

Edpuzzle

... y fuera fichas



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Marzo 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf43_2020_847-19-134-3

LearningAPPs

Por Beatriz Vilchez Jimenez para INTEF

<https://intef.es>

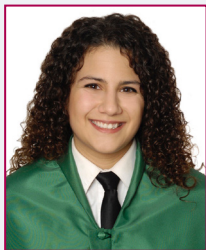
Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



La autora de este artículo

Beatriz Vilchez es maestra de Educación Primaria, especializada en Francés como lengua extranjera por la Universidad de Granada y especializada en el uso de tecnologías aplicadas a la educación y competencias digitales por la Universidad de la Rioja (UNIR). Apasionada de la enseñanza del francés, basa su conocimiento sobre las tecnologías educativas en la mejora de la competencia comunicativa de su alumnado, gracias a la puesta en marcha de herramientas y recursos digitales.



Introducción

Actualmente, vivimos en una sociedad globalizada donde todos nosotros estamos conectados, es decir, que todos podemos intercambiar información unos con otros. Por esta razón, el aprendizaje de lenguas es una herramienta esencial para el progreso de las personas, puesto que permite enriquecer la vida social y cultural de los individuos; ya que nos proporcionan conocimientos para poder interactuar con personas de otras partes del mundo. Esta reflexión es apoyada por los autores, Canen y Moreira (2001), los cuales afirman que “un grupo comparte una cultura, cuando comparte un conjunto de significados, construidos, enseñados y aprendidos en las prácticas de utilización del lenguaje”

Por otro lado, como hemos comentado al principio, la sociedad está conectada, esto hace referencia a la introducción de las tecnologías educativas en nuestra sociedad de forma masiva e imparable. Las TIC tienen como objetivo facilitarnos la vida en diferentes ámbitos, como pueden ser la sanidad, el comercio, etc. En el ámbito educativo, las TIC se están haciendo un hueco desde principios de la pasada década; el problema es que el profesorado todavía no están suficientemente preparado para introducir de manera total las TIC en las aulas.

A partir de los últimos acontecimientos referentes a la pandemia del Covid-19, el profesorado se ha visto en la obligación de conocer y de utilizar de forma rápida, las TIC con el objetivo de seguir sus lecciones de clase.

El objetivo de este artículo es hacer conocer una de las herramientas más utilizadas en estos últimos años por el profesorado para mostrar no solo su funcionamiento, sino, también las diversas aplicaciones que podemos darle a dicha herramienta. La aplicación comentada es *Edpuzzle*.

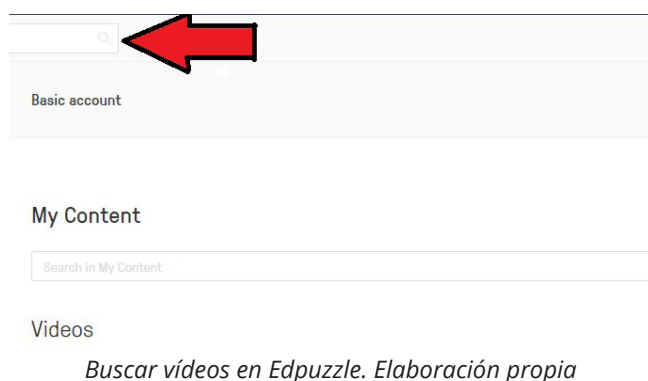


La Herramienta

Edpuzzle es una herramienta online que nos permite editar y modificar videos propios o de la red para adaptarlos a las necesidades del aula. Con Edpuzzle podemos seleccionar nuestros videos educativos favoritos, editarlos, asignarlos al alumnado y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado.

El interfaz de la aplicación es muy sencillo, el único problema es que la página se encuentra en inglés. No obstante, entrando por primera vez en la aplicación, *Edpuzzle* nos muestra una guía inicial sobre todas las herramientas y recursos que podemos utilizar; además existen varios canales de Youtube basados en recursos TIC que hablan de esta aplicación y de cómo le podemos sacar el mayor partido.

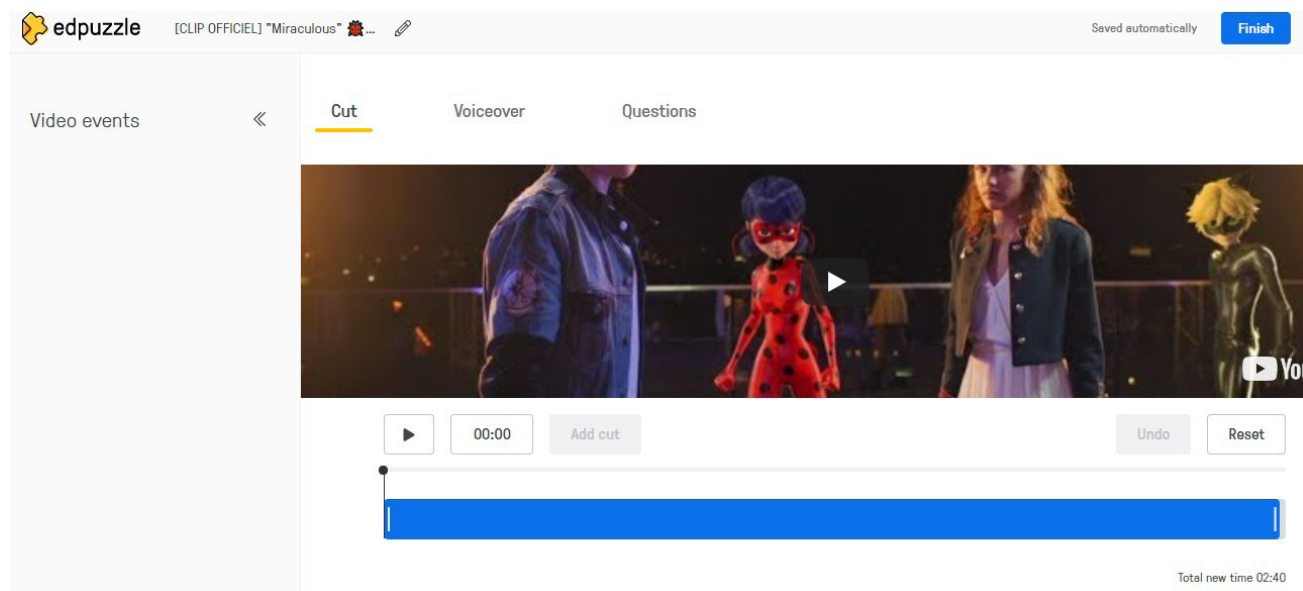
Para entrar por primera vez en la aplicación, es necesario registrarnos con nuestra cuenta de *Gmail* y luego elegir la categoría de profesor. Una vez registrados como profesores, la aplicación nos pregunta en el centro educativo en el que trabajas y cuáles son las asignaturas que impartimos, con el objetivo de ayudarnos en las búsquedas de vídeos para nuestras materias.



A continuación, *Edpuzzle* nos solicita crear una clase, para ello tenemos dos opciones o importar nuestra clase desde la aplicación *Google Classroom* o crear una clase nueva. En el caso de no tener registrada nuestra clase en *Google Classroom* deberemos crear una clase nueva, para ello solo debemos escribir el nombre de la clase, exponer la asignatura y la etapa educativa. Para introducir al alumnado en nuestra clase tenemos otras dos opciones; o enviar el enlace de nuestra clase por *Gmail* a cada alumno o que los alumnos introduzcan un código de la clase.

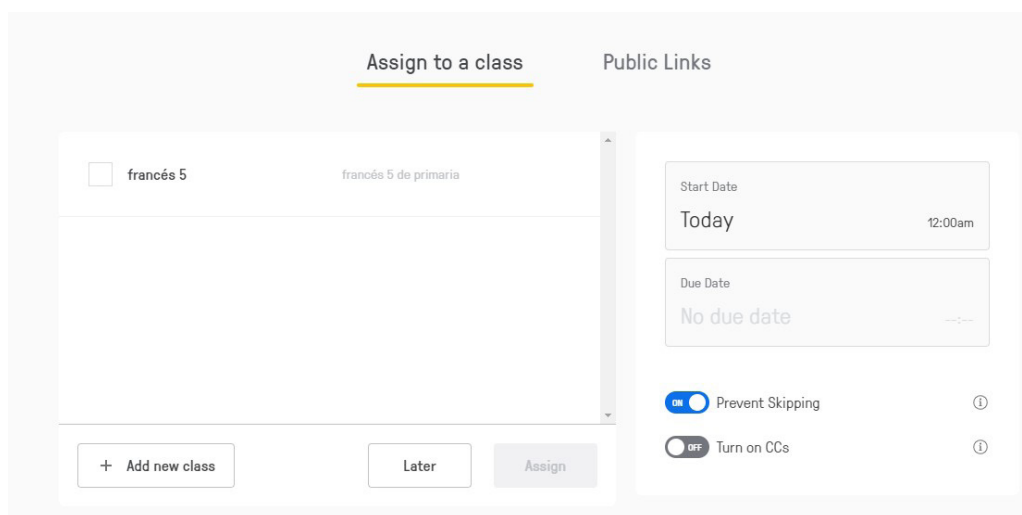
En cuanto a los alumnos/as, ellos deberán descargarse en sus dispositivos móviles la aplicación *Edpuzzle for students*, la cual se encuentra tanto en *Playstore* como en *Apple Store*. En esta aplicación, el alumnado deberán introducir el código que les proporciona el docente para poder entrar a la clase y realizar las tareas.

Después de encontrar el vídeo, lo pinchamos y la aplicación nos da tres opciones de edición: la primera es cortar, en el caso que queramos hacer el vídeo más corto, o eliminar ciertas partes del vídeo; la segunda es voz en *off*, que nos permite eliminar el sonido del vídeo y grabarnos a nosotros mismos con el objetivo de dar nuestras propias explicaciones o incluso facilitar la comprensión de los alumnos/as con diálogos más lentos y mejor vocalizados; y, finalmente, la tercera herramienta de edición es aquella que nos permite introducir preguntas y notas aclaratorias durante el visionado del vídeo, estas preguntas pueden ser tanto de opción múltiple como cortas.



Opciones de edición con Edpuzzle

Una vez editado el vídeo, el docente debe de pinchar el botón de "*Finish*". Para asignar el vídeo a alguna clase, el docente deberá pinchar el botón de "*Assign*", a continuación, en la parte izquierda aparecerán las clases creadas por el docente, en las cuales solo deberá pinchar en aquellas para las que va dirigido el video, y en la parte derecha aparece un calendario que permite al docente establecer la fecha de comienzo y de fin de la tarea, es decir, del visionado del vídeo.



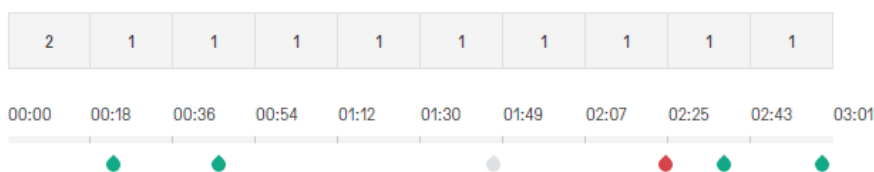
Asignación de vídeos a clases con Edpuzzle

Para finalizar, queremos exponer que esta aplicación nos muestra un registro sobre los alumnos/as que han visionado el vídeo, cuanto tiempo han necesitado, si han realizado correctamente las preguntas, si lo han realizado fuera de plazo, e incluso si para responder las cuestiones han debido volver a visionar el vídeo. De esta forma podemos comprobar cuales tienen problemas con la materia y cuáles no.

DEMÉTER | Destripando la Historia

Grade **-** /100 Video watched **100 %** Correct responses **4** / 6 questions (6 answered) Time spent: **3 min**
 Turned In: **June 16th - 12:43pm**

Number of times student watched each section of your video



Evaluación de alumnos con Edpuzzle



Explicación del uso en el ámbito educativo

Edpuzzle es una herramienta TIC que está centrada en el ámbito educativo. Esto lo podemos comprobar cuando nos registramos en la plataforma, puesto que solo nos deja dos opciones o ser alumnos/as o ser profesores, además si elegimos la opción de profesor debemos de registrar nuestro centro educativo.

Por otra parte, la aplicación una vez registrados nos recomienda que establezcamos una serie parámetros de búsqueda, dichos parámetros son las asignaturas que ejercemos, los contenidos de cada tema de cada asignatura, etc., con el fin de que la aplicación busque vídeos que estén relacionados con dichos contenidos.

Como hemos comprobado en el punto anterior, editar vídeos por medio de *Edpuzzle* es muy fácil y rápido y nos permite asignar a cada clase los vídeos correspondientes, simplemente con pinchar en “asignar”. Además, a partir de los parámetros elegidos por el docente, en la página principal de la aplicación, suelen aparecer vídeos que nos pueden interesar o que tienen parámetros parecidos a los nuestros. Estos vídeos, no solo podremos verlos para comprobar el contenido y la calidad, sino que también tenemos la posibilidad de utilizarlos y asignarlos a nuestras clases, realizando la misma operación que con nuestros vídeos. Por lo tanto, podemos afirmar que *Edpuzzle* está organizado en torno a dos bloques principales: por un lado, el apartado dedicado a la creación y edición de vídeos propios o de la red y por otro, el catálogo de vídeos ya creados por otros docentes que permite acceder directamente a ellos e incluso a utilizarlos.

Finalmente, mencionaremos las ventajas que tiene la aplicación *Edpuzzle*: la primera ventaja es que es una herramienta gratuita, no tiene ningún apartado de premiúm por lo que tenemos todas las opciones de edición y búsqueda de vídeos desde el primer momento.

La segunda ventaja, es que no es necesaria la instalación de dicha aplicación en cuanto a la creación de la actividad. No obstante, para la visualización de los alumnos/as de los vídeos existen dos formas: por una parte, está la manera de no instalación en la cual deberemos pasar el enlace por medio de correo a nuestros alumnos para que ingresen en la clase y, por otro lado, tenemos la forma de instalación que es la más recomendada ya que así avisa de nuevas tareas mediante notificación en el dispositivo.



Metodología y Didáctica Aplicada

Actualmente en el ámbito educativo se tiene como objetivo el fomento de metodologías que favorezcan la incorporación de las herramientas y los recursos TIC. Una de estas metodologías es la llamada *M-learning*, la cual según los autores Brazuelo y Gallego (2011) es una «modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables». Ramos, Herrera y Ramírez (2012) añaden que esta modalidad educativa “no busca reemplazar los métodos de distribución de información de otros medios, sino que agrega un canal adicional de aprendizaje cuyo objetivo es apoyar otros medios de enseñanza para lograr un aprendizaje auténtico”. Por lo tanto que es una metodología se puede combinar con otros tipos de metodologías, como es el caso del enfoque accional, que es la metodología establecida por el Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas (MECR) como la metodología propuesta para la enseñanza de lenguas extranjeras. Además, también se puede combinar con otras metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje significativo, etc.

En resumen, la metodología *m-learning* es la más utilizada para la incorporación de las TIC en las aulas y dicha metodología puede ser fomentada a partir de nuestra aplicación *Edpuzzle*, puesto que esta aplicación fuerza la utilización de dispositivos móviles, de forma individual o colectiva, para llevarla a cabo. Con esta aplicación además, también se fomentará la escuela 3.0, en la cual el alumnado no solo aprenden en las aulas sino que aprenden en diversos entornos educativos, como es el caso de sus casas, donde a partir de sus propios dispositivos móviles podrán descargarse la aplicación y realizar las tareas pendientes.

Por otra parte, en cuanto a las ventajas didácticas que engloban a la aplicación *Edpuzzle*, destacaremos, en primer lugar, las ventajas en relación a la enseñanza de las lenguas, puesto que esta aplicación permite no solo favorecer la comprensión oral de la lengua extranjera a partir del visionado de vídeos en ese idioma, sino también el fomento de la comprensión escrita, a partir de las preguntas que se realizan durante el visionado del vídeo. Además, también se promueve el conocimiento de otras culturas y expresiones.

Y finalmente, otra de las ventajas, hace referencia a la disminución de dificultades de aprendizaje producidas por el déficit de atención en el alumnado, puesto que a partir de los vídeos creados con esta aplicación podemos conseguir un apoyo visual y auditivo que aumente la concentración y la atención en la tarea.



Valoración Personal

En cuanto a la valoración personal de esta aplicación, mencionaremos que es una de las aplicaciones con mejores resultados de todas utilizadas para introducir la metodología *m-learning*, no solo por su fácil manejo, sino también porque es capaz de avisar a los usuarios, es decir al alumnado, cuando la docente les ha asignado una nueva tarea o cuando una tarea está a punto de caducar, es decir que termina su tiempo de entrega.

Por otro lado, esta aplicación además nos permite evitar momentos tan cotidianos en clase cuando se proyecta un vídeo como: “no se escucha, va muy rápido, no me ha dado tiempo a leer la pregunta,” etc. Con *Edpuzzle*, cada alumno/oa pareja o grupo tendrá un dispositivo móvil, que le permitirá no solo ver tantas veces como sean necesarias el vídeo, sino también tiempo para leer y comprender correctamente el significado de la pregunta.

Además, hemos comprobado que las actividades conjuntas con esta aplicación, fomenta el trabajo cooperativo, puesto que los que tienen mayor conocimiento sobre un tema, ayudan a los otros a responder las preguntas o incluso les explican el contenido.

Otro punto positivo de esta aplicación muy valorado, es la disminución del uso de papel en las aulas, puesto que cuando queríamos ver un vídeo y luego realizar preguntas sobre dicho vídeo para poder conocer el nivel de comprensión en nuestros alumnos, siempre se han utilizado fichas de preguntas, pero a partir de *Edpuzzle* dejamos atrás este gasto de papel.

Y finalmente, acabamos con otro punto positivo de esta aplicación que hace referencia al paso de nuestra escuela 2.0 a una escuela 3.0. Como hemos comentado anteriormente, *Edpuzzle* es una aplicación que los alumnos/as pueden descargarse en sus propios dispositivos móviles y que por lo tanto pueden seguir utilizando no solamente en el aula sino en otros lugares como es el caso de sus casas. Por ejemplo, en la situación de pandemia del Covid-19, al producirse el cierre de los centros educativos, los docentes y alumnos/as se vieron obligados a convertir la enseñanza en una enseñanza 3.0, pues bien esta aplicación lo facilitó enormemente.



Recomendación final

Para poner en marcha esta aplicación en las aulas es necesario una planificación previa, donde se tengan en cuenta tanto la etapa educativa y el nivel de conocimientos previos de nuestro alumnado, los contenidos que queremos enseñar, el tipo de vídeo que queremos utilizar, etc.

Una vez conocidos esos puntos, a la hora de editar un vídeo, debemos planificar qué preguntas vamos a realizarles y donde ubicarlas, además si es un vídeo para alumnos de los primeros ciclos, debemos tener en cuenta que son recomendados vídeos cortos de no más de 2 minutos, sobre todo si son de lenguas extranjeras.

Por otro lado, es necesario hacer conscientes al alumnado de la importancia de la visualización de vídeos y hacerles conocer cómo van a hacer la evaluación de la tarea.

Y como recomendación final, fomentamos que esta aplicación no se realice en los dispositivos móviles del centro sino que sea en los dispositivos de los propios alumnos, de esta forma fomentaremos la metodología *m-learning* y desarrollaremos las competencias digitales de nuestros estudiantes de una forma mucho más motivante.

En definitiva, *Edpuzzle* es una aplicación muy destacada para la utilización de herramientas TIC en las propias aulas. Nos permite dejar atrás el modelo tradicional de enseñanza, para comenzar a implementar modelos más actuales como es la metodología *m-learning*. Además, es muy fácil y sencilla de utilizar no solo para el alumnado sino también para los docentes puesto que, como hemos visto en el artículo, la forma de editar los vídeos es muy fácil e intuitiva.



Información y materiales complementarios

Documentación oficial de la plataforma:

- ▶ Acceso a Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/content>
- ▶ Enlace al centro de ayuda de Edpuzzle: <https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/categories/360000701132-For-Teachers>

Tutoriales y vídeos:

- ▶ Vídeo tutorial para la edición de vídeos con Educaplay: <https://www.youtube.com/watch?v=OMjSUnvfUPE>
- ▶ Vídeo tutorial para la asignación y la creación de clases: <https://www.youtube.com/watch?v=-V1k13PUOSUI&t=187s>

Referencias bibliográficas:

- ▶ Brazuelo, F. y Gallego, D. (2011). *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla, España: Eduforma.
- ▶ Canen, A., y Moreira, A. (2001). Reflexões sobre o multiculturalismo na escola e na formação do-cente. En Canen, A. y Moreira, A. (Orgs.). *Ênfases e Omissões no Currículo* (pp. 15-43). Campinas, Brasil: Papyrus.
- ▶ Conseil de l'Europe (2005). *Cadre Commun Européen de Référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Didier

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

