toma de turnos.	El poder interior: la construcción de la autoestima, la confianza en uno mismo y la sensación de "poder hacerlo" (autoeficacia).
Exploración y reflexión en grupo hacia la agencia colectiva.	Entrar y salir del espacio seguro y del entorno local familiar para desarrollar agendas y capacidades de actuación.	Exploración de experiencias, ideas, problemas, opiniones y soluciones a través de ejercicios de edición en cámara y debate tras volver a ver el material grabado.	Poder para y poder con - construir la agencia y la conciencia del grupo, la comprensión y los significados.
Acción a través de la producción en colaboración.	Persecución de agendas mediante la narración de historias y la articulación de mensajes en el espacio creado.	Realización de historias, mensajes y clips de vídeo breves para públicos concretos.	Poder para: aumenta a medida que la gente pasa a la acción.  Poder con: se desarrolla a través de la conciencia, las identidades y los propósitos colectivos y la energía de la acción colectiva.
Influencia a través de los intercambios por videoconferencia.	La influencia en el espacio público (reclamado o invitado) dentro de la	Dirigir vídeos o mostrarlos a diferentes audiencias (compañeros, comunidad en general, líderes).	Poder para y poder con: para desafiar el poder sobre y fomentar aliados potenciales.

comunidad o entre los intereses y niveles sociales.		
---	--	--

Shaw, J. (2017a)

En la actualidad, el VP se utiliza en una gran variedad de contextos y con un amplio abanico de grupos e individuos. Se emplea como herramienta de investigación para proyectos internacionales de desarrollo, en el trabajo con personas con discapacidades físicas y de aprendizaje, con grupos de mujeres, comunidades minoritarias como los sin techo, refugiados y muchos otros.

Para sortear el riesgo ético de una exposición inadecuada, las dos primeras etapas separan claramente la grabación de vídeos en espacios seguros, para establecer dinámicas inclusivas y generar un debate interno sobre la investigación, de los usos posteriores del vídeo para mediar en la comunicación externa. Shaw, J (2020).

## Estudio de caso – Participate

La red *Participate* se creó para introducir las experiencias vividas en la pobreza en las deliberaciones de la ONU durante la creación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Como parte del proyecto, los jóvenes del colectivo Spatial Collective utilizaron el vídeo participativo para explorar los problemas locales y comunicarse eficazmente con los responsables de la toma de decisiones.



*El proceso de VP comienza abriendo espacios para que el grupo participe en un entorno "seguro", seguido de ejercicios de creación de grupo y trabajo en vídeo para establecer un propósito compartido y la colaboración entre los participantes. Este proceso interno proporciona tiempo para que el grupo explore y reflexione sobre los temas en confianza, antes de comunicarlos al público externo. A continuación, los grupos producen material de vídeo para estimular el diálogo con sus compañeros, fuera del grupo inmediato. Cuando se dispone de tiempo suficiente, los procesos de vídeo participativo pueden desarrollarse a través de otros ciclos de producción y acción de reproducción en una variedad de foros sociales y políticos. Shaw, J. (2017).*

Inicialmente, se celebraron 5 talleres de dos horas de duración, en los que se realizaron breves ejercicios

de grabación y reproducción de vídeos para explorar cuestiones. Las actividades de grabación facilitaron el intercambio de experiencias e ideas. Estructurado progresivamente, el énfasis pasó de 'Yo soy' a '¿quién eres?' a 'nosotros somos' a '¿Cuáles son nuestros intereses?'. El grupo utilizó el formato de "declaración por turnos" para compartir experiencias positivas y negativas y completar posteriormente la declaración "Me siento muy bien en .... porque ", que suscitó diversos puntos de vista. A continuación, el grupo grabó plano a plano ejercicios documentales.



En esta fase a nivel de grupo, los participantes proyectaron sus vídeos para mediar en un diálogo más amplio en eventos comunitarios. En lo que respecta al saneamiento de los barrios marginales, se amplió el abanico de perspectivas, ya que los ancianos y las mujeres de la comunidad se unieron a los jóvenes para buscar soluciones, como la de trabajar juntos para construir alcantarillas cerradas.

El grupo de jóvenes consideró que la proyección de vídeos atrajo a más personas de lo habitual y las involucró en procesos de razonamiento y búsqueda de opciones.

Los jóvenes recibieron apoyo para desarrollar mensajes políticos convincentes y trabajaron junto a productores de vídeo experimentados utilizando procesos de producción paralelos para co-construir vídeos finales adecuados para el espacio político global.

Los jóvenes de Mathare crearon un vídeo, Working together for change (Trabajando juntos por el cambio), que ilustra las barreras sistémicas y lo que la acción de seguridad local puede lograr. Los vídeos de Kenia, junto con los productos visuales de los otros 30 países participantes, formaron exposiciones físicas y en línea antes de la cumbre de los ODS de la ONU e influyeron en el desarrollo de la narrativa de los ODS "no dejar a nadie atrás".

[www.real-time.org.uk/knowledge-from-the-margins](http://www.real-time.org.uk/knowledge-from-the-margins)

Descripción del ejemplo de proyecto de Shaw, J. (2021).



*Hacemos todo lo posible para lograr el cambio, pero no podemos afrontar solos los problemas sociales más amplios, por lo que queremos que colaboren con nosotros. Al abordar la seguridad, hemos tenido éxitos y reveses, hemos aprendido lo que podemos hacer juntos y dónde necesitamos ayuda.* Spatial Collective participant

[www.real-time.org.uk/working-together-for-change](http://www.real-time.org.uk/working-together-for-change)

### **Un enfoque de vídeo participativo:**

- Proporciona herramientas para el trabajo de desarrollo
- Es activo más que pasivo
- Promueve el trabajo cooperativo en grupo
- Se basa en la experiencia de los participantes y gira en torno a sus necesidades e ideas
- Estimula la expresión creativa
- Desarrolla la confianza y la autoestima
- Genera interacciones y debates
- Construye identidad y cohesión de grupo
- Aumenta la conciencia y la indagación crítica
- Proporciona un medio de comunicación con los demás
- Cultiva las capacidades y el potencial de los participantes
- Desarrolla la capacidad de planificación y toma de decisiones
- Transfiere el control y la responsabilidad a los participantes
- Fomenta la autodeterminación de los objetivos
- Facilita el empoderamiento

Narrativa Digital (ND) es una experiencia de aprendizaje/creación apoyada en la tecnología que permite a los participantes crear sus propios cortometrajes con voz, imágenes y música. El objetivo es, por lo general, completar una historia digital de entre 2 y 3 minutos de duración, compuesta por unas 20 a 25 imágenes y con un guión de aproximadamente una página a doble espacio.



*Las personas dan sentido a sus vidas creando historias. La gente utiliza las narraciones para tratar de obtener alguna medida de unidad y propósito de lo que, de otro modo, podría parecer un conjunto incomprensible de acontecimientos y experiencias vitales.*  
McAdams, D.P. (1985).

### **Antecedentes/desarrollo**

La narración digital es una metodología desarrollada a mediados de los años 90 en el Centre for Digital Storytelling de San Francisco. Desde entonces ha sido ampliamente utilizada por activistas, investigadores y artistas. El proceso consiste en talleres intensivos en los que los participantes desarrollan una narración personal, normalmente de unos tres minutos de duración. A continuación, graban e ilustran esta narración con imágenes fijas o fotografías. El producto final es un cortometraje producido y editado por el narrador. En la narración se utiliza una voz en primera persona.

Algunas herramientas pueden utilizarse de forma feminista, para proteger y promover los derechos humanos de las mujeres. La narración digital se presta muy bien a los proyectos feministas. El proceso de creación de historias digitales por parte de las mujeres está diseñado para transformar sus mundos "internos", así como para tener un impacto en las condiciones materiales o estructurales "externas". Al articular sus historias, las mujeres desarrollan sus habilidades técnicas y creativas y su confianza.

La narración digital difiere de forma muy evidente del vídeo participativo, ya que es un proceso personalizado que se suele llevar a cabo desde una perspectiva individual, aunque a menudo pueda tener lugar en entornos de grupo. En este sentido, puede describirse como una forma de narrativa autobiográfica. Puede describirse como las historias que la gente recuerda (y a menudo cuenta) sobre acontecimientos de su vida.

Algunos relatos autobiográficos se refieren a recuerdos de acontecimientos personales importantes, como "el día que murió mi padre". Otros pueden parecer más triviales.

La gente suele compartir sus historias de acontecimientos personales importantes con amigos y conocidos. La narración personal, por tanto, suele promover la intimidad interpersonal. Los padres suelen contar a sus hijos historias de su propio pasado, los profesores suelen emplear narraciones autobiográficas para promover el aprendizaje en el aula, y muchos adultos consideran que las narraciones personales son vehículos eficaces para socializar e impartir lecciones morales a los jóvenes. Además, las historias que la gente cuenta sobre su propia vida reflejan los valores y las normas de su cultura.

Muchos proyectos de narración de historias se inspiran en el proceso de construcción de la conciencia crítica de Freire y también tienen fuertes elementos de colaboración y participación. Por tanto, los beneficios no se centran únicamente en el individuo. Los participantes en los talleres tienen el espacio para reflexionar sobre el mundo en el que viven y sobre su posición en ese mundo. Se les anima a imaginar y a formar parte de un cambio en la organización del poder que aumente la capacidad de acción personal y social.

A principios de la década de 1990, el Centre for Digital Storytelling, una organización sin ánimo de lucro, creó un proceso para crear cortometrajes de 3 a 5 minutos que une imágenes fijas, vídeo, grabaciones de voz, música o sonido y texto. Esto proporcionó un modelo instrumental para la producción, pero ahora hay cierta confusión cuando se utiliza el término DST sobre si se trata de este modelo estadounidense, o de una metodología más amplia y generalizada.

Si se aplica una definición más amplia del proceso, puede decirse que las historias pueden utilizarse para: capacitar a los participantes a través de la reflexión personal, el crecimiento y el desarrollo de nuevas alfabetizaciones; educar y sensibilizar al público sobre los temas presentados en las historias; informar sobre las políticas públicas, la promoción y la creación de movimientos; y proporcionar datos visuales, narrativos y multisensoriales para apoyar los esfuerzos de investigación y evaluación de la salud pública.

Los avances tecnológicos y la reducción de costes han hecho que se extienda la disponibilidad de recursos para que personas sin formación técnica puedan producir obras que cuenten una historia utilizando imágenes "en movimiento" y sonido. Los menores requisitos de procesamiento y memoria para utilizar imágenes fijas en comparación con el vídeo, y la facilidad con la que se puede producir el llamado efecto

panorámico "Ken Burns" con software de edición de vídeo en línea o normal, han facilitado la creación de películas estéticas pero cortas. La crítica a este enfoque es que todas las películas tienen el mismo aspecto. Este enfoque resulta atractivo para los investigadores, ya que se pueden generar muchas piezas cortas de investigación cualitativa individualizada.

La ND se ha utilizado ampliamente en contextos terapéuticos, de educación para la salud y como proceso para contribuir al cambio.

Joanna Wheeler defiende el trabajo narrativo transformador como un enfoque que puede contribuir al cambio social. El trabajo narrativo transformador es un proceso complejo y multimodal que opera en un nivel emocional y creativo. Utiliza la narración de historias como una forma de indagación, incluyendo la exploración del yo y de las experiencias cotidianas en conexión con la historia de la vida y el contexto social. A través de la expresión creativa personal y colectiva, el trabajo narrativo transformador crea oportunidades para desafiar las relaciones desiguales de poder en nuestras propias vidas y en las de los demás.

Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N. (2020).

### **Metodologías de la narración participativa**

Este enfoque a menudo utiliza el "círculo de historias" tal como se describe en Circle of the 9 Muses. Hutchins D (1967).

El Digital Storytelling Handbook de Tessa Lewin describe una metodología típica de la Narrativa Participativa:

#### **1. Planificación y redacción con guiones/círculos argumentales**

La narración digital comienza con la construcción de una historia: es muy importante que la historia sea una narración en primera persona. Esta etapa es muy importante. Las historias deben estructurarse en torno a un tema. Las historias se preparan mediante una mezcla de trabajo en grupo y trabajo individual, en la que los participantes hacen una lluvia de ideas juntos y comparten las posibles historias y se dan retroalimentación en "círculos de historias". El resultado final de este proceso es un guión refinado. Este paso no debe ser apresurado.

Los participantes deben empezar por la planificación y recibir la opinión de otros participantes en esta fase antes de trabajar en su perfeccionamiento.

## **2. Grabación de audio**

Una vez se ha terminado el guión, se está listo para grabar la narración. A menudo se asignará un facilitador del taller para que apoye este proceso: cuando un participante esté listo, encontrará al facilitador, grabará su historia (idealmente en una sola toma) y luego el facilitador le entregará un archivo digital (WAV/MP3) con su narración de audio.

Como la gente suele estar nerviosa al grabar la voz en off, lo mejor es grabarla en "trozos" de 2 ó 3 frases, de modo que, si la gente se equivoca, se puede volver a grabar sólo una pequeña parte, no toda.

## **3. Guión gráfico**

La siguiente etapa consiste en pensar en cómo combinar las imágenes con el texto. Es posible que los participantes hayan traído fotografías, dibujos o imágenes, o que quieran representar/ilustrar sus historias en el taller o encontrar imágenes en línea para ilustrar sus ideas. A veces es una buena idea hacer que los participantes hagan un guión gráfico antes de localizar cualquier material multimedia, ya que les obliga a pensar exactamente qué imágenes quieren antes de buscarlas. Las imágenes que los participantes hayan traído pueden ser escaneadas o fotografiadas en esta fase. Como regla general, las historias digitales tienden a funcionar mejor con unas 20-25 imágenes fijas.

## **4. Edición/creación de la historia**

Esta fase del proceso se lleva a cabo en los ordenadores utilizando un software de edición básico (hay muchas aplicaciones gratuitas como iMovie o Lightworks, y para funciones más avanzadas, DaVinci Resolve). Es una buena idea empezar con una demostración básica del software y respaldarla con folletos sencillos que describan el proceso. Los participantes colocan su grabación de audio en una línea de tiempo y luego utilizan su storyboard como mapa para construir la edición. Si lo desean, pueden añadir una pista de música ambiental. Los proyectos finales se "renderizan" para obtener un archivo de película final.

## **5. Compartir las historias**

Esta es quizás la etapa más conmovedora del proceso. Los participantes ven por primera vez sus propias historias terminadas y las de sus colegas. Las proyecciones suelen dar a los participantes una visión inesperada de estos.

## Beneficios de la narración



*Sabemos que una buena comunicación es un proceso bidireccional. Para atraer al público y tener un impacto en la gente que da forma a la política, necesitamos historias reales, contadas por la gente en sus propias palabras, en sus propios términos. Pero hay una tensión inherente entre hacer un producto de comunicación que hable por sí mismo -que sea lo suficientemente poderoso como para provocar una fuerte respuesta emocional de una audiencia o cambiar su punto de vista- y otro en el que se haga hincapié en la integridad del proceso. Un proceso que se preocupa por el compromiso y la voz tiene como núcleo la participación. Un proceso excesivamente preocupado por la calidad del producto final privilegiará este fin a expensas de los medios por los que se llega a él. Lewin T (2011).*

Los beneficios de la narración son muy variados, por ejemplo, el aumento de la confianza en uno mismo, la mejora de la socialización, el aumento de la comunicación, la motivación y el nivel de conocimientos de las TIC.

Pueden agruparse de forma general en las siguientes categorías:

- Los que benefician a la persona directamente a través del proceso de narración (yo).
- Los que benefician a la persona mediante la participación en un proceso creativo con otras personas (yo y otros).
- Los que benefician a sus comunidades inmediatas en las que viven (yo y el mundo).
- Los que tienen un beneficio más amplio para la sociedad (el mundo).

Los psicólogos han estudiado hasta qué punto los recuerdos de acontecimientos personales son precisos y se preguntan si los relatos son verdaderos o una distorsión de lo que realmente ocurrió. También se ha estudiado lo que las narraciones autobiográficas dicen sobre la autocomprensión de una persona o sobre la vida social y las relaciones sociales en general.

Los teóricos e investigadores se interesan cada vez más por los recuerdos autobiográficos, las historias de vida y los enfoques narrativos para comprender el comportamiento y la experiencia humana. D. P. McAdams afirma que las personas que viven en las sociedades modernas dotan a sus vidas de unidad y

propósito mediante la construcción de narrativas del yo interiorizadas y en evolución. La idea de que la identidad es una historia de vida resuena con una serie de temas importantes de la psicología del desarrollo, cognitiva, de la personalidad y cultural. Las historias de vida se manifiestan en las investigaciones sobre la autocomprensión, la memoria autobiográfica, la estructura y el cambio de la personalidad y las complejas relaciones entre las vidas individuales y la modernidad cultural.

Sherrey Hamby escribe en Psychology Today que:



*Casi todos nosotros experimentamos algún tipo de adversidad... La narración emocional y autobiográfica puede ser un camino para ser verdaderamente dueño de tu historia*

**Ella destaca cuatro beneficios:**

**1. Darse cuenta de que compartir su historia puede ayudar a otros**

Las historias pueden ser muy curativas y muchas personas se benefician de tener la oportunidad de transmitir su sabiduría a los demás. Esto puede ser especialmente poderoso para las personas que no siempre sienten que tienen la oportunidad de ayudar a los demás. La resiliencia se refuerza al reconocer que todos somos expertos en nuestras propias vidas y que todos tenemos algo que compartir con los demás. Otra parte de esto es empezar a entender que las palabras pueden tener poder -poder positivo- sobre los demás... este es un beneficio poco apreciado de la narrativa y la narración.

**2. Encontrar tu voz**

Otro beneficio bien conocido de la narración es encontrar tu propia voz. ¿Qué significa "encontrar tu voz"? Significa aprender a expresarte y a pensar en lo que ha sucedido en tu vida de una manera que tenga sentido. Desarrollar y organizar tu historia a menudo significa imponer una estructura tradicional a los acontecimientos de tu vida. Claro, en cierto sentido puede ser cierto que muchos de los acontecimientos de nuestra vida son aleatorios e inconexos. Sin embargo, desde un punto de vista psicológico, no ayuda pensar en ellos de esa manera. Ayuda pensar en tu vida como una historia con un principio, un medio y un final. Ayuda a pensar en cómo los distintos acontecimientos -incluso los malos- han formado parte de un viaje hacia la persona en la que quieres convertirte. Escribirla o contársela a otra persona puede ayudarte a imponer esa organización, a identificar los acontecimientos clave e incluso a ensayar y recordar los detalles de forma que te ayuden a convertirte en el autor de tu propia vida.

### **3. Reafirmando tus valores**

A veces se aprenden cosas sobre uno mismo en el acto de escribir o contar historias. Puede ser una forma de aclarar lo que es importante. Muchas de las personas con las que hemos hablado han mencionado que detenerse a contar su historia puede ser un buen recordatorio de sus prioridades. Es muy fácil dejarse llevar por el ajetreo del día a día. Tomarse un tiempo para centrarse en los valores puede ser beneficioso.

### **4. Encontrar la paz, encontrar la esperanza**

Las personas que han encontrado su voz, han compartido su historia y han reafirmado sus valores suelen encontrar una sensación de paz y esperanza que no tenían antes.

#### **Estudio de caso Narrativa Participativa - Egipto**

La iniciativa del Colectivo de Conservación de la Cultura Copta fue un proyecto de tres años para crear un archivo narrativo y visual del patrimonio cultural intangible copto contemporáneo (PCI).

El proyecto, coordinado por el Instituto de Estudios para el Desarrollo del Reino Unido, utilizó la narración como uno de los enfoques para identificar, captar y documentar el PCI copto. Su objetivo era desarrollar los repertorios de las comunidades locales y la capacidad de preservar el patrimonio a largo plazo.

Se celebraron varios talleres de formación para que los participantes de diferentes comunidades coptas aprendieran a utilizar la NP para registrar su patrimonio cultural inmaterial. Real Time apoyó la impartición de la formación de la NP. Los resultados de la formación pusieron de manifiesto algunos de los problemas y beneficios de la formación NP.

El proyecto consistía en que los jóvenes adultos compartieran lo que ha supuesto para ellos personalmente identificar, capturar y documentar el patrimonio de su propia comunidad a través de historias digitales.

El proyecto de NP pretendía apoyarles en la creación, desarrollo, planificación y producción de una historia digital. Les propuso una serie de preguntas para ayudarles a decidir su historia digital, entre ellas:

- ¿Qué creían que era el patrimonio al principio?
- De todas las historias, incidentes y situaciones que "captaron", ¿cuál les habló con más fuerza y por qué?
- ¿Qué creen que están ofreciendo ahora a sus comunidades a través de este trabajo?

Debido a la situación política de Egipto, donde la fotografía en público está prohibida, esto significó que era muy difícil para los participantes crear visuales tomando fotografías o videos. Al construir el proyecto en torno a la comunidad del individuo, el patrimonio se volvió el foco y se evitó parte de la exposición personal que el enfoque de la ND puede causar. Para muchos de los participantes, ésta seguía siendo una actividad inusual, y la mayoría no había tenido mucha experiencia previa en el uso de la tecnología o en la creación de contenidos. La Narrativa Participativa depende en gran medida del uso de la tecnología y muchos proyectos se ven acosados por problemas técnicos.

Los niveles de alfabetización y educación del grupo variaban, lo que suponía un reto, ya que el NP depende en gran medida de la capacidad de las personas para escribir. La falta de confianza en los participantes hizo que la gente tendiera a precipitarse en el proceso. Algunos tuvieron dificultades para adaptar sus historias y hacerlas más interesantes para el público. A menudo, la NP utiliza material de archivo descargado de Internet, pero había una falta de comprensión general sobre el uso de materiales con derechos de autor, lo que planteaba otro problema, ya que estos videos se verían ampliamente y, por lo tanto, no se podrían utilizar imágenes o música no autorizadas. La introducción del dibujo, como el uso de guiones gráficos y software de dibujo en el iPad, ayudó a producir imágenes adicionales para su uso en las películas y a compensar la escasez de elementos visuales apropiados.

Todos los participantes completaron con éxito sus historias y todos participaron en las actividades. Hubo un auténtico sentimiento de trabajo en equipo, colaboración y apoyo que se desarrolló durante los pocos días en los que la gente trabajó junta.

Tener un tema de antemano ayudó a los participantes a estar preparados y a preseleccionar las historias. Los participantes propusieron 3 historias y, con el apoyo de otros miembros del grupo y de los responsables del taller, pudieron seleccionar una. Esto ayudó a proporcionar mejores historias y, en última instancia, a evitar que la gente repitiera las historias.

El uso de grupos más pequeños para los círculos de historias ahorró tiempo, fue menos intimidante y más solidario. El hecho de no proporcionar el equipo de grabación y edición digital (iPads en este caso) desde el principio significó que no se distrajeran con la tecnología demasiado pronto y pudieron concentrarse en sus historias. Ver todas las películas al final fue una muy buena manera de celebrar el trabajo y ofrecer una sensación de logro.

Los beneficios de la NP deben equilibrarse con los riesgos, y un amplio examen en el ámbito de la salud pública ha puesto de relieve algunos de los problemas. Éstos se resumen bien en el cuadro 1, *Gubrium A, Hill A, Sarah Flicker S* (2014).

## Resumen de cuestiones éticas situadas al utilizar métodos participativos visuales y digitales

Desafíos	Situación	Problemas	Consideraciones para una narración digital ética Práctica
<b>Límites difusos</b>	La NP se encuentra en el nexo de la práctica de la salud pública, la investigación y la promoción.	La confusión entre las prioridades (investigación y práctica) puede llevar a enfoques de aplicación muy diferentes	Todos los socios deben estar de acuerdo con las metas, objetivos, políticas y procedimientos específicos.
<b>Captación y consentimiento para participar</b>	Los patrocinadores quieren captar a diversos participantes para que compartan sus historias.	Hay un delicado equilibrio entre proteger a las personas que están en medio de un trauma para que no sufran más daños y tratar con condescendencia a los posibles participantes mediante la exclusión.	Comprometerse críticamente con los posibles participantes sobre los beneficios realistas y los posibles riesgos de la participación. Proporcionar seguridad y apoyo cultural (por ejemplo, consejeros o ancianos).
	El consentimiento para participar es a veces indirecto: en un relato pueden aparecer personas (voz, imágenes, nombres) distintas de su autor.	Las personas que aparecen en el reportaje digital pueden desconocer o estar molestas por su inclusión.	En el mejor de los casos, se recibe el consentimiento oral o escrito de todas las personas que aparecen en una historia.
<b>El poder del modelado</b>	Se anima a los narradores a que cuenten sus historias personales; sin embargo, a veces surgen tensiones entre enfatizar los procesos frente a los productos.	Los facilitadores pueden ayudar a "dar forma" a la narrativa para producir historias que resuenen con el público, imponiendo inadvertidamente sus propias agendas. Compartir el poder significa a menudo perder el control sobre los mensajes.	La atención reflexiva a las cuestiones de poder y el sentido de la humildad cultural son claves para una facilitación excelente. El bienestar de los narradores y la autonomía de la voz deben estar en el centro del proyecto
<b>Representación y perjuicio</b>	Los participantes a veces cuentan historias que nos incomodan o se exponen a sufrir durante el proceso.	Los relatos digitales pueden tergiversar las comunidades o rectificar los estereotipos. Exponer actividades ilegales o ilícitas puede poner en peligro a los narradores o participantes.	El bienestar de los narradores debe ser el centro del proyecto. Deben existir apoyos y establecerse y aplicarse directrices para la gestión de riesgos y la reducción de daños. Los facilitadores pueden participar en la crítica y dialogar con los narradores o audiencias.
<b>Confidencialidad</b>	La confidencialidad puede no ser siempre posible o apropiada.	Las historias son a veces tan distintas que es imposible garantizar la confidencialidad. A menudo, los participantes quieren que se les acredite por su nombre por sus contribuciones.	Siempre que sea posible, los narradores deben ser acreditados por su trabajo con su nombre (o pseudónimo elegido) y mantener la propiedad de sus historias.
<b>Liberación de materiales</b>	El consentimiento para participar en un taller de narración digital no es lo mismo que la cesión de materiales: dar permiso para que una historia se comparta por diversos medios.	La divulgación de los materiales debe negociarse de forma continua. Algunas historias revelan cuestiones muy personales (por ejemplo, el estado del VIH, una historia de violencia) que pueden hacer que los participantes sean vulnerables al estigma y la	Los talleres deberían incluir una sesión sobre la ética de la videografía, que considere el poder de las imágenes y la voz hablada. Hay que negociar dónde, por qué, cómo y quién publica las historias. Las opciones van desde la publicación de las historias en línea, pasando por compartir los archivos multimedia sólo con fines educativos, de investigación y de defensa en

		discriminación. Los narradores pueden querer cambiar sus historias o cambiar de opinión sobre la difusión con el tiempo.	foros cerrados de los talleres, hasta la decisión de no compartirlas en absoluto. Todas las opciones deben ser discutidas y acordadas caso por caso. La difusión de los materiales debe ser un proceso iterativo y continuo.
--	--	--	--

*Nota. ND=Narrativa digital*

## Conclusión



El vídeo puede ser un método especialmente bueno para llegar a grupos e individuos marginados. En concreto, puede servir para que las personas exploren sus vidas y encuentren explicaciones y posibles formas de avanzar en cuestiones que han resultado difíciles de abordar por otras vías. El vídeo también puede servir para mejorar las habilidades de las personas mediante el apoyo de sus compañeros y utilizarse como método para abordar y desarrollar con éxito las habilidades de empleabilidad.

Utilizar el vídeo y los medios digitales para trabajar con los adultos más marginados y desfavorecidos puede ayudar a crear cohesión social, desarrollar redes y apoyar soluciones creativas a problemas complejos. El uso de métodos de vídeo y reproducción puede estimular una comprensión más profunda que abre un espacio para el aprendizaje y la puesta en común; debatir los problemas juntos significa que pueden surgir nuevas historias que ofrezcan soluciones. Al ser autores de sus propios caminos, es más probable que las personas actúen para lograr el cambio.

Tanto si se trata de NP como de VP, hay que tener cierta precaución al presentar las ventajas de utilizar el vídeo. Los enfoques no son necesariamente apropiados en todas las situaciones, ya que algunas

metodologías como el VP son más útiles trabajando con grupos mientras que otras se centran más en el desarrollo individual, ND y el vídeo CV.

Cuando consideramos los beneficios de determinadas metodologías de vídeo, tenemos que tener en cuenta una serie de criterios más amplios que las metodologías por sí solas para evaluar su eficacia. El contexto en el que se desarrollan las actividades, con quién, las situaciones y habilidades de los participantes, los niveles de alfabetización y lenguaje, la experiencia del facilitador y muchos otros factores influyen en los posibles beneficios para los participantes.

Al hablar de una metodología concreta, conviene recordar que lo que aporta beneficios no es sólo lo que se hace, sino cómo se hace. La metodología no puede examinarse de forma aislada.



*El vídeo ofrece muchas ventajas... pero hay que tener en cuenta que el uso del medio no garantiza automáticamente el éxito. El vídeo es sólo una herramienta, no un proceso en sí mismo. No puede hacer el trabajo de desarrollo ni ofrecer mágicamente un resultado deseado. Para que tenga valor, debe ser empleado por un trabajador de grupo de forma adecuada. Algunos trabajos de vídeo con grupos son participativos y otros no. De hecho, precisamente porque el vídeo es un medio tan poderoso, se puede abusar de él y se puede utilizar muy mal. A menudo, esto se debe a la simple razón de que los trabajadores no son conscientes del efecto que tiene el vídeo en las personas y de las posibles trampas. Shaw J and C Robertson (1997).*

El vídeo participativo, la narración digital y el vídeo CV (empleabilidad) ofrecen formas innovadoras de trabajar con adultos en entornos educativos no formales. Todos tienen ventajas y riesgos, pero ofrecen una amplia gama de enfoques para trabajar con aquellas personas que suelen tener pocas oportunidades educativas.

## Referencias:

1. **Downmunt, T** (1987) *Video with young people*, London: Cassell/Inter-Action in Print
2. **Cruse, E** (2006). Using educational video in the classroom: Theory, Research and Practice. 1-24. Retrieved from Universal Journal of Educational Research 4(2): 359-369, 2016 367
3. 368 Student Views on Learning Environments Enriched by Video Clips
4. [www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf](http://www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf)
5. **Shaw, J and Robertson, C** (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, London, Routledge
6. **Freire, P** (1972) *Pedagogy of the Oppressed*, New York: Herder and Herder.
7. **Roberts, T and Munoz, S** (2020) Fifty Years of Practice and Innovation Participatory Video. In: Servaes, J. *Handbook of Communication for Development and Social Change* London: Sage, 1-17
8. **Shaw, J.** (2021). Extended participatory video processes. In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. London SAGE Publishing.
9. **Shaw, J.** (2017) *Pathways to Accountability from the Margins: Reflections on Participatory Video Practice*, Making All Voices Count Research Report, Brighton: Institute of Development Studies, [opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/13149/PartipVideos\\_Report\\_Online.pdf](http://opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/13149/PartipVideos_Report_Online.pdf)
10. **Shaw, J** (2020) Navigating the Necessary Risks and Emergent Ethics of Using Visual Methods with Marginalised People, *Ethics and Integrity in Visual Research Methods*, Dodd,
11. **Shaw, J.** (2021). *Extended participatory video processes*. In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. London SAGE Publishing.
12. **Lewin, T** (2011) - *Participatory Learning and Action*, pub International Institute for Environment and Development
13. **McAdams, D.P.** (1985), *Power, Intimacy, and the Life Story* (Guilford, New York).
14. **Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N.** (2020) Transformative Storywork: Creative Pathways for Social Change. In: Servaes J. (eds) *Handbook of Communication for Development and Social Change*. Springer, Singapore. [doi.org/10.1007/978-981-15-2014-3\\_54](https://doi.org/10.1007/978-981-15-2014-3_54)
15. **Hutchens, David** (1967) *Circle of the 9 Muses: a storytelling field guide for innovators and meaning makers*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2015.
16. **Aline C. Gubrium, PhD, Amy L. Hill, MA, and Sarah Flicker, PhD, MPH**
17. *September 2014, Vol 104, No. 9 | American Journal of Public Health*
18. *A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling*

**Enlaces:**

1. [www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/](http://www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/)
2. Tessa Lewin [www.visualmeths.files.wordpress.com/2016/06/a-handbook-for-digital-storytelling-c2ad-by-tessa-lewin1.docx](http://www.visualmeths.files.wordpress.com/2016/06/a-handbook-for-digital-storytelling-c2ad-by-tessa-lewin1.docx)
3. Sherrey Hamby [www.psychologytoday.com/gb/blog/the-web-violence/201309/resilience-and-4-benefits-sharing-your-story](http://www.psychologytoday.com/gb/blog/the-web-violence/201309/resilience-and-4-benefits-sharing-your-story)



**Yasmina del Campo**  
Magenta Consultoria

## **Análisis del uso de técnicas audiovisuales en actividades educativas**

En este documento se presentarán ejemplos del uso de las siguientes técnicas:

- Video participativo
- Producción colaborativa
- Animación
- Narración digital
- Video como herramienta de reflexión en terapia

### **Uso del video**

El vídeo puede utilizarse de diversas maneras para fomentar el desarrollo individual y grupal y puede ser utilizado por varios grupos diferentes, personas con intereses comunes que quieren expresar sus opiniones, mostrar una situación concreta o que quieren desarrollar una serie de habilidades. El Vídeo Participativo (VP) es utilizado habitualmente por colectivos y organizaciones que trabajan con personas en riesgo de exclusión social. El vídeo participativo permite a los receptores y beneficiarios desarrollar habilidades transferibles (como la comunicación, la empatía, el pensamiento creativo o la resolución de problemas); a la vez que se les apoya en formas de superar situaciones problemáticas.

En estos grupos se pueden encontrar personas que no han completado su educación básica, personas procedentes de entornos conflictivos, personas con un bajo nivel socioeconómico, grupos minoritarios, etc. Estas técnicas de vídeo se utilizan ampliamente por una gran variedad de participantes y no se limitan a un grupo específico de personas. Dado que no es necesario tener conocimientos técnicos o experiencia previa, el vídeo participativo puede utilizarse prácticamente con cualquier colectivo o grupo, lo que lo convierte en una herramienta útil para apoyar la participación de cualquier persona, independientemente de su formación, habilidades o nivel de alfabetización.

Muchos de los proyectos de vídeo contenidos en este artículo, especialmente los del sector del desarrollo internacional, utilizan el término vídeo participativo para describir lo que podría definirse más exactamente como periodismo ciudadano, proyectos de formación dirigidos por la producción convencional o producción colaborativa.

El término vídeo participativo se utiliza cada vez más para describir una gama más amplia de actividades que incluyen el uso del vídeo como herramienta de investigación o de campaña. Estos usos del vídeo suelen estar impulsados por las agendas de las partes interesadas o de los financiadores y obligan a los participantes a crear productos de vídeo específicos. El proyecto Video in Education Process utiliza una definición más matizada del vídeo participativo, destacándolo como un proceso de desarrollo personal y de grupo.

### **Uso del vídeo en situación de abuso de sustancias**

El vídeo se ha utilizado en muchos proyectos y estudios como herramienta para prevenir el abuso de sustancias, para el cambio social en relación con el abuso de sustancias y para otras cuestiones de salud. También se ha utilizado para contrarrestar los estigmas que rodean al consumo de drogas (Ritterbusch, 2016) y la prevención del abuso de sustancias (Ager, Parquet y Kreutzinger, 2018). Esta herramienta se considera una herramienta rehabilitadora, ya que "proporciona a los participantes oportunidades para documentar y reflexionar sobre sus necesidades comunitarias e individuales, conversar sobre temas importantes".

Uno de los proyectos en los que se ha usado esta técnica es el siguiente:

El proyecto llevado a cabo por el Programa de Consolidación de la Paz, Educación y Promoción (PBEA) de UNICEF se ejecuta en 28 distritos de Uganda por la Asociación de Scouts de Uganda, BRAC Uganda, el Foro de Organizaciones No Gubernamentales de Educación de Uganda (FENU) y la Fundación Straight Talk,

Uganda<sup>12</sup> –En este proyecto, los niños y adolescentes de hogares violentos y sus familiar participaron en talleres de vídeo participativo y crearon pequeños clips en los que compartían sus historias de cambio. Muchas de estas historias tenían que ver con el consumo de sustancias como desencadenante de la violencia.

En estas situaciones, los participantes aprendieron nuevas técnicas TIC y el vídeo se utilizó como herramienta de autorreflexión, terapia y rehabilitación. Además, el trabajo conjunto con otras personas crea vínculos, que también pueden convertirse en una red de apoyo que les ayude a otros niveles.

Se ha demostrado que el vídeo es muy positivo desde el punto de vista terapéutico para los participantes, especialmente en lo que respecta a la autoestima, la confianza y el desarrollo de capacidades. El vídeo puede ser una herramienta muy útil para las personas que se sienten excluidas. Durante las sesiones, los participantes llevaron a cabo diferentes actividades de vídeo que les ayudaron a desarrollar una serie de habilidades, tanto técnicas como personales. Aprendieron a ser autocríticos y también aumentó su confianza.

También puede utilizarse con personas en tratamiento por consumo de sustancias y procesos de desintoxicación, así como herramienta de prevención tanto para adultos como para adolescentes. En los centros de desintoxicación y programas de rehabilitación se ha utilizado para concienciar a los participantes de la situación que están viviendo y del proceso que están atravesando a través de la narración de su experiencia.

### **El uso del video con diferentes colectivos**

Mujeres víctimas de la violencia de género, del acoso y de la discriminación por razón de género: El vídeo se ha utilizado en esta situación como herramienta de denuncia social de una realidad que sufren muchas mujeres. Es necesario mostrar la realidad que viven para concienciar a la sociedad y dejar de ser cómplice, obligando a los gobiernos a tomar medidas efectivas. También sirve para empoderar a otras mujeres para que denuncien y no se callen por miedo o vergüenza. Algunos ejemplos de ello son los proyectos *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach*<sup>13</sup>, *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics*

---

<sup>12</sup> Puede leer más al respecto en el siguiente enlace: [inee.org/system/files/resources/PBEA\\_Uganda\\_-\\_Participatory\\_Video\\_and\\_Evaluation.pdf](http://inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf)

<sup>13</sup> de Lange, Naydene & Geldenhuys, Mart-Mari. Youth envisioning safe schools: A participatory video approach. South African Journal of Education. 2011. p. 494-511. 10.15700/saje.v32n4a734.

*of Participatory Video in Cambodia*<sup>14</sup>, *Through our eyes: Vídeo participativo en África Occidental*<sup>15</sup> y *Making Silent Voices Heard: Utilizando el vídeo participativo para abordar la violencia sexual*<sup>16</sup>.

El manejo de equipos audiovisuales es algo que despierta interés y resulta atractivo, además de ser una herramienta pedagógica eficaz para trabajar con personas con diversidad funcional y cognitiva. El vídeo puede utilizarse para promover la integración social de las personas con discapacidad mediante la producción de vídeos que denuncien, por ejemplo, el estigma y los estereotipos existentes en nuestra sociedad sobre las personas con discapacidad, o las barreras físicas que hoy en día siguen existiendo en nuestras ciudades. Puede ser interesante crear vídeos que favorezcan la inclusión y la participación de la sociedad mayoritaria.

En el artículo *A participatory filmmaking process with children with disabilities in rural India: Working towards inclusive research*<sup>17</sup> se explora la utilidad del vídeo como metodología de investigación que apoya la inclusión de los niños con discapacidad como co-investigadores y como parte de los procesos de acción. Otro ejemplo del uso del vídeo para promover la integración de las personas con discapacidad en la sociedad en general puede encontrarse en *SAME: Espacios, Oportunidades y Trato hacia las Personas con Discapacidad*<sup>18</sup>, creado por ILO, cuyo objetivo es retratar la vida cotidiana de las personas con discapacidad, así como sus derechos de acceso al empleo y a las instalaciones públicas, y los problemas y retos a los que tienen que enfrentarse en términos de accesibilidad y acceso a la información para tener un trabajo decente. El documento *Participatory video analysis in disability research*<sup>19</sup> analiza un estudio de caso en el que adultos con diversas discapacidades de desarrollo exploraron las dimensiones de la salud sexual utilizando el vídeo. El vídeo puede servir para ayudar a las personas sin hogar, un grupo a menudo ignorado, a integrarse socialmente y romper con los estereotipos. Hay muchas ideas erróneas sobre las personas sin hogar, a menudo presentadas como drogadictas o jugadoras compulsivas. El vídeo puede servir para cuestionar estos estereotipos compartiendo sus historias, su vida cotidiana y los acontecimientos que les han llevado a su situación actual. Esto pretende ser una denuncia social de su situación, pero también una

---

<sup>14</sup> Brickell, K.; Garrett, B. Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia. ACME: An International E-Journal for Critical Geographies nº14, 2015, p. 928-953.

<sup>15</sup> Molony T.; Konie Z.; Goodsmith L. Through our eyes: Participatory video in West Africa. 2007 [online] Accesible en: [www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf](http://www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf)

<sup>16</sup> Rekha Mahadev. Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence, Agenda, 29:3, 2015, p. 13-21, DOI: 10.1080/10130950.2015.1050818

<sup>17</sup> Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research. 2019 DOI: 10.1177/2059799119890795

<sup>18</sup> Disponible a través del enlace [www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS\\_230106/lang--en/index.htm](http://www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm), last accessed on 28/08/2020

<sup>19</sup> Kathleen C. Sitter. Participatory video analysis in disability research. Disability & Society, 2015, p. 910-923, DOI: 10.1080/09687599.2015.1057319

forma de concienciar sobre el hecho de que le puede pasar a cualquiera y, como sociedad, debemos evitar que ocurra y obligar al gobierno a tomar medidas para ayudar a los necesitados.



Los talleres TIC dirigidos a desempleados de larga duración les ayudan a mejorar sus habilidades y formación mediante el uso de las nuevas tecnologías y el manejo de una cámara y edición de vídeo. Pueden añadir esta formación y nuevos conocimientos a su currículum, mejorando su empleabilidad. Este tipo de talleres han sido desarrollados por el proyecto *VISTA*<sup>20</sup>, en España en 2013 y demostraron ser útiles en el desarrollo de habilidades digitales en los participantes, sin embargo, no hay evidencia disponible de si estas habilidades permitieron un acceso más fácil al empleo.

Las personas que vienen de otros países pueden tener dificultades para integrarse debido al idioma, las costumbres, la sociedad y la falta de redes de apoyo. El uso del vídeo podría ser una excelente herramienta para ayudar a la inclusión social, a la vez que se aprenden aspectos del idioma, la cultura, la gastronomía del país de acogida... Los vídeos también podrían dar a conocer su situación si compartieran su experiencia y situación en estos vídeos. *El Proyecto de Vídeo Participativo del Festival Mundial de Cine sobre la Migración* de la OIM<sup>21</sup> tiene como objetivo amplificar las voces, empoderar y fomentar la cohesión social en las comunidades donde hay una gran proporción de personas inmigrantes. Está presente en 7 países (Afganistán, Madagascar, Brasil, Venezuela, Sudán del Sur, Jordania y Suiza) y ha fomentado la producción de 6 vídeos en estas comunidades, dando así voz a los participantes. En el verano y otoño de 2019, diferentes organizaciones benéficas londinenses (Black Heroes Foundation, ParaPride, Community Action for

<sup>20</sup> Más información disponible en el siguiente enlace [portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/](http://portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/) Último acceso 28/08/2020

<sup>21</sup> Más información disponible en el siguiente enlace [www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video](http://www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video) Último acceso 28/08/2020

Refugees and Asylum Seekers y Student Action for Refugees) también impartieron este tipo de talleres con el objetivo de abordar la discriminación<sup>22</sup>.

En los proyectos mencionados, el vídeo se utiliza principalmente con uno o varios de estos fines: la denuncia social, la reivindicación de derechos y la muestra de una determinada cultura. En la denuncia social, las personas hablan de la situación de discriminación que sufren por pertenecer a un determinado grupo. Se denuncian casos de racismo o xenofobia, por ejemplo, y se utiliza el vídeo como medio para borrar esos estereotipos y prejuicios, así como para desmontar falsas ideas sobre las personas por pertenecer a una determinada comunidad.

Mediante la creación de vídeos que reivindiquen los derechos y la igualdad de oportunidades se pretende concienciar a la sociedad en general sobre la desigualdad social que sufren algunas personas sólo por pertenecer a un determinado grupo. Las situaciones más comunes que se denuncian son la discriminación en el acceso al empleo, la vivienda y la diferenciación en el trato en general.

Relacionado con los objetivos anteriormente mencionados, la técnica del video participativo también se utiliza para mostrar una determinada cultura y romper con los estereotipos y falsos mitos que se habían creado en torno a ella y a sus gentes, tratando de conseguir una sociedad más inclusiva y comprensiva.

El vídeo también es muy adecuado para ser utilizado como herramienta de expresión y conocimiento, así como para denunciar una situación concreta. Un ejemplo de ello lo encontramos en el artículo *Empowering Young People and Strengthening Resilience: Youth-Centered Participatory Video as a Tool for Climate Change Adaptation and Disaster Risk Reduction*<sup>23</sup>, que explora la eficacia de las técnicas de vídeo para capacitar a los jóvenes para plantear cuestiones a los responsables de la toma de decisiones y abogar por el cambio en nombre de sus comunidades.

### **Diferentes técnicas de producción de video**

Hay diferentes técnicas que se pueden usar de acuerdo a las necesidades del grupo. Algunos enfoques comunes usan el documental, el stop motion (animación) y la narración digital.

---

<sup>22</sup> Más información disponible en el siguiente enlace [www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/](http://www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/) Último acceso 28/08/2020

<sup>23</sup> Katharine Haynes & Thomas M. Tanner Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction, *Children's Geographies*, 2015, p. 357-371, DOI: 10.1080/14733285.2013.848599

Cuando se trabaja con adultos, la producción de documentales puede ser una técnica eficaz ([Participatory Video Giving Voice to Pacific People](#), por ClimateAndCommunity) esta técnica requiere que los participantes se reúnan, piensen y acuerden lo que quieren decir, busquen información, decidan los lugares en los que quieren filmar y se organicen para hacerlo. Esto fomenta no sólo el trabajo en equipo, sino también el análisis y la síntesis de la información. Se suelen utilizar entrevistas en las que los participantes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades de lenguaje corporal, asertividad y entonación, entre otras, al tratar temas que les interesan.



La técnica del stop motion (ejemplificada aquí por [ED 677 Participatory Stop Motion Video](#), de Allison Bartlett) permite a los participantes presentar una idea con un uso creativo de los materiales y espacios que les rodean, lo que les hace desarrollar habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento creativo.

A través de la técnica de la narración ([Vídeo Participativo para la Comunicación en Salud](#), de la UT de Comunicación de Masas y Periodismo), los participantes pueden expresar sus opiniones, puntos de vista y preocupaciones. El uso de esta técnica no sólo requiere el trabajo en equipo, sino también cierto grado de

habilidad actoral, que ayuda a los participantes a mejorar su lenguaje corporal, entonación, pronunciación y dicción, lo que hace que esta técnica sea muy útil cuando se trabaja con personas que necesitan desarrollar habilidades lingüísticas o comunicativas.

### **Fortalezas y debilidades del uso del video en intervención social**

Además de ser una forma de denunciar, concienciar y apoyar la prevención y rehabilitación, los talleres de vídeo tienen tanto beneficios como retos que afrontar, todos ellos comunes a otras actividades de grupo.

### **Fortalezas y debilidades del Vídeo en la intervención social**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
Fomenta la motivación y la autoestima de los participantes.	Los costes son altos: equipo, alquiler de espacio, organización, facilitadores...

Aumenta la autonomía y confianza de los participantes.	Las dificultades técnicas pueden ralentizar el proceso y desmotivar a los participantes.
Refuerza el empoderamiento a través de estar en control de la representación audiovisual y la habilidad de crear y gestionar ese contenido.	El abandono de los participantes puede ser un gran reto en términos de motivación y balance del grupo.
Mejora las habilidades TIC a través de la producción, grabación y edición de contenido multimedia.	Los participantes pueden no querer compartir sus experiencias o sentimientos.
Desarrolla un sentimiento de pertenencia a un grupo.	Los desacuerdos entre participantes pueden ralentizar el proceso o incluso detenerlo.
Promueve el trabajo en equipo.	Grupos con diferentes necesidades pueden necesitar más facilitadores.
Promueve la identificación de temas relevantes.	
Mejora las habilidades de escucha activa y debate.	
Proporciona formación, mejorando la empleabilidad de los participantes.	
Promueve el pensamiento crítico.	
Es accesible para todo el mundo.	
Fomenta el cambio e incluso afecta a las instituciones a nivel nacional.	
Fortalezas	Debilidades

## Narrativa digital

La narración digital suele considerarse un enfoque narrativo individual en primera persona en el que se edita una historia con elementos visuales (como fotos, secuencias, etc.) que pueden incluir elementos de audio (música, grabaciones de voz, efectos de sonido, etc.), como el vídeo [Why I went to Prison](#), de Jessica Kent. En contextos educativos, también podemos distinguir, al menos, dos tipos de narración digital que se pueden desarrollar:

- Análisis de acontecimientos históricos. En ellos se narran y examinan hitos de la historia, como [The History of the EU with David Mitchell](#), de OpenLearn from The Open University.

- Historias informativas e instructivas. Presentan y exploran diferentes temas, contenidos y procesos, por ejemplo, el vídeo [What is global warming?](#) de MonkeySee.

Sin tener en cuenta el contenido, estas historias tienen que ser atractivas para el público objetivo, concisas, y deben incluir tres elementos narrativos fundamentales (principio, desarrollo y final), así como integrar diferentes recursos digitales (vídeo, imagen, música, efectos de sonido...).

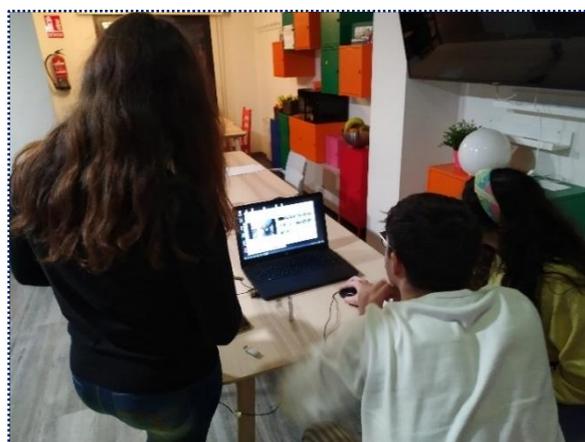
La narración digital se utiliza mucho hoy en día, especialmente entre los jóvenes, pero también es muy eficaz para impartir educación no formal a personas adultas pertenecientes a colectivos en riesgo de exclusión social como minorías étnicas, personas inmigrantes, refugiadas, con discapacidad, mujeres víctimas de violencia de género, personas adictas a sustancias en proceso de rehabilitación y cualquier otra persona en situación de vulnerabilidad social.

Todos estos colectivos presentan algunas similitudes: buscan formas de mejorar su empleabilidad, suelen tener baja autoestima, están desmotivados, son desconfiados, carecen de redes de apoyo y pueden tener habilidades sociales disruptivas.

La técnica de la narración digital utiliza diferentes elementos digitales, como la imagen, el vídeo, etc. Esto facilita su uso como elemento conductor cuando se trabaja con grupos. Al principio, se puede pedir a los participantes que preparen un pequeño vídeo de presentación con algunas imágenes y una voz en off después de explicarles los elementos básicos del proceso de producción (cómo importar archivos, cómo colocarlos y moverlos, etc.), como el vídeo [This Is Me - Short Introduction About Myself](#) de Kathleen Rose.

La narrativa digital también se utiliza como campaña social para denunciar determinadas situaciones o pedir colaboración para una causa social. Un ejemplo de ello es la campaña [4 Year Old Bucket List - The water is life](#). Este vídeo ganó el premio del Festival Internacional de Creatividad de Cannes Lions en junio de 2014. La campaña trata de concienciar sobre el problema de la accesibilidad al agua potable a través de la historia de un niño masái de 4 años, Nkaitole.

La narración digital también puede utilizarse con el objetivo de promover la prevención de comportamientos nocivos. Por ejemplo, en la animación [Nine Lives](#) encontramos un fuerte mensaje de prevención del consumo de drogas dentro de la historia. La animación fue creada por Brizzle, de Fairfield Highschool, Bristol. En este ejemplo, además del tema tratado y el mensaje enviado, se puede ver el trabajo que hay detrás de una producción como ésta: escribir el



guion, organizar cómo se va a desarrollar y hacer uso de diversas herramientas digitales, en este caso, la animación.

Este ejemplo muestra un vídeo para el que han sido necesarias una gran experiencia y habilidad para crear la animación y los gráficos. Sin embargo, no es un requisito dominar el diseño gráfico para crear una narrativa digital. Hemos visto en otros ejemplos que se pueden utilizar grabaciones, y el vídeo [Women Rights/PowToon](#) es un ejemplo de que las personas menos experimentadas en herramientas digitales también pueden crear animaciones. Aplicaciones como PowToon proporcionan a los usuarios plantillas que son fáciles de manipular y cambiar. El siguiente cuadro resume las ventajas y los retos de la narración digital.

#### Fortalezas y debilidades de la Narrativa Digital:

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Fomenta la creatividad.	Algunas personas pueden sentirse desmotivadas al creer que necesitan habilidades de vídeo avanzadas.
Proporciona un canal para expresar opiniones, perspectivas...	El equipo puede ser caro.
Hay muchos programas gratuitos disponibles que personas con pocas habilidades digitales pueden usar.	El trabajo resultante está sujeto a la interpretación de la audiencia, la cual puede no corresponderse con la intención original del autor o autora.
Nuevas aplicaciones permiten la creación de narrativas digitales en smartphones y tablets de manera gratuita.	El material audiovisual puede ser difícil de encontrar en línea, especialmente si tiene que estar libre de derechos de copyright.
Puede transmitir mensajes de forma entretenida y atractiva.	
Permite la creación individual en un grupo.	
Pueden ser creados por los profesores/formadores/facilitadores para involucrar a los estudiantes o por los estudiantes, con el fin de consolidar los conocimientos adquiridos.	
Fortalezas	Debilidades
Fomenta la creatividad.	Algunas personas pueden sentirse desmotivadas al creer que necesitan habilidades de vídeo avanzadas.

## El vídeo como herramienta de reflexión en terapia

El vídeo también puede utilizarse como herramienta de autorreflexión en los procesos de intervención social de la educación no formal. Puede utilizarse, por ejemplo, con personas en proceso de desintoxicación o rehabilitación por abuso de sustancias<sup>24</sup>; personas con fobia social y personas con conductas disruptivas. También se utiliza en la terapia de pareja y familiar, especialmente en los casos en los que se necesita una modificación de la conducta, sobre todo con menores y jóvenes. En todos estos casos, el vídeo se utiliza principalmente como herramienta de autoobservación.

Cuando se trabaja en el tratamiento de la fobia social, normalmente se pide a los pacientes que se graben pronunciando un discurso. A partir de ahí, el paciente y el profesional analizan el vídeo y trabajan sobre los miedos, las preocupaciones, los puntos fuertes y los débiles del paciente, mientras éste trabaja para reconocerse como la persona que aparece en la pantalla. Por razones obvias, no hay ejemplos de estos vídeos creados por pacientes en Internet, pero cualquier vídeo de una persona hablando a una cámara puede tomarse como ejemplo, como este vídeo de Jammie Dodger, [Deciding to Live Out and Proud as Trans](#).

En algunas ocasiones, existen problemas de comportamiento en niños y jóvenes que requieren la intervención de un profesional para superar la conducta disruptiva. La intervención varía según las diferentes edades, pero tienen algunos elementos en común, teniendo como objetivo final corregir la conducta disruptiva en cuestión.

En la intervención con niños es habitual grabar en vídeo la interacción diaria entre padres e hijos (con el permiso de los padres o tutores legales). Un vídeo con las interacciones más relevantes se muestra a los padres/tutores para analizar juntos los errores y reflexionar sobre lo que han visto y lo que deberían cambiar, proporcionándoles pautas para ello. En este caso, las pautas se centran en los adultos y la intervención va dirigida a cambiar el patrón en la forma de educar a los niños. Este tipo de intervención suele seguir un enfoque conductual, con refuerzo positivo. Un ejemplo de este tipo de intervención se puede encontrar en el programa de televisión "Super Nanny".

---

<sup>24</sup> Gitimu S.M. Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya. Kenyatta University, 2019. [online] Accesible a través del siguiente enlace: [pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf)

Intervención con adolescentes y jóvenes: En este caso se vuelve a filmar a la familia, pero las imágenes se muestran también a los jóvenes, ya que ellos ya tienen capacidad de razonamiento y pueden analizar su propio comportamiento. Cuando los jóvenes se ven a sí mismos actuando de forma violenta, por ejemplo, pueden darse cuenta de que su comportamiento no es el adecuado y que tienen que cambiar. Esta técnica<sup>25</sup> les permite reflexionar y crear un análisis crítico de su comportamiento, lo que les induce a adquirir conciencia emocional. Un ejemplo de este tipo de enfoque lo encontramos en el programa de televisión español *Hermano Mayor*, un programa en el que un psicólogo trabaja con adolescentes con conductas disruptivas para ayudarles a reconciliarse con sus familias y retomar los estudios o encontrar un trabajo. Uno de los últimos pasos del proceso consiste en mostrar al adolescente los registros de su comportamiento, del que suelen sentirse avergonzados y en los que muchos no se reconocen a sí mismos. Esto también puede motivarles a buscar el cambio.

Terapia de pareja: Grabar a las parejas durante sus sesiones de terapia también es útil para mostrarles la dinámica de su relación y la forma en que se comunican entre sí. Las personas que acuden a terapia de pareja suelen tener la comunicación en la base de sus problemas, por lo que poder identificar los errores que cometen en este sentido puede ayudar a resolverlos.

Un ejemplo de dinámica habitual en el uso del vídeo como herramienta de reflexión en terapia consiste en preguntar a los pacientes qué creen que van a encontrar en el vídeo de sí mismos ya grabado. Es importante que intenten ser lo más precisos posible sobre la velocidad del habla, su pronunciación, su lenguaje corporal, si miran a la cámara, etc. Después se les muestra el vídeo, pidiéndoles que intenten verlo como si la persona que aparece en la pantalla fuera alguien que no conocen. Los pacientes suelen tener una idea preconcebida que puede no parecerse a la realidad. De este modo, tras el impacto inicial, los pacientes pueden darse cuenta de sus errores y trabajar sobre ellos, adquiriendo habilidades como el lenguaje corporal y una mejor expresión, aprenden a ser objetivos consigo mismos y a hacer autocríticas constructivas a partir de las cuales poder mejorar.

El uso del vídeo en sus aplicaciones sobre la intervención terapéutica es interesante<sup>26</sup>. El vídeo se utiliza a menudo en entornos educativos como material de apoyo para tratar un tema. En el caso del vídeo en terapia, también se puede utilizar como herramienta de reflexión. En este caso, se eligen vídeos en función de los temas que se están tratando en la consulta de terapia para que el usuario identifique en ellos diferentes emociones complejas y comience a trabajar a partir de ellas. Tras el visionado del vídeo, el

---

<sup>25</sup> Su eficacia ha sido corroborada por estudios tales como el de Ray W.A.; Saxon W.W. Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy. 1992, DOI doi.org/10.1111/j.1752-0606.1992.tb00915.x

<sup>26</sup> Explorado en estudios tales como Art C Arauzo MD, Maryanne Watson RN, PhD & Joe Hulgus PhD. The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors, Journal of Child Sexual Abuse, 1995, p. 37-58, DOI: 10.1300/J070v03n04\_03

profesional plantea al paciente preguntas abiertas como "¿cómo te ha hecho sentir este vídeo?", "¿has sentido empatía?" "¿qué crees que podría haber ayudado al protagonista?". Este tipo de técnica se utiliza cuando ya se ha identificado el problema, ya que permite a los pacientes pensar más en profundidad sobre su situación desde una perspectiva externa. Por ejemplo, el vídeo de Dan Stevers, [COCOON](#), puede utilizarse cuando se trabaja con pacientes que se enfrentan a un duelo.

Esta técnica permite la reflexión sin que el paciente sea el centro de atención. Esta técnica se utiliza en las intervenciones con personas que han sufrido un trauma, como víctimas de atentados terroristas o con mujeres que han sido víctimas de violencia de género<sup>27</sup>.

**Algunas de las fortalezas y debilidades del uso de video como herramienta de reflexión de terapia se resumen en la siguiente tabla:**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
Puede modificar y prevenir comportamientos disruptivos.	Puede pasar que al verse a sí misma, una persona decida no participar.
Puede prevenir la agresividad y fomentar el autocontrol.	El acceso a equipamiento de vídeo puede ser limitado o demasiado caro.
Mejora las habilidades sociales, lo que lleva a una socialización mejor y más sana.	Presenciar el propio comportamiento puede provocar rechazo y hacer que se abandone la terapia.
El aspecto innovador de esta técnica es atractiva y motivadora para los pacientes y permite a los profesionales disponer de más herramientas con las que trabajar.	Saber que hay una cámara grabando puede hacer que las personas no se comporten de manera natural, así que el material recopilado no sería útil.
Puede fomentar la participación activa en el proceso de intervención.	
Promueve el cambio a través de la auto-observación y reflexión.	
Mejora de la autoestima y de las relaciones positivas, equilibradas y sanas al mejorar las habilidades interpersonales.	

<sup>27</sup> Como Alger, I.; Hogan, P. The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy. The American Journal of Psychiatry, 2006, [online] Disponible en el enlace: [ajp.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/ajp.123.11.1425](http://ajp.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/ajp.123.11.1425). También, en terapia de grupo, Stoller, F. H. Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy. Journal of Research & Development in Education, 1968, 30–44.

## ¿Cuáles son los retos a los que se enfrentan los usuarios de métodos y técnicas audiovisuales en la educación de adultos tras la pandemia del Covid-19?

El COVID-19 ha puesto de manifiesto la importancia del vídeo en los procesos educativos. La propagación del virus ha afectado a todos los estratos de la sociedad, pero ha sido peor para los que ya estaban en una posición vulnerable. Las personas que necesitan apoyo médico se han encontrado con tratamientos pospuestos y visitas médicas canceladas. El aumento de las tasas de desempleo ha dificultado que todos lleguen a fin de mes, a pesar de los esfuerzos de los gobiernos y de la Unión Europea. El COVID-19 también ha afectado en gran medida a la educación: al principio, cuando se cerraron las escuelas, muchos padres no sabían qué hacer con los niños pequeños en casa, ya que todavía tenían que ir a trabajar, de la misma forma, la vuelta a la escuela también fue causa de preocupación para los padres. Los alumnos adultos también son reacios a asistir de manera presencial a los centros educativos y de formación. Algunos gobiernos intentan evitar la propagación del virus entre la comunidad educativa instando al uso de enfoques de aprendizaje a distancia. Sin embargo, esto presenta muchos desafíos, tanto para el personal docente como para el alumnado.



El primer reto, y el más obvio, es el del propio equipo. El aprendizaje a distancia suele implicar el uso del vídeo en varias formas: videoconferencia, ver vídeos, crear vídeos como tareas, vídeos interactivos como herramientas de aprendizaje. Mientras que la mayoría de los hogares de los países desarrollados poseen un ordenador o tablet, esto no siempre es cierto en los hogares de familias y personas en situación de vulnerabilidad. Disponer de una conexión a Internet y de un equipo que pueda conectarse a la red para asistir a clases virtuales, reproducir contenidos de vídeo o crear contenidos de vídeo son los requisitos básicos para poder participar en una formación virtual/remota basada en el vídeo.

Los gobiernos, las comunidades educativas y otras organizaciones se han esforzado por mejorar el acceso a estos equipos. Se han puesto en marcha programas de préstamo de equipos a alumnado que no tiene acceso a un ordenador o una tableta.

La conectividad a Internet también es clave para llevar a cabo con éxito el aprendizaje a distancia. Muchos estudiantes se ven afectados por una mala conexión, lo que se traduce en una mala calidad de vídeo o audio durante la clase virtual, la imposibilidad de descargar los materiales necesarios o tener que permanecer en una habitación ruidosa porque la conexión a Internet no llega a otras zonas de la casa. Algunos estudiantes carecen por completo de acceso a internet en casa. La realidad es que el acceso a

internet depende en gran medida del nivel socioeconómico, por lo que nos encontramos con que los más necesitados son, de nuevo, los que tienen más dificultades para acceder a la formación. En respuesta a esto, las autoridades locales de toda Europa intentaron compartir las conexiones wi-fi de las instituciones públicas. También hay empresas privadas que han compartido su conexión a internet con los estudiantes que lo necesitan. Sin embargo, algunas de estas iniciativas causan sus propios problemas, como el hecho de que se reúnan demasiadas personas en un mismo lugar para acceder al wifi.

Según el comunicado de prensa del Banco Mundial del 8 de junio de 2020<sup>28</sup>, la economía mundial se contraerá un 5,2%, según las estimaciones. Los países que se verán más afectados son los que dependen en gran medida del comercio mundial, el turismo, las exportaciones de productos básicos y la financiación externa. Muchos países mediterráneos, como España e Italia, ya golpeados por la pandemia, también se enfrentan a dificultades económicas. Aunque se espera que la economía mundial mejore, las economías nacionales seguirán sufriendo, lo que en muchos países significará que los presupuestos en áreas como la educación pueden recortarse en un momento en que se necesitan fondos para adaptar las actividades educativas hacia el aprendizaje en línea. Esta adaptación incluye proporcionar a los formadores y a los estudiantes equipos, conocimientos sobre su funcionamiento, conectividad, plataformas en línea que puedan albergar las actividades formativas, así como cubrir los gastos de la formación (salarios, mantenimiento de la plataforma, etc.).

Otro factor clave en la educación de adultos es la motivación, que ya presentaba serios problemas antes de la pandemia. La falta de motivación se convierte finalmente en el abandono de los cursos, talleres y actividades de enseñanza no formal. La enseñanza en línea hace que cuestiones como el compromiso con el facilitador y el resto del grupo, la capacidad de asistir a la formación y la comprensión del contenido del curso sean un reto aún mayor. Muchos seguirán pensando que asistir a las formaciones presenciales puede conllevar un gran riesgo, aunque haya muchas medidas preventivas.

En la didáctica 3.0, la falta de equipos adecuados y de conexión a Internet también puede desencadenar la desmotivación de los alumnos, sobre todo de los adultos, que (por término medio) están menos familiarizados con las TIC y se frustran más fácilmente cuando el equipo no funciona bien o la conexión a Internet es mala. En general, todos los alumnos se sienten desmotivados cuando ven que se están quedando atrás con respecto a sus compañeros, especialmente cuando se dan cuenta de que no es culpa suya, sino de causas externa. Esto puede llevar al abandono de la actividad si se piensa que "no tiene sentido intentarlo, no hay manera de que me ponga al día". Merece la pena destacar el hecho de que, cuando el aula física se traslada a una sala de Zoom o Teams, que a menudo conlleva un estilo de enseñanza más tradicional en cuanto a los roles de profesor/alumno, hace que los estudiantes se sientan

---

<sup>28</sup> Disponible a través del enlace [www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii](http://www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii)

más desconectados y desmotivados que si el aprendizaje se cambiara a un enfoque de aprendizaje interactivo, integrado y orientado al estudiante.<sup>29</sup>



Como afirma el Instituto de la UNESCO para las Tecnologías de la Información en la Educación<sup>30</sup>, la era digital exige una revisión adecuada de los enfoques pedagógicos. Los sistemas educativos suelen ir por detrás de las necesidades del mercado laboral, una brecha que los proveedores de formación deberían tratar de salvar en beneficio de los estudiantes, la economía y la sociedad en general. Aunque en los años posteriores a la publicación del

informe (2013) la tendencia fue integrar más formación en TIC en la educación general, se ha demostrado que no es suficiente, ya que muchos estudiantes y profesores siguen teniendo problemas para cambiar a la enseñanza a distancia debido a la falta de competencias en TIC. En el caso de los estudiantes adultos, la situación es peor, ya que la mayoría recibió poca o ninguna formación en TIC en sus años escolares y muchos no se dedicaron a la formación en TIC después de dejar la educación general. Por lo tanto, ahora se enfrentan a serias dificultades para comprometerse con el aprendizaje en línea. Las clases pregrabadas y los videotutoriales sobre cómo desarrollar las tareas podrían ser de ayuda en estas circunstancias, y descargar un vídeo suele ser más fácil para estos estudiantes que participar en una clase por videoconferencia. Los videotutoriales pueden ser eficaces, ya que ofrecen la posibilidad de parar y volver atrás tantas veces como sea necesario. En el futuro, es posible que las políticas educativas deban integrar un enfoque más holístico de los planteamientos de enseñanza y aprendizaje potenciados por las TIC para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Las investigaciones demuestran que los instructores que pueden fomentar un sentido de comunidad en un aula en línea son esenciales para fomentar el compromiso de los estudiantes. Los estudiantes de cursos en línea que se sienten cómodos con el instructor y sus compañeros están más dispuestos a intercambiar información, hacer preguntas, colaborar con sus compañeros y es menos probable que se sientan aislados.<sup>31</sup> Este proceso es muy importante en un entorno en el que es probable que el alumnado no se vea cara a cara. Cuando se imparte formación presencial, las restricciones (como el distanciamiento social y

<sup>29</sup> Abreu, J.L. Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis [2020] Disponible online en el siguiente enlace [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)

<sup>30</sup> Tchoshanov, M. Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics [2013]. Disponible online en el siguiente enlace [iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf](http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf)

<sup>31</sup> Dyer, T., Aroz, J., Larson, E. "Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization," *Journal of Instructional Research* 7, no. 1 [2018]: 108–118.

la reducción del número de alumnos en el aula) también pueden traducirse en distanciamiento psicológico. Otras medidas sanitarias, como llevar una mascarilla, lavarse las manos constantemente e intentar no tocar nada que no sea suyo, también crean un ambiente de incomodidad e incertidumbre que formadores y facilitadores deben estar dispuestos a superar para garantizar que los alumnos reciban la mejor formación posible.

Ya sea que el facilitador trabaje cara a cara o en línea, deben considerarse mayormente las mismas cuestiones. Es muy importante que el facilitador sepa con quién va a trabajar y las necesidades específicas que puede tener el grupo. En general, los grupos de alumnos adultos en actividades de formación no formal estarán formados por personas con baja autoestima, cualificación e ingresos, falta de empleo normalizado y de redes sociales/familiares y que han vivido o viven situaciones de marginación y discriminación social. Por supuesto, cada grupo tiene sus peculiaridades y características, que deben ser tenidas en cuenta por el profesional a la hora de impartir el curso (esto es más difícil de llevar a cabo cuando se imparte en línea).

Es importante fomentar la confianza, trabajar en la creación de un espacio seguro y un ambiente de grupo positivo, donde hacer que los participantes se conozcan mejor y se sientan parte del mismo proyecto. Cuando la participación es voluntaria es esencial que los participantes estén motivados y quieran participar realmente, por lo que es clave que el facilitador empatee con ellos y tenga su confianza.

Cuando la formación se lleva a cabo con un grupo ya formado (es decir, que se han conocido antes de asistir a la formación o que ya han asistido juntos a otras actividades/intervenciones), se puede pensar que estos pasos iniciales se pueden saltar porque ya se conocen. No es recomendable omitir las actividades para romper el hielo, ya que también ayudan a integrar al facilitador en el grupo.

Una vez superado el obstáculo del compromiso, los participantes se sentirán más motivados y comprometidos con el proyecto y participarán más activamente. Sin embargo, el facilitador debe estar alerta, ya que las discrepancias normales que surgen en los grupos cuando se trata de ponerse de acuerdo



sobre algo pueden romper la armonía creada. Esta situación crea tensión y malestar y puede incluso llevar a alguien a abandonar el proyecto. En cambio, si la situación se resuelve, los participantes crearán vínculos más fuertes y se sentirán más comprometidos e integrados.

Algunas medidas que hay que tomar para evitar las discrepancias son:

- Permitir que todos los miembros del grupo participen activamente, garantizando que todos puedan expresar sus opiniones -especialmente los que son tímidos-. Hay que tener en cuenta todas las opiniones.
- Todos deben experimentar todo lo que ofrece la formación.
- Las decisiones deben ser consensuadas por todos los miembros del grupo.
- Hay que proporcionar espacio y tiempo, no forzar a los participantes a hacer nada. Todos somos diferentes y cada persona necesita un tiempo diferente para realizar una tarea, afrontar un nuevo reto, etc. Es importante que el facilitador tenga esto en cuenta y permita a los participantes tomarse su tiempo.
- Puede ocurrir que los participantes se sientan frustrados porque creen que no avanzan al mismo ritmo que los demás miembros del grupo. Los facilitadores deben saber cómo afrontar estas situaciones y hacer que la persona se sienta apoyada y valorada.

En el caso de que estas técnicas audiovisuales se utilicen con un solo individuo, el profesional también tendrá que enfrentarse a retos, que no difieren significativamente de los presentes en el trabajo en grupo.

- Una persona que ve algo que no le gusta de sí misma en la pantalla puede querer marcharse. Todo el mundo tiene una imagen de sí mismo y enfrentarse a una realidad diferente puede ser demasiado impactante.
- Alguien que no reconoce su comportamiento tras la exposición visual puede agitarse. Esto es algo que el profesional debe tener en cuenta y tiene que estar preparado para calmar a esa persona y reconducir ese comportamiento.
- La persona puede no confiar en el profesional. Al igual que en el caso de trabajar con un grupo, el profesional tiene que ganarse la confianza de la persona con la que trabaja. Sólo si la persona confía en el profesional, la intervención será útil.

Algo que tiene que hacer un profesional, tanto en las intervenciones individuales como en las grupales, es ser empático con las personas con las que se están utilizando estas técnicas audiovisuales. Sin embargo, el profesional no debe perder la objetividad ni recurrir al paternalismo.

## Referencias:

1. Abreu J.L. (2020) Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis. Disponible en el siguiente enlace [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)
2. Ager R., Parquet R., Kreutzinger S. (2008) The Youth Video Project: An Innovative Program for Substance Abuse Prevention, *Journal of Social Work Practice in Addictions* 8(3): 303-321
3. Alger I., Hogan P. (2006) The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy. *The American Journal of Psychiatry*,
4. Alpert M. C. (1996) Videotaping psychotherapy. *The Journal of psychotherapy practice and research*
5. Art C., Arauzo M.D., Watson M., Hulgus J. (1995) The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors, *Journal of Child Sexual Abuse*
6. Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. (2019) A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research
7. Brickell K., Garrett, B. (2015) Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia, *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, Volume 14
8. Dyer T., Aroz J., Larson E. (2018) Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization, *Journal of Instructional Research* 7, no. 1
9. de Lange, Naydene, Geldenhuys, Mart-Mari (2011) Youth envisioning safe schools: A participatory video approach *South African Journal of Education*
10. Gitimu S.M. (2019) Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya Kenyatta University, 2019. [online] Available at [pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf)
11. Haynes K., Tanner T.M. (2015) Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction, *Children's Geographies*, Volume 13
12. Molony T., Konie Z, Goodsmith L (2007) Through our eyes: Participatory video in West Africa. Disponible en el siguiente enlace [www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf](http://www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf)
13. Ray W.A.; Saxon W.W. (1992) Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy
14. Rekha Mahadev (2015) Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence, *Agenda*, 29:3

15. Ritterbusch A.E. (2016) Exploring social inclusion strategies for public health research and practice: The use of participatory visual methods to counter stigmas surrounding street-based substance abuse in Colombia, *Global Public Health*, Volume 11 16. Sitter K.C. (2015) Participatory video analysis in disability research. *Disability & Society*
17. Stoller F. H. (1968) Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy, *Journal of Research & Development in Education*
18. Tchoshanov, M. (2013) Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics. Disponible en el siguiente enlace <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf>

**Páginas web:**

1. [inee.org/system/files/resources/PBEA\\_Uganda\\_-\\_Participatory\\_Video\\_and\\_Evaluation.pdf](http://inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf)
2. [www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS\\_230106/lang--en/index.htm](http://www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm)
3. [portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/](http://portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/)
4. [www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video](http://www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video)
5. [www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii](http://www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii)
6. [www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/](http://www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/)
7. [www.youtube.com/watch?v=QXR7vwW0Ny8&t=296s](https://www.youtube.com/watch?v=QXR7vwW0Ny8&t=296s)
8. [www.youtube.com/watch?v=-bW2amEEgkk](https://www.youtube.com/watch?v=-bW2amEEgkk)
9. [www.youtube.com/watch?v=S\\_L5zxec0GU](https://www.youtube.com/watch?v=S_L5zxec0GU)
10. [www.youtube.com/watch?v=jj3Kzn1Eo4s](https://www.youtube.com/watch?v=jj3Kzn1Eo4s)
11. [www.youtube.com/watch?v=GfN05WB\\_rYw](https://www.youtube.com/watch?v=GfN05WB_rYw)
12. [www.youtube.com/watch?v=n94lephpm4](https://www.youtube.com/watch?v=n94lephpm4)
13. [www.youtube.com/watch?v=UhV6daog0L0](https://www.youtube.com/watch?v=UhV6daog0L0)
14. [www.youtube.com/watch?v=XYf82F3CHYo](https://www.youtube.com/watch?v=XYf82F3CHYo)
15. [www.youtube.com/watch?v=M4x-u-qusns](https://www.youtube.com/watch?v=M4x-u-qusns)
16. [www.youtube.com/watch?v=curJB8quNdM](https://www.youtube.com/watch?v=curJB8quNdM)
17. [www.youtube.com/watch?v=z9bJfBKVMzc](https://www.youtube.com/watch?v=z9bJfBKVMzc)
18. [www.youtube.com/watch?v=XKeYUclIZIA&t=1647s](https://www.youtube.com/watch?v=XKeYUclIZIA&t=1647s)
19. [www.youtube.com/watch?v=\\_WY\\_rbQJUV4](https://www.youtube.com/watch?v=_WY_rbQJUV4)

