

ACTIVIDADES ENRIQUECIDAS CON EL USO DE VÍDEOS EN AULAS HOSPITALARIAS

Tasks with the use of videos in hospital schools

José Luis Serrano Sánchez
Universidad de Murcia
jl.serranosanchez@um.es
María Del Pilar López Moya
Universidad de Murcia
mariapilar.lopez5@um.es

Resumen

En los últimos años han proliferado buenas prácticas en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos educativos hospitalarias, y en ocasiones se han llevado a cabo investigaciones que han tratado de analizar las posibilidades de las tecnologías en estos espacios educativos. Partiendo de estas experiencias, presentamos una innovación educativa con el uso del vídeo como tecnología enriquecedora de los procesos educativos en las aulas hospitalarias de la Región de Murcia (España).

Abstract

In the last years have proliferated good practices in the use of Information Technology and Communication in hospital educational context, and sometimes have conducted research that has tried to analyze the potential of these technologies in educational spaces. From these review, we present an educational innovation schools of the Region of Murcia (Spain).

Palabras clave: aulas hospitalarias, vídeo, TIC, pedagogía hospitalaria.

Keywords: hospital schools, ICT, video, pedagogy hospital.

1. Introducción

1.1. Sobre las aulas hospitalarias

Las aulas hospitalarias son espacios de aprendizaje que la comunidad educativa pone a disposición del alumnado hospitalizado. Estos espacios educativos tienen como finalidad la consecución de los aprendizajes mínimos para que el alumno, en situación de enfermedad, pueda seguir un correcto desarrollo de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gran diversidad de alumnos, con distintas edades y situaciones personales, es un punto clave para conocer el funcionamiento y el modo de trabajo que se lleva a cabo en las aulas hospitalarias de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. En este contexto lo que se persigue principalmente es la consecución de las competencias básicas fijándose, para ello, unos objetivos y criterios para evaluar el aprendizaje del alumnado a partir de un contenido dado. Esto es lo que denominamos Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y es puesto en práctica con los alumnos que, por su situación, permanecerán poco tiempo en el hospital.

Siguiendo a Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010) una de las habilidades de vital importancia que se persiguen en el estudiante en la era digital es la adquisición de la capacidad para aprender a aprender, donde el Aprendizaje Basado en Proyectos cobra una gran relevancia. Así mismo, citando a Blank (1997), Harwell (1997) y Martí (2010) (citado en Martí y otros, 2010) "El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase".

Desde esta perspectiva, la situación cambia para los alumnos que permanecerán hospitalizados durante un largo periodo de tiempo. Estos alumnos, aunque podrán seguir el itinerario de ejes temáticos que se plantea en el ABP, deben trabajar los contenidos curriculares marcados por el centro de referencia. Así, se mantendrá una comunicación y coordinación constante para fijar los contenidos que el alumno debe seguir y, por tanto, para comunicar su progreso respecto a su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Partiendo de esta metodología base, el Equipo de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria (EAEHD) de la Región de Murcia, ha estado investigando junto con el Grupo de Investigación de Tecnología Educativa

(GITE) de la Universidad de Murcia en mejorar la atención educativa en los hospitales con la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

1.2. TIC en aulas hospitalarias

Gracias al soporte recibido con el Proyecto ALTER¹ hemos podido analizar una amplia gama de experiencias e investigaciones en el uso de TIC en las aulas hospitalarias, tanto a nivel nacional como internacional. Dicho análisis contrastado con los resultados obtenidos en el Proyecto ALTER, nos permite poder afirmar empíricamente que el uso educativo de las TIC favorece la participación y asistencia del alumnado hospitalizado, que mejora la motivación del alumnado y de los maestros y que además contribuye al estado anímico de los discentes en las aulas hospitalarias (Serrano, 2013). Además, las tecnologías digitales ofrecen la posibilidad al alumnado hospitalizado de mantener un contacto diario con la familia, los amigos y el centro escolar, atenuando la sensación de separación y aislamiento que sufren respecto al entorno habitual (Serrano y Prendes, 2014).

A pesar de estos avances consideramos tras nuestra experiencia que existe la necesidad inminente de seguir investigando en torno a una serie de puntos clave o líneas de investigación (Serrano y Prendes, en prensa). En este trabajo citaremos tres, los cuales justifican y apoyan la realización de la experiencia educativa que posteriormente presentamos:

- Es de interés la realización de estudios que traten de analizar cómo aprende el niño en el hospital, cómo se pueden utilizar las TIC para potencia la autonomía del estudiante o analizar los diferentes procesos de comunicación que pueden facilitar las tecnologías para la construcción del conocimiento de forma colaborativa.
- Desde hace unos años se viene reclamando la necesidad de potenciar la formación de los docentes hospitalarios (Lizasoain y Lieutenant, 2002). Dentro de esta formación holística hemos de incluir los aspectos relativos al proceso de integración de TIC. De esta manera se precisan investigaciones en las que se diseñen planes de formación en el uso de tecnologías para el contexto educativo hospitalario.
- Las particularidades de las aulas hospitalarias (por ejemplo el espacio

¹<http://www.um.es/aulahospitalarias/>

físico) propician que sea especialmente interesante la aplicación de las tecnologías móviles para la ampliación de los contextos socioeducativos de los alumnos y los maestros en el hospital. Nos referimos al *Mobile Learning*, que hace posible que el aprendizaje salga fuera de las aulas, rompiendo las barreras de espacio y tiempo que tanto afectan al alumnado hospitalizado.

1.3. Proyecto EDUMOBSPITALARIOS

El proyecto *TIC para la creación de espacios educativos sociales en las aulas hospitalarias*²(2013-2014) se nutre principalmente de las tres líneas de investigación que hemos citado anteriormente. Este estudio es cofinanciado por la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y la Universidad de Murcia, y dirigido por Linda Castañeda Quintero. Básicamente pretende implementar un proceso de desarrollo profesional docente en torno al uso de Apps móviles en el contexto de la educación hospitalaria y hacer propuesta referidas a los básicos de implementación del Mobile Learning en las aulas hospitalarias.

Este proceso de desarrollo profesional docente giró en torno al diseño de un plan de formación en formato seminarios. Estos seminarios se convertirían en espacios creativos donde se generaron dinámicas de trabajo para la elaboración de actividades con el uso de apps para tablets. Cada uno de estos seminarios (uno por mes) fue coordinado por un investigador del GITE, convirtiéndose además en el tutor de los maestros del EAEHD durante el mes siguiente para resolver cuantas dudas pueden surgir. La secuencia básica a seguir fue la siguiente: el investigador seleccionó 4-5 apps de uno de los formatos (texto, vídeo, dibujo...) teniendo en cuenta un metaanálisis de las apps realizado previamente. Además buscó ejemplos de uso educativo de dichas apps para mostrarlos a los maestros al inicio de cada seminario. Posteriormente los maestros (con ayuda del investigador) diseñaron actividades con las apps para su contexto de trabajo. Finalmente los maestros implementaron las actividades con el alumnado hospitalizado. En esta comunicación presentamos una serie de actividades realizadas en el hospital con el uso de la tecnología del vídeo, siendo la principal evidencia del que fue el tercer seminario³.

²<http://www.um.es/aulahospitalarias/mo/>

2. Contexto y destinatarios

Antes de describir la experiencia mostramos de manera sucinta el contexto en el que tuvo lugar. Nos referimos a las aulas hospitalarias del Hospital Clínico Universitario Virgen de la Arrixaca, ubicado en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. La destinataria del proyecto ha sido una alumna con diez años de edad, que acude a la Unidad de Cuidados Intensivos infantil del hospital tres días a la semana, para recibir el tratamiento correspondiente a su enfermedad de diálisis.

La niña es una alumna inmigrante, reside en España y recibe el apoyo constante de su familia que, aunque no puede estar presente en las sesiones programadas, espera fuera durante las cinco horas de duración.

En cuanto a su nivel académico hay que destacar que esta alumna presenta un desfase curricular de dos cursos académicos mostrando un nivel de segundo curso de Educación Primaria, siendo el que le corresponde de cuarto.

La alumna se ha adaptado notablemente al medio hospitalario, y ha superado su miedo a los tratamientos médicos que recibe. Algo muy importante, es que conoce perfectamente cuál es su situación de enfermedad así como los riesgos que ésta conlleva.

3. Metodología de trabajo

El objetivo de esta experiencia gira en torno a la constante observación de su trabajo con el único fin de mejorar la atención educativa de la alumna para contribuir a su bienestar.

La metodología de trabajo que se ha llevado a cabo está centrada en la alumna como principal protagonista de su proceso de aprendizaje. De este modo, el maestro actúa como un guía de dicho proceso cuya principal función es supervisar el trabajo realizado por ésta y mantener una interacción constante, en los momentos oportunos, durante el desarrollo de las sesiones planteadas. No hay que olvidar que lo realmente influyente de este trabajo es que se pone de manifiesto un método de aprendizaje que tiene sentido en tanto que está totalmente basado en el alumno y es por

3En este post se puede encontrar con detalle la descripción y los materiales utilizados en el seminario de uso educativo del vídeo:

<http://www.um.es/aulahospitalarias/mo/?p=631>

ello por lo que se atienden todas sus necesidades. El fin último de esta metodología es conseguir la adquisición de las habilidades y capacidades que se plantean más adelante para que la alumna continúe su proceso educativo con total “normalidad”.

Por todo esto, señalar que la experiencia realizada ha sido elaborada con la única motivación de asegurar que la destinataria de éste tiene las capacidades necesarias para resolver los problemas que se le plantean a través de las distintas tareas. Además, otra de las metas que se ha perseguido es el desarrollo de las destrezas cognitivas entre las que intervienen la resolución de problemas, la capacidad de síntesis, la adquisición de información y la capacidad de extraer sus propias conclusiones, poniendo a la alumna en situación ante varias cuestiones que le permitirán desarrollar su pensamiento crítico y avanzar hacia el dominio de ámbitos cada vez más complejos.

Por otra parte, el modo de trabajo que se ha llevado a cabo para la utilización del vídeo ha sido similar en todas las sesiones de aprendizaje. Es pertinente destacar que en todas las sesiones que se proponen se ha utilizado el vídeo.

Dicho proyecto está formado por tres tipos de vídeos: diseñados de manera específica para éste (utilizando la herramienta online de screencast⁴ seleccionados directamente de la web y un vídeo final realizado por otros alumnos hospitalizados para la alumna y que supone el producto final del mismo.

Los vídeos han sido diseñados teniendo en consideración una serie de características. En todo momento se ha tenido presente la utilización de un vocabulario preciso alejado de tecnicismos o cualquier otra variante que pudiera dificultar el proceso de aprendizaje. Igualmente, se ha procurado que la duración del vídeo no excediera los seis minutos de duración a fin de que no resultara un trabajo demasiado agotador. Además, uno de los aspectos con mayor importancia ha sido la accesibilidad ya que resultaba imprescindible que la alumna pudiera acceder al contenido en cualquier momento. Por último, no menos importante, ha estado presente la intención comunicativa facilitando a través del vídeo la interacción profesor-alumno. Como podemos observar, durante el diseño de los vídeos se han tenido en

⁴<http://www.screencast-o-matic.com/>

cuenta las necesidades de la alumna procurando que se sintiera cómoda trabajando con esta tecnología y que fuera “invisible” para su aprendizaje. Por su parte, los criterios seguidos para la selección de vídeos en la web han sido los mismos. No ha resultado una labor sencilla y, en ocasiones, se han presentado contenidos bastante desarrollados. Se ha intentado que los vídeos fueran viables para el trabajo desarrollado con la alumna y que pertenecieran a algún canal de vídeo educativo.

Una vez que la alumna había visionado los vídeos, se procedía a la realización de preguntas acerca de éste o, en el caso de no haber asimilado el contenido, a su posterior visualización. Al comienzo de la sesión se le exponía el contenido a tratar. La alumna veía el vídeo y cuando terminaba de visualizarlo se hacía un repaso de éste poniendo de manifiesto aquella información que resultaba interesante conocer. Se preguntaba acerca del vocabulario y del contenido tratado y así se comprobaba si era necesario volver a reproducirlo, asegurándonos que la alumna había asimilado la información. En ningún momento se hacían preguntas durante su reproducción sino que, por el contrario, se pretendía que la alumna fuera capaz de trabajar de manera autónoma la información según su relevancia sin necesidad de interrumpir el vídeo en reiteradas ocasiones.

Una vez que había interiorizado la información y, por ende, respondido a las preguntas planteadas, el objetivo era desarrollar la capacidad de pensamiento crítico a través de preguntas condicionantes del tipo ¿qué pasaría...? ¿Cómo hubiera sido esta situación si no hubiera sucedido...? ¿Crees que es necesario...? ¿Por qué crees que es importante...? De este modo la alumna no solo estaba demostrando los contenidos adquiridos sino que también era capaz de desarrollar su capacidad crítica.

La temática principal fue la astronomía. Destaca por su relación con otras áreas de conocimiento, teniendo en cuenta la interdisciplinariedad de las distintas materias que imparte un maestro de Educación Primaria.

Teniendo en consideración lo anterior, el proyecto ha sido desarrollado durante tres semanas, en ocho sesiones de aprendizaje, con una duración de dos horas cada una, y sigue la misma estructura en cada una de las tareas propuestas. La estructura es la siguiente:

- Observación: la alumna ve el vídeo y examina el contenido de aprendizaje (ver más adelante) a través de otros recursos como aplicaciones en la

tablet.

- Interiorización: la alumna asimila el contenido a través de las distintas actividades propuestas en cada una de las sesiones de trabajo.
- Experimentación: la alumna experimenta a partir del contenido que se ha trabajado ya sea mediante la manipulación de objetos, mediante una actividad de construcción o bien a través de una demostración visual.

Desde esta perspectiva se hacía necesario trabajar con un recurso tecnológico que permitiera a la alumna tanto visualizar el vídeo como manipular las diversas aplicaciones de las que hablábamos anteriormente. Por esto, utilizamos la tablet ya que, además de los elementos que hemos mencionado, era también necesario un dispositivo con el que pudiera trabajar cómodamente, teniendo en cuenta que la alumna se encontraba en una cama de hospital.

La finalidad de la actividad es que el alumnado destinatario llegue a entender algunos de los fenómenos astronómicos que se producen en el Universo. En este caso el vídeo se convierte en un instrumento idóneo para el acceso a fenómenos de difícil observación como son los astronómicos. Se trata de favorecer un aprendizaje más autónomo en el que se plantean una serie de objetivos mínimos y unas capacidades, derivadas de las distintas competencias básicas, con el único fin de que el alumnado persiga los aprendizajes que se proponen.

El propósito que desde esta innovación educativa se plantea, es alejarse de ese tipo de entornos en los que la figura del maestro es un reflejo de autoridad en el aula y avanzar hacia un modelo de enseñanza en el que éste se convierte en un guía del aprendizaje del alumno formando parte de su proceso de aprendizaje y cuya figura es más cercana a éste, intentando, así, desarrollar las capacidades que le permitirán actuar de manera autónoma y participativa. Es aquí donde consideramos que podría destacar la gran importancia de la metodología Flipped Classroom, una metodología de aprendizaje cuya principal finalidad es la creación de entornos colaborativos de trabajo en los que los alumnos tengan la capacidad de pensar por sí mismos y desarrollar, con esto, su pensamiento crítico.

De otro lado, también hemos pretendido que la alumna conociera la estructura del vídeo y algunos de los elementos que aparecen en el mismo, añadiendo a estola capacidad de interpretar la información a través de distintos códigos y formatos, en este caso, procedentes de la comunicación

audiovisual.

De este modo el trabajo se estructuró en tres tipos de tareas:

- Tarea de iniciación: su finalidad es conocer los elementos por los que se compone el vídeo así como la diferenciación de sus partes con el propósito de que la alumna se familiarizara con el medio mediante el cual iba a trabajar.
- Tareas de desarrollo: estas tareas versan en torno a los contenidos trabajados en las distintas sesiones y con los distintos vídeos. Se pretende que mediante diversas tareas como murales, actividades de construcción o utilización de aplicaciones móviles se pueda llegar a asimilar, interiorizar, comprender o interpretar los contenidos propuestos en cada una de las sesiones.
- Tarea de evaluación de los aprendizajes: se trata de evaluar los conocimientos adquiridos por la alumna durante el desarrollo del trabajo. De esta manera, a modo de resumen, se utilizará un vídeo realizado por otros alumnos para la alumna en cuestión y posteriormente se realizará un juego de evaluación.

En esta última tarea de evaluación, el juego consistió en la aportación de distintas tarjetas divididas en seis secciones: cuestiones, memoria, mímica, escritura, dibujo y adivinar de qué se trata. Al finalizar éste se otorgaron distintas menciones atendiendo a cada una de las secciones planteadas siendo el último logro el emblema de astrónomo.

En el juego planteado han participado varios agentes externos como la enfermera, el voluntario y la propia maestra a fin de que resultara motivador y que colaboraran las personas con las que se relacionaba la niña en su actividad diaria.

A continuación se muestra la relación de vídeos utilizados para el proyecto según su origen:

Procedentes de la web:

- Cortometraje: <https://www.youtube.com/watch?v=1NsKokhM4EY>
- El universo: <https://www.youtube.com/watch?v=Ok7Vgi8EZzQ>
- La tierra: <https://www.youtube.com/watch?v=KYXODJ3VJTM>
- Los eclipses: <https://www.youtube.com/watch?v=50A1otjSpYQ>

Diseñados de manera específica para el proyecto:

- El sistema solar: <https://www.youtube.com/watch?v=wCbOxfSrZ1A>

- Las fases de la luna: <https://vimeo.com/93829909>
- Los movimientos de la tierra: <https://vimeo.com/93078151>
- Realizado por los alumnos:
- Producto final del proyecto: <https://vimeo.com/95186314>

4. Consideraciones finales

En la primera parte de esta comunicación, describimos brevemente las aulas hospitalarias. Sin embargo queremos resaltar en este punto la importancia del conocimiento profundo de las particularidades del contexto educativo del hospital, que aunque puedan compartir características, cada aula es diferente, e incluso un maestro de una misma aula hospitalaria puede llegar a tener una realidad diferente a la de un compañero de equipo en el mismo hospital. Por este motivo es necesario que los profesionales del ámbito educativo que deseen diseñar nuevas experiencias y estudios deberán reflexionar previamente sobre una serie de variables que condicionarán la actuación educativa: diversidad del alumnado, motivaciones e intereses, alumnado y profesorado, estado de salud del alumnado, artefactos tecnológicos disponibles, espacios físicos y formación previa en el uso de TIC tanto del alumnado como del profesorado (Serrano, 2013). En esta experiencia, y gracias a la colaboración entre distintos agentes, ha sido posible adaptar la actividad a una niña concreta, creando incluso gran parte de los materiales por los educadores y que posteriormente podrán ser recursos útiles para otros niños con similares circunstancias.

En futuros trabajos podremos presentar datos de la evaluación de la experiencia (registros de observación), ya que nos encontramos en proceso de análisis y de interpretación. Consideramos que se ha de ser cauto con los resultados obtenidos, puesto que la generalización de los resultados de estudios realizados en aulas hospitalarias se antoja como una ardua tarea. Las diferencias entre los contextos y la muestra participante son algunos de los problemas que dan lugar a que el rango de aplicación de los resultados obtenidos sea limitado. Lo cual no significa que no sea interesante tratar de llevar a cabo investigaciones rigurosas, ya que estas también pueden servir para mostrar procedimientos de investigación para la resolución de problemas semejantes. Este podrá ser nuestra situación, puesto que la experiencia aquí descrita forma parte de un estudio de caso.

Nuestra principal finalidad fue tratar de mejorar la atención educativa en el

hospital y a la vez intentar analizar como aprende el alumnado (en este caso una niña) con el uso de las TIC, en concreto con el uso del vídeo. Sin embargo nuestra intención no es determinar las posibilidades del vídeo como tecnología en el ámbito educativo hospitalario, sino tratar de diseñar una metodología concreta, implementarla y evaluarla en un contexto educativo real y perfectamente analizado. En este caso no hemos investigado en una tecnología, sino en una metodología particular que está perfectamente sincronizada con la metodología holística del EAEHD de la Región de Murcia.

Referencias bibliográficas

- Martí, J. Heydrich, M. Rojas, M. Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Recuperado el 04 de septiembre del 2014 de <http://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Lizasoáin, O., y Lieutenant, C. (2002). La Pedagogía Hospitalaria frente a un niño con pronóstico fatal. Reflexiones en torno a la necesidad de una formación profesional específica. *Estudios sobre Educación*, 2, 157-164.
- Serrano, J.L. (2013). Herramientas telemáticas en aulas hospitalarias: una experiencia educativa en la Región de Murcia. Tesis Doctoral. Universidad de las Islas Baleares, España. Recuperado de <http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/35643/1/tjss1de1.pdf> URI: <http://hdl.handle.net/10201/35643>
- Serrano, J.L. (2014). TIC para la mejora educativa en aulas hospitalarias. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, pp. 23-36. Doi:<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i45.02>
- Serrano, J.L. y Prendes, M.P. (en prensa). Integración de TIC en aulas hospitalarias como recursos para la mejora de los procesos educativos. *Estudios Sobre Educación*.