



# GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Autoproducción de vídeos educativos para e-learning.
Nombre completo del autor	Daniel López Álvarez
Número de créditos	0,75 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO <sup>1</sup>	Cursos virtuales específicos sobre e-learning e innovación educativa mediante TICs.
Descriptores	Innovación, formación de profesorado, e-learning, TICs, competencias digitales, contenido digital, vídeo, producción

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés?</p> <p>¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta?</p> <p>¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>El video educativo como recurso didáctico ofrece significativas ventajas: introduce variedad en el aula, permite trabajar elementos no verbales, desarrolla la comprensión aproximando la realidad, contextualiza aspectos lingüísticos o puede ilustrar un punto. Además de ser cada día más un soporte cercano para el estudiante.</p> <p>Como docentes nos encontramos con un reto, pero también con una magnífica oportunidad; estamos inmersos en un paradigma educativo con nuevos modelos emergiendo y en constante evolución de la mano de continuos avances tanto tecnológicos como socio-económicos, como el acceso global de la población a la banda ancha, que fabrica en tiempo real nuevos códigos de comunicación y donde los propios estudiantes (nativos digitales) se convierten en prosumers.</p> <p>Para adaptar la docencia y sacar partido a estas nuevas posibilidades, es imprescindible que como docentes se adquieran determinadas competencias técnicas, pero también se debe aprender a identificar esas nuevas tendencias educativas, y desarrollar habilidades para la creación de nuevos contenidos y estrategias adaptadas a esos nuevos espacios donde el video y sus correspondientes aplicaciones tienen una especial relevancia.</p>

<sup>1</sup> Véase: [http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n\\_Unesco](http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco)



<b>Prerrequisitos/ Competencias necesarias</b>	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Los requisitos técnicos para la consecución de este curso son los mínimos exigibles a un curso de formación virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso a Internet y navegador: Firefox, Internet Explorer, Safari, etc.</li> <li>- Recomendamos para este curso el uso del navegador Firefox.</li> <li>- Software de ofimática, visualización de documentos, imágenes y video de uso extendido: Open Office, Microsoft Office, etc.</li> <li>- Lectores de PDF.</li> <li>- Plugins de navegador para reproducción de flash.</li> <li>- Disponer de una cuenta google.</li> </ul> <p>Es necesaria una actitud abierta, respetuosa y sin prejuicios con este tipo de formación, para familiarizarse con estos nuevos modelos y saber apreciar su potencial y oportunidades. Saber entenderlos para identificar casos de buenas prácticas y saber cuáles pueden ser las mejores ventajas de estos cursos. Igualmente se recomienda seguir las normas básicas de comportamiento en foros y debates virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ser participativo/a.</li> <li>· Construir diálogos, no monólogos.</li> <li>· Ser respetuoso/a.</li> <li>· Tratar de aportar valor en las intervenciones.</li> <li>· Tratar de aprender de los demás.</li> <li>· Disfrutar de la experiencia formativa.</li> </ul>
<b>Competencias genéricas</b>	
<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?<sup>2</sup></p>	<p>La acción formativa pretende introducir a los participantes, tanto desde el punto de vista técnico como didáctico-pedagógico, en el diseño y producción de piezas de video de carácter edu-comunicativo.</p> <p>Se trabajarán las siguientes competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los aspectos técnicos de la producción que permitan adoptar decisiones correctas durante la misma con el consiguiente ahorro de tiempo y mejora en la calidad del producto final.</li> </ul>

<sup>2</sup> Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponer de conocimientos clave sobre los procesos de elaboración de contenidos digitales audiovisuales y las particularidades de un modelo edu-comunicativo.</li> <li>• Diseñar y elaborar piezas audiovisuales de calidad para el aprendizaje de los estudiantes, utilizando criterios narrativos y técnicos adecuados para su uso en su actividad docente.</li> <li>• Evaluar la calidad de un contenido audiovisual siguiendo criterios objetivos y de contraste en el aula.</li> </ul>
--	--

Competencias específicas	
<p>¿Qué va a aprender el alumno?</p> <p>¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido?</p> <p>¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico-profesional?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el proceso de creación de una pieza y su elaboración.</li> <li>• Analizar buenas prácticas y bases de éxito de la producción de piezas audiovisuales orientadas al apoyo a la docencia.</li> <li>• Adquirir conocimiento teórico-práctico de herramientas y recursos 2.0 enfocados al tratamiento de video y a su producción.</li> </ul>

Bloques temáticos	
<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)</p> <p>¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>El curso está estructurado en tres grandes bloques orientados al proceso de producción de una pieza de vídeo con carácter educomunicativo.</p> <p><b>Bloque 1:</b> Introducción al vídeo en educación.</p> <p>Contenido teórico orientado a contextualizar el vídeo como soporte en los procesos de formación.</p> <p><b>Bloque 2:</b> El proceso de producción.</p> <p>Traslada importantes conceptos previos y describe el proceso de creación incidiendo en las claves para tomar decisiones acertadas durante el mismo.</p> <p><b>Bloque 3:</b> Footage: Recursos audiovisuales &amp; presentaciones /derechos de autor.</p>



	Es importante poder localizar los recursos necesarios que incluiremos en nuestro proyecto sin vulnerar los derechos de terceras personas.
--	---

### Programa

- Tema 1. Introducción al vídeo en educación.
  - ¿Qué es?
  - ¿Por qué utilizarlo?
  - Diseñar una pieza de carácter edu-comunicativo.
  - Objetos de aprendizaje.
  - Granulidad.
  - Contexto.
  - Estructura & discurso.
  - Diseño & aspecto.
  - Algunos criterios de calidad.
- Tema 2. El proceso de producción.
  - Briefing.
  - Script.
  - Consideraciones técnicas.
  - Herramientas.
  - Costes.
- Tema 3. Recursos: Footage (brutos) y generación de contenido propio.
  - Repositorios & herramientas.
  - Licencias & derechos de autor.
- Tema 4. Publicación y distribución.
  - Configuración de un canal YouTube.
  - Sub-titulación.

Las actividades y su evaluación se propondrán cada semana y consistirán en:

- Participación activa en debates.
- Tareas específicas en cada módulo.
- Cuestionarios de autoevaluación en cada unidad didáctica.

### Medios y recursos para el aprendizaje

¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...)

¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?

- Materiales específicos creados para el curso en concreto.
- Recursos complementarios: enlaces web a artículos especializados, vídeos, entrevistas a personal experto, ejemplos, casos de éxito y buenas prácticas.
- Herramientas de comunicación como: Foros de dudas y consultas, email, chat, etc.
- Webinar de trabajo (sesión síncrona) donde compartir conceptos en directo.



En el caso de las actividades...			
Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado realización
Cuestionario inicial.	Actividad inicial campus virtual UNIA.	Situar al participante y al profesor en el punto de partida real de conocimientos sobre la materia.	15 m.
Presentación en foros y debate.	Actividad campus virtual UNIA.	Conocer y reflexionar sobre los usos del formato vídeo en el contexto de la formación.	1 h.
Ejercicio de entonación.	Pdf de la actividad y un móvil, ipad, etc	Conocer la dificultad del proceso de locución y algunas buenas prácticas para obtener resultados óptimos.	30 m.
Ejercicio de medición de tiempos.	Pdf de la actividad y un móvil, ipad, etc	Conocer el tiempo aproximado que durará la grabación de la locución antes de que se proceda a ella.	15 m .
Ejercicio escribir el guión de la pieza	Un procesador de textos.	Diseñar y elaborar piezas audiovisuales de calidad para el aprendizaje de los estudiantes, utilizando criterios narrativos y técnicos adecuados para su uso en su actividad docente.	1 h.
Tarea "Rita Hayworth Is Stayin' Alive"	Software demo y recursos "footage" proporcionados	Adquirir conocimiento teórico-práctico de herramientas de edición de vídeo.	1 h.
Creando vídeo con power point	Microsoft Power point o sucedáneo.	Adquirir conocimiento teórico-práctico para exportar material existente a formato vídeo.	30 m.
Entrega de guión revisado + presentación	Software de edición de texto y presentación.	Conocer, mediante su elaboración, el proceso de creación de un guión y su redacción, así como de los recursos gráficos que le acompañen.	2 h.
Publicando en YouTube	Cuenta google y conexión a internet.	Adquirir conocimiento teórico-práctico para publicar una pieza en un medio masivo en la red.	2 h.
Cuestionario de repaso	Actividad campus virtual UNIA.	Conocer los conceptos básicos más importantes relacionados con la producción de contenido de apoyo a la docencia en formato vídeo.	15 m.
Cuestionario de Autovaloración y opinión	Actividad campus virtual UNIA.	Reflexión sobre el aprendizaje producido durante el proceso de producción de la pieza.	30 m.



Plan de trabajo/ Cronograma (MODELO DE TABLA 2)		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I - Introducción al vídeo en educación.	1) Lectura / visualización de documentación.	1 h.
	2) Participación en foros / debates.	30 m.
	3) Asistencia a webminar.	1,5 h.
	4) Ejercicio de tono.	15 m.
	5) Ejercicio de medición de tiempos.	15 m.
II - El proceso de producción.	1) Lectura / visualización de documentación.	2 h.
	2) Participación en foros / debates.	0,5 h.
	3) Entrega de guión.	1 h. y 15 m.
III - Recursos: Footage (brutos) y generación de contenido propio.	1) Lectura / visualización de documentación.	1 h.
	2) Entrega guión actualizado + presentación.	2 h.
	3) Test de autoevaluación / repaso	15 m.
IV - Proyecto personal	1) Materialización de una pieza breve.	10 h.

Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación	
<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente?</p> <p>¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>La metodología pedagógica empleada en el curso se apoya en el principio de aprendizaje formulado por Froebel en 1826:</p> <p>"Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprenderla simplemente por comunicación verbal de las ideas".</p> <p>Los usuarios aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor, especialmente si la actividad se orienta con un carácter operativo y conectado con necesidades reales.</p> <p>El planteamiento metodológico, por tanto, de la acción formativa está basado en aprender haciendo y el diseño instruccional del curso facilita el itinerario óptimo para la adquisición de las competencias clave que debe ser capaz de desarrollar a la finalización del mismo.</p> <p>El modo en el que el usuario puede comprobar su aprendizaje se traslada a la implicación misma del sujeto en el proceso de producción. El participante entrega a lo largo del desarrollo de la unidad formativa diferentes aportes de evidencias de aprendizaje.</p>



<b>Sobre autor-a-es</b>	
Nombre completo del autor	Daniel López Álvarez
Puesto e Institución	Enseñanza Virtual y Laboratorios Tecnológicos Universidad de Málaga
Correo electrónico de contacto	dlopez@uma.es
Web/blog personal (*opcional)	
Otra información	