

Videotutoriales de apoyo para trabajo en equipo y metodología PBL (2)

Proyecto fin de máster

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria

23 de junio de 2014

Alumno: Iñigo Sancho Monzon

Tutor: Alfredo Pina Calafi

Cotutor: Joxemi Zabaleta Trecu

ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1 Contexto	4
1.2 Punto de partida	5
2. Vídeos educativos	6
3. Herramientas Software utilizadas	8
3.1 Grabación	8
3.2 Edición	9
3.3 Otros	10
4. Desarrollo de los vídeos y el Prezi	12
5. Difusión	17
6. Evaluación de los vídeos	18
7. Líneas de trabajo futuras	19
8. Bibliografía	20

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace unos años vienen cobrando fuerza una serie de corrientes en el ámbito de la enseñanza enfocadas a hacer al alumno más autónomo ayudándole a que pueda seguir sus propios ritmos de aprendizaje, en resumidas cuentas, a romper con unos esquemas y unas maneras de trabajar que hasta el momento podían resultar indiscutibles.

El continuo desarrollo de las nuevas tecnologías y la paulatina incursión de las mismas en el ámbito educativo está estrechamente relacionado con esta nueva manera de direccionar acciones educativas. A raíz de las mismas, han surgido, y continúan haciéndolo, diferentes materiales relacionados con estas nuevas corrientes que pretenden impulsar el aprendizaje más autónomo por parte del alumno.

Un ejemplo de este tipo de materiales que desde hace unos años han cobrado una gran fuerza y en la actualidad se encuentran a la orden del día, son los videotutoriales [3]. A día de hoy, podemos encontrar en la red videotutoriales sobre prácticamente cualquier tema y podemos aprender cosas nuevas sobre una amplísima variedad de ámbitos. Podemos desde aprender paso a paso a como tocar una pieza musical, hasta saber cambiarle la rueda a un coche, pasando por cómo resolver una ecuación matemática de segundo grado.

Este tipo de materiales audiovisuales son una fuente inagotable de información al alcance de cualquiera. Visto el gran potencial que estos videos pueden tener, la comunidad educativa no ha querido dejar pasar la oportunidad de integrar estas técnicas de aprendizaje y ha tratado de adaptarlas a cada situación.

Es por ello que hoy en día podemos encontrar desde inmensos movimientos con materiales de este tipo, como por ejemplo la organización educativa *Khan Academy* o la plataforma educativa *MiríadaX*, hasta videos de elaboración más casera y propia sobre explicaciones puntuales que podemos encontrar en páginas web como *YouTube* por ejemplo.

1.1 CONTEXTO

Este proyecto se contextualiza dentro de esta nueva manera de actuar en el mundo de la enseñanza. Concretamente dentro del mundo de los videotutoriales utilizados para docencia en la educación secundaria. La idea de este trabajo surge a través de un profesor de tecnología de educación secundaria obligatoria y bachillerato, del Instituto Iturrama de Pamplona. Se habían detectado por parte de dicho profesor una serie de problemas en el alumnado a la hora de asimilar y poner en práctica diferentes conocimientos y recursos relacionados con diferentes materiales de la asignatura.

Estos materiales concretamente están relacionados con metodologías de trabajo en equipo y de aprendizaje basado en proyectos (PBL). Los problemas detectados por el profesor hablaban muchas veces del desfase que existía entre aquello que éste demandaba de sus alumnos y la respuesta que obtenía de los mismos.

Se intuía entonces, una pérdida de información en el mensaje entre emisor y receptor, quizá causada bien porque las explicaciones por parte del profesor no siempre resultaban lo más concretas y claras posibles, o bien porque el alumnado necesitaba de una mayor repetición de explicaciones y de ejemplos concretos sobre las mismas. De este modo, este profesor, a través del tutor de este trabajo, se puso en contacto con dos alumnos del máster de formación del profesorado de secundaria, para, de manera conjunta poder elaborar una serie de materiales audiovisuales que pudieran ayudar a reducir este tipo de dificultades y, en definitiva, servir de gran utilidad tanto para alumnos como profesorado. Se esperaba igualmente, que la realización de estos videotutoriales no fuese únicamente una vía para solucionar posibles problemas a la hora de elaborar diferentes actividades, sino que se convirtieran en unos materiales de uso regular y habitual que ayudasen del mismo modo a reducir esfuerzo y tiempo a alumnado y docentes.

La posibilidad que este tipo de materiales dan al alumno de observar ejemplos *in situ* y de poder ser ellos mismos quienes marquen su propio ritmo de visualización sin tener que pedir a nadie que le vuelva a repetir algo por ejemplo, hacían presagiar que la idea tuviera éxito. De este modo, y dado el volumen de trabajo que quedaba marcado por la creación de diferentes videos, se estableció de acuerdo con el tutor, y con el cotutor en este caso, la elaboración de manera conjunta y complementaria del trabajo por parte de dos alumnos del máster, repartiendo diferentes tareas y aspectos que finalmente se convertirían en un único y amplio proyecto común.

Queda destacar que estos videos están enfocados a alumnos del instituto Iturrama, centro cuya oferta educativa está enmarcada dentro del modelo D. Es por ello que el contenido audiovisual de los videos se ha elaborado íntegramente en euskera. En la actualidad apenas existen materiales con contenidos similares realizados en este idioma, por lo que esta experiencia adquiere en este aspecto un grado importante de novedad.

1.2 PUNTO DE PARTIDA

Lo primero que se ha querido hacer antes de comenzar con la elaboración de los videotutoriales, ha sido identificar los posibles problemas que se quieren solucionar y tener mayor información acerca del alcance de los mismos. De este modo se pretendía realmente saber las necesidades específicas que podría tener el alumnado y su valoración sincera acerca de lo que la incorporación de este tipo de recursos le pueden suponer para su persona. Al fin y al cabo es a los alumnos a quienes están enfocados estos materiales por lo que su primera impresión se considera muy importante. Para ello se facilitó a los alumnos, a través de su profesor, una encuesta inicial con la que testear con un poco más de exactitud su opinión sobre la utilidad estos materiales y sobre aquello que ellos podrían esperar de los mismos.

En la encuesta se les preguntaba por cómo creían ellos que se podían solucionar los diferentes problemas que surgían por ejemplo a la hora de elaborar diferentes fases pertenecientes a un proyecto. Problemas de no plasmar con exactitud aquello que el profesor les pedía y de no hacerlo de la manera que éste último esperaba. Para ello se sondeaban entre el alumnado diferentes opciones del tipo de “mejorar la calidad de las explicaciones del profesor” o “aumentar las explicaciones dadas por el profesor”. Sin embargo resulta curioso como la gran mayoría de los encuestados se decantaba por otro tipo de soluciones del tipo “introducir nuevas técnicas y herramientas”. Este tipo de respuestas nos conducían poco a poco hacia el propósito de nuestro trabajo. Cuando se les comenzaba a preguntar con mayor profundidad sobre la utilidad que le podrían encontrar en apoyar estas explicaciones mediante materiales audiovisuales, en la respuesta generalizada se podía encontrar una buena aceptación hacia este tipo de recursos.

Los alumnos por lo general se mostraban muy predispuestos a interactuar con materiales audiovisuales, puede ser por el carácter más amable y novedoso de los mismos [4]. De este modo la propia respuesta del alumnado nos reforzaba en el pensamiento de que la idea de los videotutoriales podría ser la más apropiada, además de ser éstos útiles y necesarios.

2. VIDEOS EDUCATIVOS

Los videotutoriales *son sistemas instructivos de autoaprendizaje que pretenden simular al maestro/a y muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad [1]*. Aunque esta es la definición estricta de los videotutoriales, nosotros los hemos realizado con la intención de que se conviertan en un apoyo, más que en una herramienta de autoaprendizaje. Como se ha comentado en la introducción, el objeto de este proyecto es dar una fuente de información que sirve de apoyo o complemento a lo que el profesor ha explicado y que puede ser utilizada de forma inagotable. Los videos son uno de los recursos más utilizados para enseñar ya que el formato visual, hace que lo que puede ser abstracto cuando es descrito oralmente sea algo real que podamos comprender de forma más clara. Un ejemplo para entender este concepto es el siguiente. Una persona puede explicarme de forma hablada como cambiar la rueda del coche con todos los pasos y de forma detallada, pero siempre será mucho más clara la descripción si vemos algún vídeo con los pasos mientras una voz narra los pasos que se están siguiendo. Además, podemos ver la explicación una y otra vez, tantas veces como queramos.

Parecen pues, muy claras las ventajas de recibir información a través de un vídeo y más todavía si se trata de un vídeo en el que se está complementando lo ya previamente explicado en el aula por el profesor. Por último, para acabar resaltando los pros de los videotutoriales hay que subrayar el hecho de las posibilidades que tenemos a día de hoy para difundir. ¿De qué serviría un video que explica algo si no llega a las personas que pueden necesitarlo? La cantidad de herramientas que tenemos a nuestra disposición para poder alojar un vídeo en algún servidor son incontables. O mediante un simple *pend drive*, incluso proyectando los vídeos en el aula podemos difundir los contenidos creados. Ya que es indispensable difundir, más adelante en el punto 5. DIFUSIÓN explicaremos que medidas hemos tomado al respecto.

Una vez vamos adentrándonos más en el mundo de los videotutoriales, vamos haciéndonos una idea de la cantidad de aplicaciones posibles de los mismos. Aunque nosotros nos hemos centrado en los vídeos dirigidos al ámbito educativo, las posibilidades son casi infinitas.

Los vídeos que podemos encontrar en la famosa página web de alojamiento de vídeos *Youtube*, podrían ser agrupados en los siguientes grupos, a modo indicativo de la temática dispar que existe al respecto:

1- Aprendizaje de temas técnicos: Edición de vídeo y imagen, electrónica, aplicaciones web, instrumentos musicales...

2- Aprendizaje de temas prácticos que nos facilitan el día a día: Mecánica básica (bicicleta, moto, coche y furgonetas), reparaciones domésticas, mantenimiento de PCs ...

3- Aprendizaje para mejora personal: Vídeos de cuidado personal, vídeos de cocina ...



Figura 1: Slide de un videotutorial donde se demuestra como arreglar un pinchazo

Fuera de esta página web, otro de los grandes campos donde los videos están ganado terreno en los últimos años son en el área de e-learning, los vídeos utilizados para educación a distancia. En comunidades referentes a innovación educativa como por ejemplo TED, EDX y Coursera se han convertido en herramienta habitual para la difusión de conocimientos.

Como podemos comprobar, los video tutoriales son una herramienta que puede ser utilizada para mostrar o enseñar cosas muy diferentes. Dejando de un lado el contenido de los vídeos, vamos a fijarnos en el aspecto técnico de los mismos. El formato es otro de los campos mediante el cual se pueden clasificar los vídeos. Teniendo en cuenta cuál es el objetivo del vídeo, en la mayoría de los casos hay un formato que se adapta mejor a la idea que se quiere enseñar. Para enseñar unas pinceladas básicas de un idioma por ejemplo, nada mejor que un vídeo donde se muestre una conversación donde se vea y escuche interactuar a dos o más personas. Además, unos subtítulos completarían la comprensión del contenido. Por otro lado, si queremos mostrar los acordes que hay que tocar con la guitarra para una determinada canción, será suficiente con una cámara fija donde se pueda apreciar con detalle las diferentes posiciones de las manos en los trastes de la guitarra. Para poner un último ejemplo, para un vídeo en el que se quiera mostrar una receta de cocina, lo mejor será que una persona vaya grabando los pasos en la cocina haciendo los necesarios movimientos en los planos para poder mostrar todos los pasos.

El otro gran formato para videotutoriales, es el que vamos a utilizar nosotros que son los de captura de pantalla. Estos video tutoriales son ideales para mostrar algo en el que el ordenador tenga un papel protagonista, como es nuestro caso. Nosotros mediante los vídeos, queremos que las alumnas/os sean capaces de rellenar las fichas de convocatoria de reuniones y las actas de forma correcta, queremos que en caso de duda puedan consultar como escribir y/o estructurar los mensajes en los foros e incluso queremos mostrar qué utilidad tienen los documentos que tenemos en el *moodle* de la asignatura. Es decir, queremos mostrar como hacer determinadas cosas utilizando el ordenador. Los vídeos de captura de pantalla muestran la pantalla de ordenador mientras vamos realizando los pasos que queremos mostrar a la vez que narramos. En definitiva, el vídeo mostrará una simulación del entorno de trabajo igual a la que necesitaremos para aprender los pasos, a la vez que una voz *en off* nos narra lo que hacemos, cómo y por qué los vamos haciendo.

3. HERRAMIENTAS SOFTWARE UTILIZADAS

3.1 Grabación

En este punto ya hemos repasado las diferentes aplicaciones posibles de los videotutoriales y también los formatos más habituales. Ahora vamos a buscar las herramientas con las que poder realizar los vídeos de formato captura de pantalla. Los vídeos de captura de pantalla tienen un tipo de herramienta que los otros formatos no tienen ya que aunque tenemos que grabar imágenes, las “imágenes” se corresponden a diferentes pantallas o documentos de nuestro ordenador. Por ello, existen programas que se instalan en nuestros ordenadores mediante los cuales se graba de forma muy cómoda y con una calidad muy buena en comparación con grabaciones hechas con cámaras de grabación sin un previo conocimiento muy técnico de grabación y edición de vídeo. Puede que alguien pueda pensar que sea lo más fácil poner una cámara fija delante del ordenador y filmar, pero las herramientas de grabación específicas de capturas de pantallas son mucho más eficaces debido a las ventajas que explicaré a continuación. Este formato con herramientas específicas de capturas de pantalla, hace que nos olvidemos de temas tan importantes como la exposición de la grabación, el enfoque, los movimientos de los planos... Son todas ventajas una vez entendido el funcionamiento sencillo que tienen este tipo de programas.

Una vez explicadas las razones por las que utilizaremos las herramientas de captura de pantalla, vamos a introducir de forma breve qué software hemos utilizado. CamStudio, es el programa utilizado para las capturas de pantalla.



Figura 2: Logo del programa CamStudio

Camstudio, es un programa de software libre desarrollado en C++ por diferentes usuarios el mundo para equipos con sistema operativo *windows*. En diciembre de 2002, después de que la empresa *RenderSoft* liberase CamStudio, se abrió y difundió bajo la licencia GNU. El programa va siendo desarrollado por gente anónima que va aportando utilidades y cuando lo desarrollado es estable y aporta mejoras respecto la anterior versión se actualizan y se ponen a disposición de los usuarios. A día de hoy, la última actualización es de Octubre de 2013. La dirección web del software es la siguiente:

<http://camstudio.org/>

CamStudio es un sencillo y robusto programa de captura de pantalla y voz muy utilizado en todo el mundo. El programa nos permite adecuar el programa con unas pocas opciones como el resalte del cursor, la grabación de audio, el tamaño de la ventana que queremos capturar y la resolución a la queremos grabar. Tiene una interfaz muy amigable con la que cualquier persona pueda familiarizarse con la herramienta en pocos minutos de grabación. En la siguiente imagen podemos apreciar el mando de control estándar de la última versión de CamStudio:

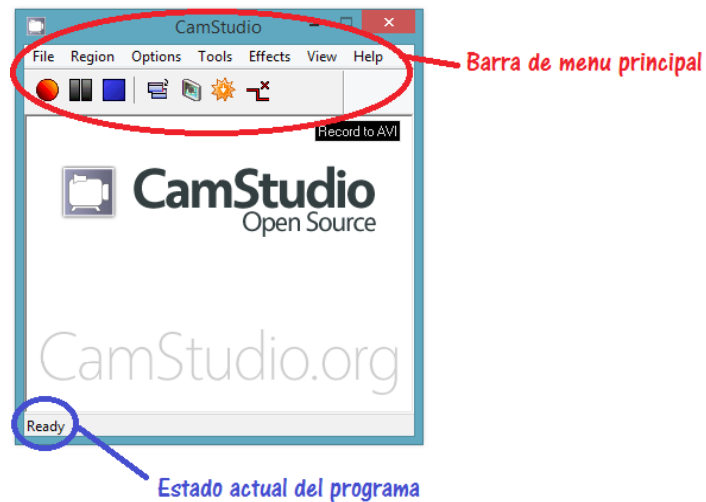


Figura 3: Mando de control principal de CamStudio

3.2 Edición

Siguiendo con las herramientas utilizadas, tenemos que centrarnos en el editor de vídeo que hemos utilizado para la introducción de descripciones, subtítulos, música y animaciones de entrada y salida de los vídeos on el título y el cierre de la secuencia. El programa utilizado ha sido el software lanzado por windows, el *movie maker*.



Figura 4: Logo de Windows Movie Maker

Cuando la multinacional lanzo el sistema operativo XP, fue cuando este software se dotó de las mínimas capacidades para poder ser ofertado. Este editor de vídeo, es una herramienta muy justa con la poder realizar muy pocas mejoras a las grabaciones hechas. Está muy limitado, no tiene muchas aplicaciones tales como filtros. En cambio es muy fácil de manejar, en pocas horas uno es capaz de manejarlo con soltura. En cambio, aunque sea fácil de manejar, ¿por qué utilizar un editor de vídeo que esta muy limitado? Por que como se ha explicado antes, los programas de captura de pantalla tienen muchas ventajas y todas relacionadas con la calidad de la grabación final. Es decir, en los vídeos de captura de pantalla, no tenemos que preocuparnos de la exposición de la escena, tampoco del enfoque ni del movimiento de la cámara, ni tampoco de la temperatura del color del entorno en el que estemos grabando (interiores o exteriores). Por esto es por lo que el Movie Maker es una herramienta con la que

nos es suficiente. Como ya he dicho anteriormente, es un programa de muy fácil manejo con un entorno de trabajo muy intuitivo.

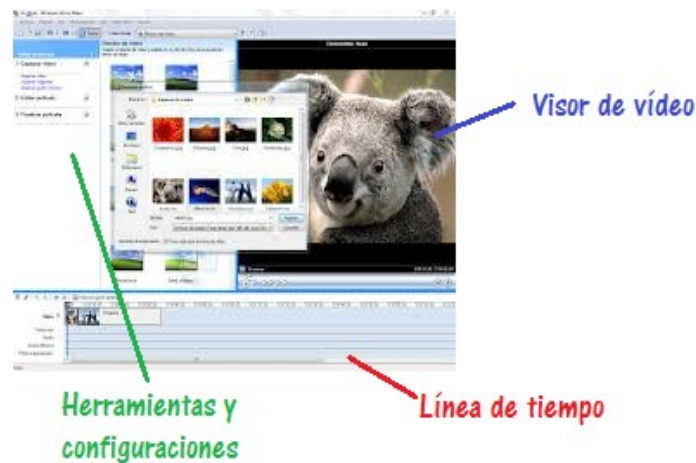


Figura 5: Entorno de edición de videos de Windows Movie Maker

3.3 Otros

En el segundo punto de esta memoria, *2.Video Tutoriales*, hemos explicado que para cada tipo de vídeo se amolda mejor un tipo de grabación u otra. Entre los vídeos que tenemos que realizar hay uno que no trata de enseñar algo que tiene como herramienta principal el ordenador, si no que se trata de un vídeo en el que se quiere explicar el concepto de trabajos grupales. Siendo el contenido de este vídeo un tema más abstracto que los demás, se decidió hacer en vez un vídeo una presentación animada mediante el programa *Prezi*.

Prezi, es una herramienta multimedia que sirve para hacer presentaciones animadas y dinámicas. Esta herramienta fue creada por el Húngaro Adam Somlai-Fischer en el año 2009. Prezi nos permite hacer presentaciones animadas introduciendo texto, imágenes, vídeos y documentos. Se trata de una herramienta que crea presentaciones muy agradables a la vista del que las ve. El proceso de aprendizaje es bastante rápido aunque las opciones que tiene son muy grandes.



Figura 6: Entorno de configuración de Prezi

Para trabajar con Prezi, hay que tener conexión a la red ya que se trata de un programa alojado en la red. Para poder utilizarla hay que registrarse y obtener permiso. Los estudiantes y docentes no tiene que pagar por la utilización de Prezi.

4. DESARROLLO DE LOS VÍDEOS Y EL PREZI

Una vez tuvimos claro con qué herramientas íbamos a trabajar, nos faltaba precisar de qué forma lo haríamos, es decir, teníamos que debatir sobre las características más comunes que recogerían los videotutoriales. Después de un proceso de documentación [2], nos juntamos y fijamos unas pautas mínimas que deberían cumplir nuestros vídeos. Este paso es muy importante ya que somos dos personas diferentes las que haremos los vídeos. Por eso, sabemos que tiene que haber una mínima similitud entre los formatos de los vídeos y además si recogen las características adecuadas para ello pues mejor. Por ello, fueron los los siguientes puntos los que acordamos:

-**Duraciones de vídeo** inferior a 150 - 180 segundos. Videos más largos pueden llegar a no concentrar la atención desde el principio hasta el final. Por ello, será muy importante ser capaces de concentrar el mensaje en esa cantidad de segundos.

-Los vídeos deberán tener un **formato “Tell – Show – Tell”**. Esto quiere decir que al comienzo del vídeo se deberá dejar constancia de qué se va a explicar en el vídeo, a continuación vendrá la explicación y por último una conclusión con lo que hemos explicado en el vídeo.

-Los **títulos** de los vídeos tienen que ser concisos y claros con lo que se quiere explicar.

Los vídeos que teníamos que hacer, los agrupamos en cuatro grupos antes de repartirlos. Como se ha explicado en la introducción, se trata de vídeos hechos en Euskera, por lo que los nombres referentes a los vídeos que aparezcan aquí serán traducidos. Así quedan los vídeos que tenemos que crear:

A: Trabajar con foros

B: Convocatorias y actas 1: “Documento de convocatorias”

C: Convocatorias y actas 2: “Documento de actas”

D: Documentos de moodle

E: Trabajos en equipo

F: Evaluación

A partir de la definición de los tres puntos comunes respecto al formato de los vídeos, nos repartimos los ocho vídeos, cuatro por miembro. Yo, me encargaré de los vídeos C, D y E, los subrayados en la lista superior. Después del reparto, se piensa como va a ser cada vídeo, es decir, cuál va a ser el guión de los vídeos teniendo en cuenta las características de los mismos. El guión es una etapa clave en cualquier proceso que suponga una captura de imágenes y su posterior edición. Con el guión en mano, tendremos las cosas mucho más claras a la hora de grabar como de editar y así podremos ajustar al límite tiempo contando todo lo que sea necesario. El guión no tiene que hacerse con el detalle que se haría en caso de ser un vídeo grabado con cámara en el que se contemplen movimientos, pero si lo suficiente claro para poder distinguir entre una introducción, una explicación y un cierre de vídeo detallando en cada momento qué capturas se van a grabar.

Aunque parezca una tarea que va a retrasar mucho el proceso, resulta que conseguimos el efecto contrario, invirtiendo un tiempo en el guión de cada vídeo conseguiremos en la etapa de grabación

exactamente centramos en grabar lo que hemos puesto en el guión.

En mi caso, se trataba de planificar el guión de tres vídeos (los correspondientes a las lertas Cy D de la lista superior) y de un Prezi (Para la explicación de concepto de trabajo grupal). Voy a explicar cuales han sido los guiones de cada uno de los vídeos:

Convocatorias y actas 2: “Documento de actas”

Para explicar en un vídeo cómo se rellena de forma correcta una hoja que recoge el acta de una reunión de equipo, lo primero que se me ocurrió fue explicar primero qué contenido debía tener cada casilla y hueco de la hoja y después, mostrar la hoja rellena y explicar cada campo.

BILERA AKTA		
TALDE IZENA	Bilera zenbakia:	
	Data:	
	ORDUA:	
	Hasieta-Bukaera	
	Hurrezkoa	
Bertaratuak	Aurreikusitako gaiak (deialdikoak)	
Asistentes a la reunión	Bileran sorturiko gai berriak	
Bileran egindakoa (laburpena)		
Resumen de la reunión		
Harturiko erabakiak		
Decisiones tomadas		
Etzerako lanak (Zer?)	Arduradunak (Nork?)	Epea (Noizko?)
Deberes		
Arduradunaren sinadura		

Annotations in the image:

- Datos generales de la reunión:** Points to the top section (Bilera zenbakia, Data, ORDUA, Hasieta-Bukaera, Hurrezkoa).
- Temas tratados:** Points to the middle section (Aurreikusitako gaiak, Bileran sorturiko gai berriak).
- Deberes:** Points to the bottom section (Etzerako lanak, Arduradunak, Epea).

Figura 7: Hoja y campos de una hoja de acta de reunión

Cuando empecé a grabar me dí cuenta de que el vídeo se me pasaría de los 180 segundos límites que habíamos fijado por lo que modifiqué el planteamiento inicial. Decidí que solo mostraría la hoja rellena e iría explicando campo a campo qué es lo que había que escribir en cada uno de ellos.

Grabé tres trozos, uno primero en el que teniendo como fondo una hoja de actas sin rellenar, exponía lo que se iba a explicar en ese vídeo y otra segunda parte con la explicación en sí donde se veía a la vez que se oía la explicación los campos rellenos. Por último, una captura velocidad lenta sin voz donde se puede ver cada campo a modo de ilustración.

Las grabaciones de voz las hice a la vez que capturaba la imagen para que lo que se contaba fuese acorde con lo que se mostraba en el vídeo. También cabía la posibilidad de en una fase posterior grabar la voz y después ajustarla a la grabación de imagen, pero esto sería más complicado a la hora del empaste de la imagen con el sonido. Por ello, se grabó todo, imagen y sonido, del tiron con los consiguientes intentos y tomas falsas.

Una vez acabada la fase de grabación, me centré en la edición utilizando la herramienta Movie

Maker. En esta herramienta lo que hice fué principalmente lo siguiente; Por un lado, introducir un título al vídeo. El título es el mismo que el que aparece en la lista escrita arriba. Después, un slide separando la introducción de la explicación y al final otro slide que nos indica el final del vídeo. Por otro lado, he introducido un hilo de música de fondo, para que el vídeo tuviese un toque más ameno, distendido y animado.

Dejando de un lado las cosas añadidas, también tengo que mencionar los pequeños retoques que hice a las grabaciones de captura de pantalla en los tramos de transición del vídeo final, es decir, en los tramos donde se pasaba de un slide explicativo al vídeo, he introduje un pequeño fundido que hizo más suave la transición entre slide y grabación.

Documentos de moodle

Este vídeo tiene un trabajo mayor antes de la grabación de después. El objetivo de este vídeo es mostrar que la carpeta de documentos que nos deja el profesor en moodle, nos aporta documentos con los que se nos facilita el trabajo. La carpeta contiene diez archivos. En el vídeo, queremos explicar qué es lo que hay en esos archivos que nos pueden ayudar.

La primera idea fue ir explicando el contenido de cada archivo, pero como es deducible el límite de tiempo establecido era sobrepasado de largo. Después de meditar acerca de qué forma podía realizar un vídeo en el que contase qué archivos había dentro de la carpeta, se me ocurrió agrupar los archivos en cuatro subgrupos. Una vez hecho esto, explicaría en cada subgrupo qué tipo de documentos nos encontraríamos y así el tiempo de grabación disminuiría de forma notable.

Como se trata de grabar capturando la pantalla, antes de realizar cualquier grabación tube que entra en moodle y reorganizar los documentos de tal forma que quedasen ordenados. Después de reordenar los documentos de moodle, obtuve una captura de pantalla de los documentos ordenados y mediante un editor de vídeo introduje una breve explicación de cada subgrupo. En la siguiente imagen, podemos apreciar la captura y la edición con la breve explicación de cada subgrupo:

Izena	Tamaina	Aldatuta
01.-Proiektua.doc	20KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
02.-Taldea_Lana.pdf	49.4KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
03.-Arautegia.doc	37.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
04.-Taldea lanean eginiko proiektuaren faseak.doc	33KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
05.-Ebaluazioa_Tekno4_Robotika.doc	116KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
06.-Informazio_antolaketa.doc	39KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
07.-Alternatibak_eta_aurreidiseinua.doc	25.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
08.-Fabrikazio_orria.doc	31.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
09.-Deialdia.DOC	43.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
10.-Akta.doc	37KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan

⇒ Zein da helburua?
⇒ Nola gauzatuko dugu?
⇒ Zer hartuko da kontuan ebaluatzerako orduan?
⇒ Taldea lanerako dokumentu baliagarriak

Figura 8: Documentos en moodle y su correspondiente idea de subgrupo

Al igual que en el vídeo anterior, utilicé el editor de vídeo para repetir la configuración hecha para el vídeo de las hojas de Actas de reunión.

Trabajo en equipo

Como he explicado en hojas anteriores, la explicación de la idea de trabajo en equipo era un concepto bastante abstracto como para plasmarlo en un vídeo de longitud inferior a 3 minutos. Por eso la idea de hacer una presentación utilizando la herramienta prezi era muy atractiva y a la vez acertada por su dinamismo y animación. Se trata de una herramienta perfecta cuando queremos explicar este tipo de conceptos que pueden ser densos para alumnas/os de educación secundaria.

La idea principal para este prezi era mediante una imagen que simbolizase la idea de trabajo en equipo, ir introduciendo diferentes aspectos clave situando slides en diferentes puntos de la imagen principal. Para que lo expuesto en estas líneas quede más claro, voy a introducir el esquema principal del prezi con el que nos podremos hacer una mejor idea de lo me refiero:

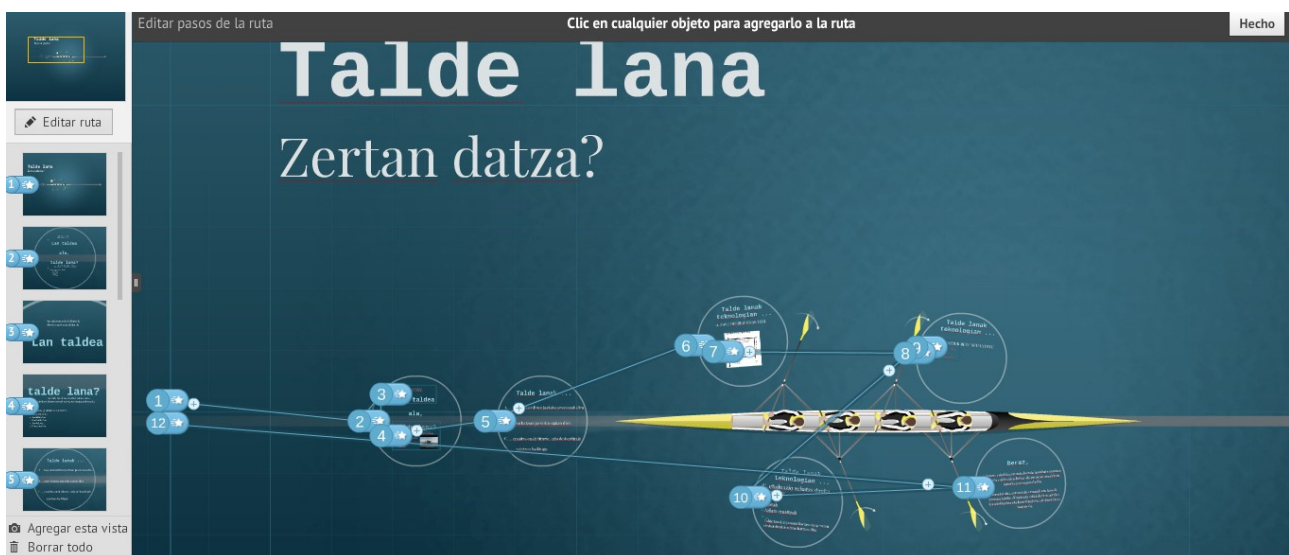


Figura 9: Imagen principal y ruta animada del Prezi

En la imagen mostrada aquí, podemos apreciar que en cada extremos de cada línea hay una parada donde se muestra un concepto, un documento, un vídeo o una imagen. Una vez hayamos visto lo que nos presenta esa parada, vamos a la siguiente y así sucesivamente recorriendo todas las paradas y viendo la teoría densa y aburrida de clase en un formato amigable y divertido.

A la hora de decidir qué contenido mostrar en cada parada, recogí la información que había dentro de la carpeta que las alumnas/os tienen en moodle para así ligar el contenido del prezi con los documentos de la carpeta. Haciendo un breve resumen, en el Prezi se introduce el concepto de trabajo en equipo, después se nombran unos mínimos para particularizando para la asignatura de tecnología y por último se hace un breve resumen. Aparte de texto, he introducido un vídeo, una imagen y un documento. Así con la variedad de formatos que mostramos conseguiremos que el espectador/a mantenga la atención de forma más fácil.

Link al Prezi: http://prezi.com/w2eyznnb4krq/talde-lana/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

Atención a la diversidad

Una de las cuestiones que queríamos abordar con este proyecto era la atención a la diversidad. Los vídeos en sí, son una herramienta que nos permiten llegar hasta esos alumnos que presentan alguna dificultad. El formato del vídeo, con la explicación de conceptos mediante imágenes. Además, el hecho de tratarse de una fuente inagotable de información, hace que una y otra vez pueda ser consultado por los alumnos/as. A parte de que los vídeos en sí puedan aportar mucho en dirección hacia la diversidad, hemos añadido subtítulos con los que poder llegar todavía a más personas. Nos preocupaba era que los vídeos pudiesen estar subtítulados para poder llegar a personas con problemas de audición. Dar soluciones para atención a la diversidad es algo que debemos hacer. Los problemas y las soluciones son muy diversas, pero centrándonos en los vídeos, una fácil solución era la introducción de subtítulos en los vídeos.

Para realizar los subtítulos, tenemos que volver al editor de vídeos e introducir en las tramas de vídeo descripciones. En la siguiente imagen se aprecian los subtítulos introducidos en el vídeo “Documentos de moodle”.

Izena	Tamaina	Aldatuta
01.-Proiektus.doc	20KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
02.-Taldea_Lana.pdf	49.4KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
03.-Arautegia.doc	37.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
04.-Taldea lanean eginiko proiektuaren faseak.doc	33KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
05.-Ebaluazioa_Tekno4_Robotika.doc	116KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
06.-Informazio_antolaketa.doc	39KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
07.-Alternatibak_eta_aurredeiseinua.doc	25.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
08.-Fabrikazio_orria.doc	31.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan
09.-Deialdia.DOC	43.5KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:59etan
10.-Akta.doc	37KB	2014(e)ko ekaina(r)en 3(a)n, 10:58etan

Karpeta barruan ageri diren 10 dokumentuak, 4 multzotan bana daitezke

Figura 10: Captura de vídeo con subtítulos en la parte inferior

5. DIFUSIÓN

Como se ha planteado en el punto dos donde explicábamos el entorno de los videotutoriales, decíamos que no valía de nada crear contenido nuevo de apoyo para el alumnado sin una posterior difusión. A día de hoy tenemos una infinidad de herramientas con las que poder difundir los vídeos.

Como primer canal de difusión tenemos el moodle interno de centro, a donde todos los alumnos/as tienen acceso. El profesor puede colgar en esta plataforma los vídeos y el link a la presentación Prezi creada y así los alumnos tienen acceso directo al contenido creado.

Por otro lado, el profesor cuenta con un canal de *Youtube* donde alojará los vídeos. Mediante este canal de difusión se puede llegar a alumnos, profesores y demás público ajeno al centro. Otro de los aspectos a destacar es que creamos unos contenidos en un idioma minoritario en el que existe poco material en la red, por lo que seguro que muchos de los centros que imparten sus clases en Euskara agradecerán este hecho. De Youtube cabe por último destacar que los comentarios que pueden hacerse a los vídeos seguro que aportan ideas para un ajuste y mejora de los vídeos.

A. Canal de Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCZMErRk3EaBHxs61gu28-0A>

B: Prezi: http://prezi.com/w2eyznnb4krq/talde-lana/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

6. EVALUACIÓN DE LOS VÍDEOS

¿Los vídeos que hemos creado son útiles?, ¿funcionarán? Son preguntas que se hace uno después de crear un vídeo de apoyo para que los alumnos/as puedan utilizar como herramienta de consulta. Sería imposible dar por cerrado el proyecto sin una valoración o sin una comprobación de lo que hemos hecho es válido. Para hacer esto último, el profesor les mostró a los mismos que alumnos que decían en forma mayoritaria que unos vídeos serían útiles, los vídeos que habíamos creado. Después, les pasó unas hojas en las que los alumnos de forma anónima daban su opinión y daban una nota entre 0 y 10 a modo de cuantificar el resultado final.

Dieron su opinión 10 alumnos. Cada uno de ellos, escribió una opinión y después dio una nota. Para ello, se mostraró un vídeo de cada uno, uno de Aitor y otro mío. Los alumnos se fijan principalmente en tres cuestiones; El tono de la voz, en el dinamismo del vídeo y en el contenido. Mayoritariamente los contenidos están muy bien valorados. Comentan que son correctos y que ayudan a entender el proceso específico que se pretende explicar.

El tono de la voz y también de una forma indirecta el lenguaje utilizado ha sido valorado de forma cruda y sincera. A varios, les ha parecido que el tono utilizado era a veces un poco monótono y otros han subrayado el hecho de que se notaba el dialecto diferente que se usa en uno de los vídeos.

Por último, los alumnos hablan del dinamismo de las imágenes. Todos valoran de forma positiva las imágenes que se muestran y dicen que son válidas para mostrar que es lo que se quiere explicar. La nota media de los vídeos es de: 8,1

7. LÍNEAS DE TRABAJO FUTURAS

A continuación se quiere concluir el documento estableciendo las líneas futuras de acción que se pueden valorar en relación a nuestro proyecto. Se pretende de este modo que la elaboración de los diferentes materiales y el proyecto que lo rodea tengan su influencia en el futuro más próximo y que pueda servir como guía en actuaciones venideras.

El primer paso inmediato que se ha tomado ha sido el de incorporar los videotutoriales a la red. Se han subido a la plataforma *YouTube* mediante el canal que el profesor tiene en dicho portal. De este modo los videos ya están disponibles no solo para los alumnos del instituto sino también para cualquier usuario que lo desee y se pueda beneficiar de ellos.

También se incorporarán los videos a la plataforma virtual del propio instituto y pasarán a formar parte de los diferentes documentos que hasta ahora se podían encontrar en el apartado *Moodle* de la asignatura. Como el presente curso está a punto de acabar, esta acción está dirigida al curso que viene, en el que ya se esperan incorporar los videos como material útil y de uso frecuente de los alumnos durante el transcurso de la asignatura. Así pues no será hasta comienzos del curso que viene cuando se podrán hacer unas valoraciones reales del éxito de nuestros videos y por consiguiente de nuestra propuesta.

Como se ha dicho se espera que la utilización de los videos por parte de los alumnos sea habitual pero al ser unos materiales de apoyo nadie les estará obligando a hacerlo.

Si realmente el recurso de los videos es utilizado con frecuencia, significará entonces que los videos han resultado cuanto menos atractivos y útiles para el alumno. Si además se consigue reducir el desfase entre demanda del profesor y resultados de los alumnos existente, será un claro indicador de que la fórmula escogida ha podido ser la correcta. Entorno a esos dos ejes girará el éxito de nuestro trabajo. Además resultaría muy interesante poder introducir de cara al próximo curso una serie de indicadores a modo de encuesta al alumnado en las que valoraran de manera personal su opinión acerca de los videos, más allá de únicamente visualizarlos.

Resultaría muy útil recoger sus impresiones acerca de que hechan en falta en los videos por ejemplo, y acerca de que modificaciones introducirían ellos en los mismos para mejorarlos. De este modo se intentaría realizar una mejora periódica y continuada de los materiales, adaptándolos cada vez más a las necesidades detectadas en el alumnado. De manera conjunta se observaría si dichas modificaciones ejercen resultados positivos, cada vez en mayor parte del alumnado. De ser así se seguiría por ese camino y si no se realizarían las investigaciones necesarias para redireccionar el trabajo en busca de los resultados óptimos esperados.

8. BIBLIOGRAFÍA

[1]: Wikipedia, la enciclopedia libre (2014) *Cursillo*. España

Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Cursillo>

[2]: Cabrera, J.(1997) *Propuestas para la utilización del vídeo en los centros*. Universidad de Sevilla

Obtenido de http://www.lmi.ub.es/te/any96/cabero_bvte/#capitol4

[3]: Barberis, J.G., Bombellí E. C., Roitman G. G.(2009) *Uso pedagógico del vídeo digital en la educación superior*. Centro de servicios informáticos, Universidad de Argentina.

Obtenido de www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/83.pdf

[4]: Hernández Ortega, José, Massimo Penessi Fruscio, Diego Sobrino López y Azucena Vázquez Gutiérrez (coords.), *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Innovación con TIC*, Madrid, Fundación Telefónica-Editorial Ariel, 2011