



## **Fostering media literacy and creativity by making videos: student video production as project-based collaborative learning**

Cerrillo, A. & Pifarré, M.

*Psychology and Pedagogy Department, University of Lleida, Lleida, Spain.*

[alejandracerillo@gmail.com](mailto:alejandracerillo@gmail.com), [pifarre@pip.udl.cat](mailto:pifarre@pip.udl.cat)

### **Introduction**

The digital turn of society has boosted new digital video (DV) affordances, reshaping the way people communicate and shifting our culture into a more participatory and audiovisual one: the culture 2.0. Being so, the one-way symbolic system of cinema has now evolved into a two-way interactive medium with further expressive forms that involve higher cognitive processes – shaping, reframing, remixing, and sharing audiovisual content. Thus, creativity, collaboration, and media literacy (ML) have become crucial skills to fully experience culture and be able to get through in current society.

In this context, basic education needs to equip students so that they can interact meaningfully and responsibly in such cinematic environment. Contrastingly, common learning scenarios are yet to integrate the whole spectrum of DV creation for the new media. Still, many teachers avoid DV creation projects as open-ended tasks are difficult to orchestrate, not to mention how technically challenging they can be.

Project-based learning (PBL) in dialogic settings has proved to be highly effective in fostering creative and collaborative skills. In addition, by embedding new media experiences into such projects, ML can also be reached. Therefore, the goal in this scope should be to provide ICT tools that enable teachers and students to move at ease in nowadays *media-society* and the learning scenarios that it implies. Ultimately, these tools shall spread in greater number ML, creativity, and collaboration as key skills.

## Objectives

**Main objective:** To get an insight of how DV creation affordances are being incorporated into the classroom, and identify their most effective features of *creative pedagogy*.

**Final aim:** To contribute to theory of how does media-education and in-class DV creation experiences impact on students' acquisition of high school curriculum, ML, and creative skills.

## Methodology

The literary review goes over 16 study cases of project-based learning programs implementing student video production as a collaborative learning strategy. Their pedagogical and ICT features were discussed in relation to the creative process and the ML skills. Other features such as the type of video production, ICT mediation, and research methodology, were also considered to analyze timing and viability of the interventions.

## Findings and Conclusions

Up to now, the review displayed how the programs that tackled video-making as a deep-end task discouraged participation and hardly promoted ML, whereas the ones that scaffolded the video production and the sharing processes had a positive effect on students' perception the DV tasks, besides fostering collaborative and creative skills. However, new media programs are not yet a common or a well-standardized pedagogic practice. Therefore, there is still a big gap in fostering ML and creativity from educational research.

From our side, we are designing an app to orchestrate in-class DV creation experiences. Eventually, we will test it in high school classrooms where we will collect empirical evidence of its effectiveness, comprising quantitative data (e.g. system logs, pre/post questionnaires) and qualitative data (e.g. video).

**Key words:** Media literacy; video creation; creativity; collaborative learning; project-based learning.

## **Fomentando la alfabetización mediática y la creatividad haciendo videos: la producción de video como aprendizaje colaborativo basado en proyectos**

Cerrillo, A. y Pifarré, M.

*Departamento de Psicología y Pedagogía, Universidad de Lleida, Lleida, España.*

[alejandracerillo@gmail.com](mailto:alejandracerillo@gmail.com), [pifarre@pip.udl.cat](mailto:pifarre@pip.udl.cat)

### **Introducción**

Actualmente, las nuevas acciones del video digital (DV) han reconfigurado la forma en nos comunicamos, cambiando nuestra cultura a una más participativa y audiovisual: la cultura 2.0. Así, el sistema simbólico unidireccional del cine ahora es un medio interactivo bidireccional con otras formas expresivas que implican procesos cognitivos superiores – crear, re-encuadrar, re-editar y compartir contenido audiovisual. La creatividad, la colaboración y la alfabetización mediática (ML) son entonces habilidades cruciales para experimentar la cultura plenamente y ser capaces de avanzar en la sociedad actual.

En este contexto, la educación básica debe equipar a los estudiantes para que puedan interactuar significativa y responsablemente en este entorno mediatizado. No obstante, los escenarios de aprendizaje comunes aún no han integrado todo el espectro de la creación de DV para los nuevos medios. Todavía se evitan dichos proyectos, pues las tareas abiertas son difíciles de organizar, por no mencionar lo técnicamente desafiantes que llegan ser.

El aprendizaje basado en proyectos (PBL) en contextos dialógicos ha demostrado ser eficaz fomentando las habilidades creativas y colaborativas. Además, al incorporar experiencias de nuevos medios, se puede alcanzar la ML. Así, el reto en este ámbito es proporcionar herramientas TIC que permitan moverse con facilidad en la sociedad mediática actual y los escenarios de aprendizaje que implica. Ulteriormente, se debería difundir la ML, la creatividad y la colaboración como habilidades clave.

## Objetivos

**Objetivo principal:** Obtener una idea general de cómo las acciones de creación de DV se están incorporando en el aula, e identificar sus características más eficaces de *pedagogía creativa*.

**Objetivo final:** Ampliar la teoría sobre cómo las experiencias de creación de DV en clase impactan en el aprendizaje del currículo de secundaria, la ML y las habilidades creativas.

## Metodología

La revisión abarca 16 casos de estudio de programas PBL que implementaron la producción de video como una estrategia de aprendizaje colaborativo. Discutimos sus características pedagógicas y TIC en relación al proceso creativo y las habilidades ML. También se consideraron otras características, como el tipo de producción de video, la mediación de las TIC y la metodología de investigación, para analizar el tiempo y la viabilidad de las intervenciones.

## Resultados y conclusiones

Los programas que abordaron la creación de video como una tarea de salto al vacío desalentaban la participación y apenas promovían la ML, mientras que los que escalonaron la producción de video y los procesos de intercambio tuvieron un efecto positivo en la percepción de los estudiantes, además de fomentar las habilidades colaborativas y creativas. Sin embargo, dichos programas aún no son una práctica común o bien estandarizada, por lo que todavía hay una gran brecha en el fomento del ML y la creatividad desde la investigación educativa.

Estamos diseñando una aplicación para orquestar las experiencias de creación de DV en clase. Eventualmente, la evaluaremos en aulas de secundaria, donde recopilaremos evidencia empírica de su eficacia, comprendiendo datos cuantitativos (ej. registros del sistema, cuestionarios pre / post) y datos cualitativos (ej. video).

**Palabras clave:** Alfabetización mediática; creación de video; creatividad; aprendizaje colaborativo; aprendizaje por proyectos.