

## Videos educativos en la clase de inglés como lengua extranjera Educational Videos in the Class of English as a Foreign Language

Laura E. Pérez-Ramírez <sup>a</sup>

---

### Abstract:

Information and Communication Technologies (ICT) have influenced every aspect of today's society. Even the term 'illiterate' is used sometimes for those who keep behind in the knowledge and management of ICT. Being used in all fields of knowledge, language teaching has turned out to be a fertile field for its exploitation, in the best meaning of the term. In this article, we reflect on the educational use that can be given to videograms in teaching English as a foreign language. We will review its concept, its classification according to intent, elements to be considered before its use, what should be avoided with its use; then we will present a proposal to evaluate the resource, where we list some of its advantages and disadvantages and where we take a specific look at the activities that this resource facilitates for students and teachers. The conclusions lead us to look closely at our teaching objectives, since they will be the headlight that will guide the teaching process and will be decisive in the selection and application of this educational resource.

### Keywords:

Foreign language, teaching English, videos, videograms

---

### Resumen:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han influenciado cada aspecto de la sociedad actual. Incluso se maneja ya el término 'analfabeta' para quienes se han quedado atrás en el conocimiento y manejo de las TIC. Siendo utilizadas en todo campo del conocimiento, la enseñanza de lenguas ha resultado ser un campo fértil para su explotación, en el mejor sentido del término. En este artículo, reflexionamos sobre el uso educativo que se puede dar a los videogramas en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Revisaremos su concepto, su clasificación conforme a la intencionalidad, elementos a considerar antes de su uso, qué debemos evitar con su uso; luego presentaremos una propuesta para evaluar el recurso, donde enumeramos algunas de sus ventajas y desventajas y damos una mirada concreta a las actividades que este recurso facilita para los estudiantes y docentes. Las conclusiones nos llevan a mirar detenidamente nuestros objetivos de enseñanza, toda vez que serán el faro que guiará el proceso de enseñanza y serán determinantes en la selección y aplicación de este recurso educativo.

### Palabras Clave:

Enseñanza de inglés, lengua extranjera, videos, videogramas

---

## INTRODUCCIÓN

Las TIC han permeado en todos los aspectos de la vida de la sociedad actual. Con el fortalecimiento y arraigo de las TIC como medio de comunicación, las ventajas de su uso en la enseñanza han sido ya probadas desde hace años y con el

avance de la tecnología, es notorio que cada aspecto del saber humano es susceptible al uso de las TIC.

Aprender a utilizarlas en la enseñanza no ha sido un acontecer natural para los docentes, al menos no para los que no nacimos en la era de los nativos digitales, a quienes, en muchas ocasiones, nos ha tocado apoyar en el aprendizaje de lenguas. Las desventajas van desde no tener acceso a las TIC hasta desconocer la utilidad de estas.

---

<sup>a</sup> Corresponding author, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, <https://orcid.org/0000-0002-1593-2543>, Email: lperezr@uaeh.edu.mx

Su uso benéfico en los medios educativos a nivel global, así como el empleo de modelos de enseñanza y aprendizaje novedosos y a la vez más comunes, tales como los MOOCs, Flipped Classroom, cursos online de diversas formas, educación virtual y a distancia, han introducido nuevas formas de utilizar recursos cuyo propósito no fue necesariamente didáctico en sus orígenes.

Tal es el caso de los videos o videogramas.

Como recurso educativo, es posible obtener grandes beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje e indudablemente, se hará uso de esta valiosa herramienta en el futuro próximo. La enseñanza de lenguas es un campo que presenta oportunidades para su aplicación de una manera muy amplia y el único límite parece ser la creatividad del usuario. Por tanto, los videos son ahora un recurso educativo que se presenta como una estrategia didáctica importante en todo diseño instruccional.

### DEFINICIÓN

Aun cuando el concepto de *video* no nos es desconocido, la definición de *video educativo* pareciera ser una cuestión no tan sencilla. Bravo (1996) menciona que no es tarea fácil definirlo de manera ‘clara y contundente’. Y lo denomina un *videograma educativo*, siendo “aquél que cumple un objetivo didáctico previamente formulado”.

Siendo ésta una definición abierta, buscamos con otros autores algunos elementos que nos ayuden a circunscribir este concepto en sí mismo y a la vez ampliar el entendimiento de este recurso.

### CLASIFICACIÓN

Existen diversos criterios para clasificar este recurso. Para efectos de este artículo, mencionaremos la clasificación que realiza M. Schmidt (1987) de acuerdo con la intencionalidad de los videos. Ver *Figura 1*.

Instructivos	• Instruir o lograr que los alumnos dominen un determinado contenido
Cognoscitivos	• Dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema de estudio
Motivadores	• Desarrollar en el alumno una disposición positiva hacia la tarea
Modelizadores	• Presentan modelos a imitar
Lúdicos o expresivos	• Usado por los estudiantes como medio de expresión

*Figura 1. Clasificación de los videos por su intencionalidad. Interpretación de la autora.*

## IDONEIDAD DEL RECURSO

No debemos perder de vista el objetivo educacional al seleccionar los videos como recurso en la entrega de contenidos hacia el estudiante. De ello dependerá la selección de los videos a utilizar.

A continuación, presentaremos algunos aspectos a tomar en cuenta al momento de seleccionar el uso de videos como un recurso educativo con fines específicos en nuestro diseño instruccional.

### 1. Capacidad de expresión

En cuanto a la *capacidad de expresión* de los videos como recursos educacionales, podemos mencionar tres categorías.

**Baja.** Consisten en una sucesión de imágenes con un nivel bajo de estructuración. (Cabero, 1989 y De Pablos, 1986). Este tipo de videos son utilizados como un medio ilustrativo de apoyo a la tarea del docente. Son los denominados *Bancos de imágenes* y los sonidos que pueden incluir son los recogidos directamente del ambiente en que fueron tomadas las imágenes.

**Media.** En este tipo, la sucesión de imágenes y sonidos pretenden transmitir un mensaje completo. Sin embargo, carecen de otros elementos que conlleven a la comprensión total de los conceptos presentados en ellos. Se consideran un refuerzo en la fase de transmisión de la información.

**Alta.** Constituyen el tipo más completo de videogramas. En ellos se incluye no sólo la presentación de información de apoyo, sino que plantean objetivos a lograr al término del uso del recurso. Schmidt (1987) los denomina como *instructivos*. Su elaboración suele requerir de la participación de expertos en comunicación audiovisual además del profesor de lenguas.

### 2. Input comprensible

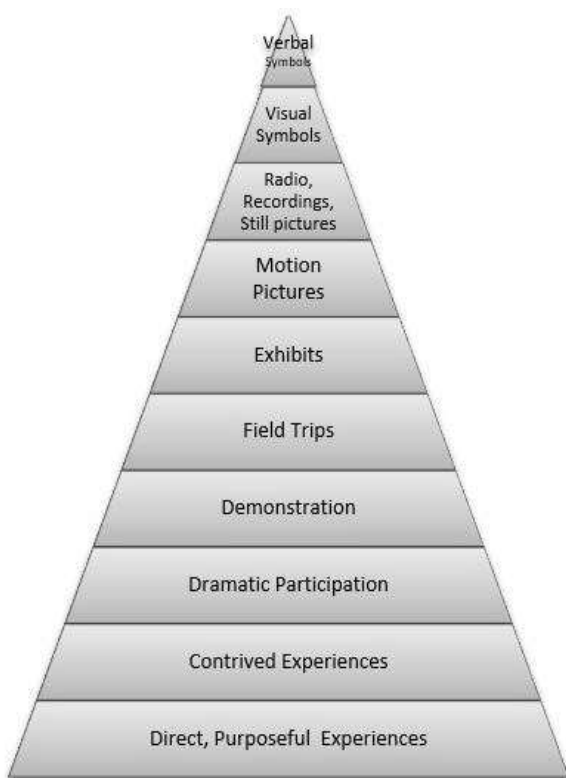
De acuerdo con la teoría de adquisición de una segunda lengua de Krashen (1985), el *input* o *entrada* que los alumnos reciben en una instrucción debe ser en primer lugar comprensible y, en segundo lugar, no menos importante, debe ir un paso más allá de lo que el aprendiz piensa que sabe o comprende ( $i + 1$ ).

En este sentido, el conocimiento de la situación del estudiante o del grupo de estudiantes por parte del docente, es el indicador para seleccionar el momento de la instrucción en que un videograma puede ser utilizado, la complejidad de este, la

actividades derivadas o complementarias y el diseño propiamente del recurso.

### 3. Cono de la experiencia

Edgar Dale, quien fue un educador experto en educación audiovisual, en 1946 en su libro *Audio-visual Methods in Teaching* creó y publicó un modelo que denominó *Cono de la Experiencia* o *Cone of Experience*. Dicho modelo se refiere a los niveles de abstracción de los recursos educativos, siendo las palabras lo más abstracto, ubicadas en la cúspide del cono, y las experiencias reales de vida lo más concreto, en la base del cono. Ver *Figura 2*.



**FIGURA 2. CONE OF EXPERIENCE. IMAGEN TOMADA DE INTERNET.**

Del trabajo de Dale se han derivado a lo largo de los años, algunas interpretaciones que otorgan un porcentaje de la efectividad de retención por parte del estudiante a cada nivel representado en este cono, llegando a denominarla como *The Learning Cone* o *Cono del Aprendizaje*.

Sin embargo, no existe investigación suficiente que avale dicha jerarquización de un nivel sobre otros. Por lo tanto, aquí se utilizará con el propósito para el que fue diseñado, y que

consiste en citar un continuo de los recursos educativos. Es posible incluir estos niveles de abstracción en los videogramas a utilizar, dependiendo del objetivo que se persiga con ellos y del momento de la instrucción en el que se utilicen.

### 4. Estilos de aprendizaje

El uso de videogramas reúne cualidades que los hacen apropiados y atractivos para los estudiantes, con características acordes a los diferentes estilos de aprendizaje. Ver *Figura 4*.



*Figura 4. Cualidades de los videogramas como recurso educativo. Imagen elaborada por la autora utilizando imágenes tomadas de internet.*

Las posibilidades de leer, escuchar, visualizar e inclusive interactuar con el recurso, representan una combinación de estímulos que pueden ser un disparador del aprendizaje y el potencial de los estudiantes.

Al presentar variedad de formas en la presentación, rompe la monotonía y apela al interés del alumno en el tema.

### 5. Relación contenido – programa

Se trata de la relación que guarda el videograma con el contenido del programa de la asignatura. Es decir, este recurso debe verse con la misma seriedad que se le otorga a un libro. Bravo (1996). No se trata de llenar el tiempo o el espacio de una clase, sea en línea o de manera presencial, con material que 'divierta' al alumno sino de utilizar recursos motivadores y que apelan al estilo de aprendizaje de los estudiantes de esta era digital.

En este sentido, el momento en que se utilicen los videogramas debe ser seleccionado minuciosamente por el docente de acuerdo con el propósito que se está buscando.

Puede tratarse de la manera en que vamos a captar la atención del alumno al inicio de una sesión; puede tratarse de la presentación del material nuevo que los estudiantes deben conocer y aprender o puede tratarse de la demostración de la aplicación del conocimiento que se ha estado transmitiendo a lo largo de la sesión o del curso. Por último, podemos utilizar este recurso al momento de la aplicación de los conocimientos, el momento en que los alumnos demuestran lo que han aprendido y es este espacio en el cual les estaremos dando la oportunidad de demostrar los conocimientos construidos, utilizando su creatividad de una manera en que a ellos les resulta no sólo llamativa sino además, interesante y significativa.

## 6. Forma de entrega del recurso

La estrategia didáctica en este punto debe contemplar cómo va a presentar el docente el videograma, qué va a decir respecto al mismo; el contenido que se desea exponer para los alumnos debe estar bien integrado. Debe contemplar cuántas veces se va a reproducir el videograma (¿se va a proporcionar a los alumnos para su libre estudio en casa? ¿se presentará en el aula presencial? ¿será proporcionado a través de alguna plataforma educativa? ¿o de algún canal de libre acceso?) antes de requerir la participación del estudiante.

Establecer qué actividades va a desarrollar el alumno; si necesitará alguna guía adicional por parte del docente, un glosario de términos, por ejemplo; qué actividades realizará el docente antes, durante y después de la reproducción o entrega del video y, por último, contemplar si requiere de algún material complementario para lograr el objetivo del video.

### UTILIZAR EL VIDEO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

La incorporación de la tecnología en la enseñanza de lenguas es un punto que debemos considerar de manera profesional y no como una moda.

En la actualidad, existen millones de videos o videogramas disponibles a través de internet. Canales exclusivos que ponen a la disposición de cualquier usuario videos para todos los gustos y necesidades. Videos elaborados de manera profesional que, si hacemos una búsqueda exhaustiva podremos encontrar aquellos que se adapten a las necesidades de nuestro programa. Los hay también disponibles para ser modificados de acuerdo con nuestras necesidades.

Una palabra de advertencia. Debemos ser cuidadosos para no incluir un recurso (videograma) en nuestra planeación si no cumple con los requisitos para que resulte útil para los objetivos de aprendizaje.

Los jóvenes están expuestos a una gran cantidad de videos elaborados de manera profesional o elaborados de manera espontánea o casera y debemos evitar que la presentación de un video en nuestra sesión de clase, ya sea presencial o a distancia, sea considerada como una forma de ‘rellenar’ el tiempo de la clase, como una forma de entretener a nuestra audiencia, a nuestros estudiantes, sino que debemos ser consistentes en mantener el profesionalismo que se requiere para que lo consideren de una manera seria, casi como si fuera un libro de texto.

## EVALUACIÓN DEL RECURSO

Previo a la utilización de un recurso, se sugiere llevar a cabo una valoración de este, considerando las características propias del mismo y el potencial inherente, así como también el propósito que se persigue con su utilización.

Esta parte puede llegar a ser un tanto tediosa pues es necesario reflexionar en el uso que se pretende dar al videograma. No obstante, el esfuerzo que representa valdrá la pena pues por una parte se tendrá la seguridad de que dicho recurso cumple con los requerimientos o estándares que el profesionalismo reclama, además de lo que implica ser responsable ante una institución educativa por la ética ante los estudiantes.

Al final del artículo se encuentra una propuesta para llevar a cabo la valoración de un videograma considerando un enfoque de enseñanza y aprendizaje basado en texto, contenido, tareas y habilidades. La filosofía subyacente encuentra fundamento en el constructivismo y en el enfoque comunicativo para la enseñanza de lenguas. Ver vista previa en *Figura 5*.

INFORMACIÓN GENERAL			
Título del Video:	Nivel/edad del grupo:	Capacidad expresiva del video: Baja Media Alta	
Fuente: (página web, autor, productor, etc.)			
Objetivo de aprendizaje:			
DESCRIPCIÓN DEL RECURSO			
Proporcione una breve descripción del recurso.			
Este recurso:			
	SÍ	NO	N/A
C Presenta material auténtico, sea en textos escritos y/o hablados, imágenes.			
n Implica tareas de comprensión y comunicación oral y escrita.			
e Presenta lenguaje previo y nuevo.			
n Fomenta el descubrimiento guiado/inductivo de vocabulario y gramática.			
y Fomenta la práctica del lenguaje previo y nuevo, a través de actividades comunicativas.			
p Fomenta la producción de lenguaje de manera escrita.			
d Fomenta la producción de lenguaje de manera oral.			
a Fomenta la práctica de las cuatro habilidades comunicativas del idioma.			
o			
g			
i			
a			
RECOMENDACIÓN			
Dada la información anterior, ¿recomendaría este recurso? Sí No ¿Por qué?			
Incluya cualquier información adicional que considere necesaria.			
IDEAS PARA SU IMPLEMENTACIÓN			
¿Cómo utilizaría este recurso en el aula (virtual)?			

Figura 5. Evaluar el video como recurso educativo. Formato elaborado por la autora.

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las **ventajas** del uso del video como recurso dentro del aula presencial o en el aula virtual son múltiples. A medida que se experimenta su uso, es posible que encuentren aplicaciones impensadas anteriormente. Entre sus bondades mencionaremos:

1. Fomenta la capacidad de comunicación.
2. Permite ubicarse en espacios y tiempos diferentes, lo cual promueve un amplio escenario para la enseñanza.
3. Permite el uso de imágenes y sonidos, promoviendo el desarrollo de la imaginación de los estudiantes.
4. Presentan un estímulo afectivo, cuando el estudiante relaciona la situación presentada en el video con sus emociones, lo cual permite crear condiciones de aprendizaje significativas y duraderas.
5. Promueve el desarrollo del pensamiento abstracto. De esta manera, el estudiante puede extraer conclusiones al observar las relaciones entre los

elementos que se le presentan. También le permite pensar a profundidad y reflexionar.

6. Con una planeación adecuada, permite el trabajo colaborativo entre los estudiantes.
7. Al ser una herramienta digital, despierta un grado de interés notable en los estudiantes para mantener su atención.
8. Es un recurso que conlleva un manejo fácil y relativamente a un bajo costo.
9. Permite adaptarlo a las necesidades de los estudiantes o del grupo en particular.
10. Permite un amplio manejo de la información.

Las **desventajas** de este recurso son mínimas en realidad y susceptibles de ser superadas.

1. Requiere mucho trabajo de preparación por parte del docente. Se debe elaborar el guión o guía; cuidar que las actividades sean adecuadas al nivel, pero además deben cumplir el requerimiento  $i + 1$  para resultar motivacionales.
2. Deben ser actividades suficientemente motivadoras, ya que, de no ser así, los alumnos, acostumbrados a ser observadores pasivos de videos en la vida cotidiana, perderán interés rápidamente.
3. Si no se cuenta con el equipo necesario para su producción, implica costo de compra de éste.
4. Llevar a cabo la instalación técnica del equipo. Sin embargo, muchas instituciones educativas cuentan ya con equipo.
5. Preparación del docente para adquirir los conocimientos mínimos necesarios para el manejo de equipo de grabación, edición y reproducción del video.
6. Trabajar con los alumnos para eliminar el hábito de ver estos videos de la misma manera que ven imágenes en televisión y en dispositivos digitales de manera pasiva.

Es importante tomar en consideración la utilización de materiales complementarios a los videogramas. Tales materiales pueden ser audiovisuales o no, ya que su función será apoyar algunos aspectos de la instrucción que así lo requieran.

## ACTIVIDADES DEL DOCENTE

Una vez que hemos decidido utilizar videogramas dentro del diseño instruccional de la asignatura de lenguas, determinaremos si lo elaboraremos nosotros o si es factible obtenerlos de un sitio en la web.

En el último caso, es importante verificar los derechos de autor y si se permite la descarga libre. De igual manera, sabremos si está permitido editar el recurso a fin de adaptarlo a nuestras necesidades.

Existe una gran cantidad de sitios en la web y plataformas que permiten la creación de nuestros propios videogramas y también el acceso a videos creados abordando temas educacionales.

Posiblemente tendremos más opciones de las que necesitaremos para nuestros propósitos, así que la mayor tarea será en un principio elegir los videogramas a utilizar. Algunos ejemplos de sitios donde encontrar o elaborar videogramas como recurso:

Nombre del sitio	Página web
Amazon Education	amazon.com/education
Annenberg Learner	learner.org
Canvas	canvas.com
CommonSense Education	commonsense.org
edpuzzle	edpuzzle.com
EdX	edx.org
Howcast	howcast.com
ImmerseMe	immerseme.com
Jamboard de Google	edu.google.com
Khan Academy	khanacademy.org
Loom	loom.com
National Geographic Learning	ngl.cengage.com
NeoK12	neok12.com
oTranscribe	otranscribe.com
PowerPoint	support.microsoft.com
SchoolTube	schooltube.com
TeacherTube	teachertube.com
Vialogues	vialogues.com
Vimeo	vimeo.com
VOA English	learningenglish.voanews.com
YouTube	youtube.com

Determinar las actividades del docente *durante* la presentación depende en gran medida de si se trata de aula presencial o virtual.

Es recomendable *practicar* con el uso del recurso, antes de su utilización en una clase. De esa manera, podrán advertirse posibles fallas inoportunas en el momento de la clase, o necesidades específicas que sería difícil cubrir sin una preparación con antelación.

Las actividades del docente *después* de la presentación del videograma deben formar parte del continuo del proceso de enseñanza y aprendizaje. No es recomendable que la presentación del videograma sea visto como el único objetivo de la clase.

En términos concretos, el proceso de enseñanza puede verse enriquecido a través del uso de esta herramienta digital. Y como todo, requiere del análisis profesional del docente, además de imaginación, conocimiento del grupo de estudiantes, creatividad y su toque personal, para hacer de esta herramienta un elemento que impulse su habilidad docente al mismo tiempo que atraiga y anime el aprendizaje por parte de sus alumnos.

## ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE

El diseño de las actividades de los estudiantes al interactuar con un video con fines educativos responderá nuevamente, a los objetivos de la enseñanza. ¿Comprensión? Pueden responder preguntas a través de cuestionarios independientes del video, como Google forms. O contestar preguntas a lo largo del video en Educaplay. ¿Mayor participación? Se puede generar un debate, a través de Vialogues. ¿Producción oral? Permitir que los estudiantes generen su propuesta a través de un video. ¿Aprendizaje basado en proyectos? Utilizar las herramientas a través de CommonSense Education. ¿Evaluación formativa? Grabar la interacción con videos de ImmerseMe. El despliegue de posibilidades se extiende casi en un abanico de 360°, con aplicaciones para cada individuo, grupo y, sin duda alguna, para cada tipo de docente.

El uso de videogramas en la enseñanza de lenguas representa una magnífica oportunidad para que los estudiantes expresen su creatividad.

Aunque es posible que, en alguna etapa de la lección, las actividades del estudiante sean similares a aquéllas que realizarían sin el apoyo de videogramas en la instrucción, la utilización dinámica por parte del docente es el toque que hará la diferencia.

Ahora es posible interactuar con los videogramas, respondiendo preguntas o tomando notas conforme el alumno

visualiza el material que se le presenta. Por ejemplo, *Educaplay* es una herramienta que permite de manera gratuita realizar estas acciones. *YouTube* es el lugar por excelencia de almacenamiento de videos. Una vez realizado nuestro videograma, podemos subirlo a esa plataforma y después utilizarlo a través de otras como *Educaplay*.

Una de las tareas que los estudiantes pueden realizar como resultado de la instrucción, es *realizar videogramas* por su cuenta. Son un medio excelente para demostrar la adquisición de las habilidades de la lengua y les permite desenvolverse de una forma libre fuera del salón de clases, dando curso y aplicación educativa a su imaginación. Es extraordinaria la manera en que los alumnos convierten el conocimiento en productos visibles utilizando la tecnología digital. Nuestra tarea como docentes es guiar esa expresión y darle un valor agregado al aprendizaje.

No dudamos de que ésta es un área en la cual los docentes han incursionado en algún momento de su carrera. Algunos han encontrado útil la inclusión de los videogramas o videoclips para fomentar y mejorar la expresión oral de los estudiantes, con resultados sobresalientes. Pérez (2019).

### CONCLUSIONES

Lograr un aprendizaje significativo a través del uso educativo de videogramas es posible.

Para ello, la base es tener objetivos bien definidos, lo cual será la brújula que oriente la labor del docente y la actuación del estudiante a través de todo el proceso. De ellos dependerá el enfoque y uso que se dará al videograma.

Los elementos que acompañan a la elección de esta herramienta van desde identificar los niveles de abstracción al presentar la información, conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes, mantener coherencia entre el contenido de los videogramas y el programa de enseñanza de inglés, la forma de presentar el recurso a los estudiantes, valorar el recurso antes de su utilización, ponderar las ventajas y desventajas del recurso en relación con el objetivo de la lección y, por último, designar y diseñar las actividades que deberá realizar el docente antes, durante y después de la presentación así como las actividades esperadas por parte del alumno.

Ante la amplitud de posibilidades que representa incorporar el uso de las TIC como herramienta dentro de la práctica docente para la enseñanza de lenguas, sin duda que surgirán nuevas ideas, nuevas maneras para mejorar el aprendizaje de una lengua. Habremos de estar atentos y abiertos a esas posibilidades.

### REFERENCES

- [1] Barreto, C., Cervantes, V., (2017). *El discurso retórico de los videos educativos en las redes, una oportunidad para el aprendizaje ubicuo*. [Trabajo de grado. Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/34535/BarretoBernalClaraLidia2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [2] Contreras, O.L., (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. *Rastros rostrós. Volumen 14*. 1-2. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiYxf\\_H\\_JrqAhUCcQ0KHZBBC58QFjAHegQIARAB&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6515551.pdf&usg=AOvVaw1lw\\_fbRjfc60QMzpqKrqo3C](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiYxf_H_JrqAhUCcQ0KHZBBC58QFjAHegQIARAB&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6515551.pdf&usg=AOvVaw1lw_fbRjfc60QMzpqKrqo3C)
- [3] Dale, E. (1946). *Cone of Experience* [Imagen]. <https://acrlog.org/2014/01/13/tales-of-the-undead-learning-theories-the-learning-pyramid/>
- [4] Jiménez, T.B., (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf>
- [5] Kent State University. (2008). *ISTE National Educational Technology Standards (NETS) and performance indicators for teachers*. Kent State University. [https://www.kent.edu/sites/default/files/file/ISTEstandards\\_0.pdf](https://www.kent.edu/sites/default/files/file/ISTEstandards_0.pdf)
- [6] Pérez, L.E., (2019). Videoclips para mejorar la fluidez en la expresión oral. *Catálogo de las Buenas Prácticas. Volumen 4*. 190-196. <https://catalogo-buenas-practicas.anuies.mx/catalogo-numero-4-2019-2/>
- [7] Quesada, M.J., (2015). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. *Revista Actualidades Investigativas en Educación, Volumen 15*, 5-8. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v15n1/a06v15n1.pdf>
- [8] Revollo, E., (2016). *10 claves para la creación de videos educativos online*. Educa Innova Cochabamba, 1-2. [https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/EducaInnova/2016/ENRIQUE\\_REVOLLO.pdf](https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/EducaInnova/2016/ENRIQUE_REVOLLO.pdf)
- [9] Soldevilla, S., (2017). *Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de inglés intermedio*. [Tesis doctoral, Universidad San Martín de Porres]. [http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/3049/soldevilla\\_nsk.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/3049/soldevilla_nsk.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- [10] Universidad Tecnológica del Perú (2015). *Guía para la producción de videos educativos*. Dirección de Tecnologías para el Aprendizaje DTA. <http://dta.utp.edu.pe/wp-content/uploads/2015/06/guia-produccion-videos-educativos.pdf>

- [11] Velasco, A.M., Montiel, S., Ramírez, S., (2018). Los videos educativos como herramienta disruptiva para apoyar el proceso de aprendizaje de algoritmos de resta y multiplicación en estudiantes de segundo grado de primaria. *Revista Educación*, Volumen 42, 4-5. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v42n2/2215-2644-edu-42-02-00149.pdf>
- [12] Wikipedia, (2020). *Edgar Dale El cono de la Experiencia*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Edgar\\_Dale](https://es.wikipedia.org/wiki/Edgar_Dale)