

Título: “DEL AULA A YOUTUBE, vídeos en el aula como método de evaluación”



2.-XII-Foro Educación Superior, innovación e internacionalización

Autores: Denis Abraham

Denisabr15@gmail.com

Dra. Liliana Martínez;

lilibemartinez@gmail.com

Mgter. Genoveva Bouyssi

genobouyssi@gmail.com

Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes

Universidad Nacional de San Juan

RESUMEN

El presente trabajo es una propuesta elaborada en la Cátedra: Sistemas de comunicación y multimedia de la Carrera, Profesorado de Tecnología, para evaluar alumnos de la cátedra Electrónica e Instalaciones eléctricas industriales, de la carrera de Ingeniería Industrial, en la que se utilizan la producción de videos por parte de los alumnos quienes elaboran un proyecto para la implementación de una instalación eléctrica en una empresa.

Esta modalidad de evaluación permite llegar a un discurso acorde a los estudiantes del futuro es una tarea de gran importancia. Una herramienta propuesta en este proyecto “DEL AULA A YOUTUBE”, nos invita a reflexionar ¿Cómo aprenden los nativos digitales? ¿Cómo tenemos que transformar la enseñanza tradicional para favorecer el aprendizaje en carreras de Ingeniería?, ¿Cómo debemos usar correctamente los recursos digitales?

Mediante el uso de videos en la plataforma YouTube, se plantea una nueva estrategia para lograr que los docentes se acerquen a los estudiantes, facilitarles las explicaciones de clase, e incentivar a realizar el uso de los mismos, mediante un canal de la cátedra.

Palabras claves: aprendizaje- videos-evaluación

INTRODUCCIÓN.

La educación universitaria necesita Incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza, facilitar la gestión del aprendizaje por parte de los estudiantes, eliminando barreras de tiempo y espacio y Crear espacios de comunicación para el debate, opinión y participación, tales como chat, comentarios, tiempo en la cátedra, encuestas online.

DESARROLLO:

- Objetivo general
 - Diseñar, crear y editar videos de la cátedra.
 - Crear un canal en YouTube para la distribución de los videos, para favorecer el alcance a todos los estudiantes, del material de estudio.
 - Organizar y desarrollar un canal en YouTube de forma estratégica, de modo tal que tanto estudiantes como profesores puedan localizar perfectamente cada contenido de la cátedra.
- Objetivos específicos.
 - Buscar y analizar canales en YouTube.
 - Incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza.
 - Facilitar la gestión del aprendizaje por parte de los estudiantes, eliminando barreras de tiempo y espacio.
 - Buscar programas de edición de videos de manejo sencillo y gratuito.

MARCO TEÓRICO.

El trabajo se sustenta en diferentes enfoques teóricos :

- Sociedad de la información.

El mundo atraviesa una etapa de grandes transformaciones sociales y económicas, que han modificado las bases sobre las que se construyó la modernidad. Desde la segunda mitad del siglo XX, la revolución de las comunicaciones ha dado origen a la denominada "Sociedad de la información", en la cual la multiplicación de la información y las comunicaciones destruye la idea del tiempo y el espacio. Estamos viviendo lo que Alvin Toffler llama "La tercera ola" [Jalfen, 1997].

La globalización no es algo nuevo: hace más de 200 años, la expansión de los transportes y de la industria sentó las bases de un mundo globalizado, pero en el siglo XX, las 2 guerras mundiales marcaron una nueva división de estados-nación, con restricciones al desplazamiento de las personas entre países, que exigían pasaportes y visas. Sin embargo, la conectividad actual pone en tela de juicio esta división del mundo, permitiendo la circulación de información y capitales de una manera impensada [Iglesias, 2012].

Los conceptos tradicionales de fronteras y soberanía ahora están perdiendo vigencia, ya que el mundo se concibe, según Marshall McLuhan, como una aldea global: Los Estados tienen cada vez menos poder de decisión sobre cuestiones económicas [Jalfen, 1997]. Según J. Tedesco, esto puede llegar a provocar reacciones xenófobas, de parte de movimientos ultranacionalistas. Sin embargo, la globalización es una realidad innegable que los países deben aceptar, para formar parte del circuito económico, dominado hoy por los mercados internacionales, cuyo poder comienza a manifestarse en los años '80, con la crisis del estado benefactor, que no logró sostener la economía ni generar pleno empleo como se proponía. Esto llevó a los países a asumir grandes endeudamientos frente a los mercados financieros [Filmus, 1996].

El empleo se ve afectado por esta realidad mundial: según Jalfen, en la era industrial, creció el sector asalariado, luego creció el sector de servicios, y ahora, se imponen nuevas formas de trabajo, que no son tan estandarizadas. Las propuestas singulares son las que logran impacto en el mercado, pero las retribuciones no pueden medirse en términos de "salario". No podemos juzgar esta realidad con las categorías de la era

industrial. Hoy se necesitan propuestas que tengan creatividad para proveer singularidades.

Es obvio que esto exige una alta calificación, por lo cual las personas con menos preparación quedarían fuera del sistema [Siemens, 2012].

Hoy sabemos que un producto tecnológico complejo es el resultado de la interacción entre muchas personas, cada una de las cuales aporta una “porción” de conocimiento. Nadie puede dominar todas las ramas del saber. Esto nos obliga a replantearnos la concepción tradicional de la inteligencia como algo innato, y pensarla como parte de una red. [Downes, 2010].

NATIVOS DIGITALES E INMIGRANTES DIGITALES.

Los estudiantes del siglo XXI son la primera generación formada en los avances tecnológicos. Según Marc Prensky, varios estudios indican que piensan y procesan la información de forma diferente a sus predecesores. Los llaman “nativos digitales”, frente a los “inmigrantes digitales”, que son las generaciones anteriores. Los nativos digitales han programado o ajustado sus cerebros a la velocidad y la interactividad de los juegos, del mismo modo que los cerebros de la generación del baby-boom (nacidos entre los años '40 y los '60) fueron programados por la televisión. Los Inmigrantes Digitales no parecen valorar suficientemente las habilidades que los jóvenes han adquirido y perfeccionado a través de interacción y práctica, y prefieren seguir enseñando lenta y seriamente, paso a paso, dentro de un orden. No aceptan que los estudiantes puedan trabajar y aprender mientras ven la televisión o escuchan música. No justifican que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda ser ameno y divertido. Podemos decir que están empleando una “lengua” obsoleta... Los Nativos Digitales se identifican con la interactividad: una respuesta inmediata a sus acciones, algo que contrasta con los ritmos y tiempos escolares.

La noción de “nativos digitales” suele colocar en los jóvenes la iniciativa, el dinamismo y también la responsabilidad por las dinámicas que generan los nuevos medios, y suele exculpar y poner a un costado lo que pueden hacer los adultos para promover usos más ricos, más relevantes y más desafiantes de las tecnologías [Dussell, 2010].

En tal sentido, se debe tratar de formar usuarios críticos, que sepan distinguir la información confiable de la que no lo es [Burbules, 2006].

- Impacto en la educación.

En el contexto actual, pierden vigencia las verdades absolutas con las que fuimos criados, ya que los cambios son muy rápidos, nada permanece, todo es efímero. La escuela tiene la misión de preparar a las personas para insertarse en el mundo que les toca vivir y, claramente, no está haciendo eso, sigue preparándonos para un mundo que ya no existe [Jalfen, 1997]. Se hace necesaria una nueva educación, que contemple las exigencias del mundo de hoy, ya que no basta con repetir conocimientos teóricos, se necesita desarrollar la capacidad para resolver problemas imprevistos, para lo cual hace falta creatividad. Los niños y jóvenes son naturalmente creativos, pero la escuela le pone límites a esa característica innata, haciendo que los niños se sistematicen.

Los sistemas educativos actuales fueron desarrollados en el marco de una sociedad industrial estable, con un cuerpo de conocimientos prácticamente fijos, divididos en disciplinas. Todo estaba planificado y se asemejaba a una línea de montaje, donde el estudiante ingresaba, era sometido a una serie de procesos, y el resultado final era la graduación.

En la actualidad, el conocimiento tiene vida corta, es efímero, y es preciso preparar al estudiante para el cambio permanente. Nadie puede elegir hoy un camino para toda la vida. Como dice David Perkins, “es necesario educar para lo desconocido”. Los sistemas

educativos deberían dejar de promover la acumulación de conocimientos y avanzar hacia el concepto de “competencias”.

La expansión de Internet ha hecho que los conocimientos y las formas de adquisición de saberes provengan de múltiples fuentes, muchas de ellas fuera del control de la escuela o la familia.

Los nuevos medios permiten la creación por parte de los usuarios, lo contrario de los medios tradicionales en los que el emisor tiene un rol activo y el usuario, un rol pasivo. En efecto, los usuarios ahora intervienen sus fotos, editan sus videos, se apropian y crean sus propias colecciones de música, y rearticulan textos que pueden contener varios modos de comunicación (palabra, música, imagen) al mismo tiempo.

La multiplicidad de fuentes de información hace que se pueda intercambiar datos y conocimientos con personas de diversas partes del mundo, logrando lo que se ha dado en llamar “Aprendizaje Conectivo”, según lo denomina Stephen Downes. La Teoría del Aprendizaje Conectivista se basa en las redes, tanto las neuronales como las sociales. Cualquiera puede participar desde cualquier parte.

El aprendizaje conectivo no se basa en protocolos de comunicación social, ya que no se aprende lo que la comunidad decide, sino que nuestro conocimiento es individual. Cada cual elige su “Entorno de aprendizaje personal”.

El conectivismo sirve para crear conocimiento nuevo, inesperado, fruto de la interacción entre distintos puntos de vista. Al respecto, vale mencionar un dicho popular que expresa: “El conocimiento no es un reservorio, sino un río que fluye”.

Diseñar entornos participativos en educación, es el camino hacia la emancipación intelectual. Se trata de dejar hacer al otro, y atreverse a ir a destinos desconocidos.

Hoy en día, en el contexto tecnológico en el que vivimos, es importante implementar todos los recursos que con los años han ido mejorando, hacerlos propios y usarlos a nuestro favor como educadores del conocimiento. Es preciso que esta apropiación sea constante y volcada al ámbito educativo con cuidado y de forma planificada, ya que el mal uso de ellos implica una experiencia educativa empobrecida. Los videos tienen impacto en nuestra cotidianeidad y es necesario ver esta oportunidad de implementar, y mejorar las experiencias, tanto dentro de la clase como fuera de ella.

- Las TIC en el sistema educativo.

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han ido incorporándose a nuestras actividades, constituyéndose en tareas cotidianas de nuestras vidas; su uso ha abarcado los ámbitos profesional, lúdico y social, pero en el campo educativo parecen no terminar de encontrar su ubicación exacta. Como señala Litwin (2005) pareciera que se espera de ellas la resolución mágica a todos los problemas que la educación posee.

Maggio, superando los esfuerzos de implantación tecnología de décadas anteriores, realiza aquí un análisis sobre la situación actual de la incorporación de la tecnología a la educación; así establece la hipótesis epistemológica: *“las tecnologías de la información y la comunicación aparecen imbricadas en el conocimiento que se construye y esta es la clave para que su inclusión en las prácticas de la enseñanza resulte, por lo menos, necesaria”*.

Al inicio expone construcciones, interrogantes y relatos que configuran un primer marco, en donde poder realizar el análisis y posterior desarrollo de propuestas educativas, para que las nuevas tecnologías puedan integrarse en las prácticas de enseñanza y los proyectos educativos. Refiere a Cuban (2001) para recordar los fallidos intentos, durante el siglo XX, de incorporar tecnología (cine, radio, televisión y computadoras) en la enseñanza; además cita a Kikpatrick, Peck, Tapscott, Castells, Burbules y Callister para

rememorar conceptos como “pioneros” en el campo de la tecnología educativa o la “primera generación global”, etcétera.

La autora hace referencia a un trabajo de investigación suyo del 2005, mediante el cual estableció dos tipos de inclusiones de la tecnología en las prácticas docentes:

1. *efectivas*, de uso superficial, no buscan la mejora de la práctica educativa e incluso producen un empobrecimiento pedagógico.

2. *genuinas*, ejecutadas con intenciones explícitas, favorecen la comprensión de contenidos y alcanzan el orden epistemológico.

Evidencia que actualmente el conocimiento se construye atravesado por las nuevas tecnologías tanto de forma disciplinar como no disciplinar; la inclusión genuina debe reconocer este hecho y comprenderlo, incluyendo los sentidos: epistemológico, en el reconocimiento de la creación del conocimiento en su contemporaneidad tecnológica; y cultural, en el reconocimiento de los modos de relacionarse, interactuar, conocer y aprender de los niños y jóvenes. Determina que la potencia pedagógica no es proporcional al nivel de dotación tecnológica en una institución o ambiente concreto, para ello hace un repaso por las aulas reales que recorrió durante sus prácticas y determina cuatro escenarios: incipiente, enriquecido, paradoja y dramático, perdurables y profundas; para ese propósito presenta relatos personales de buena enseñanza, desde su pasado como alumna y desde su experiencia como docente; Fenstermacher (1989) considera que la buena enseñanza se distingue por su fuerza moral y epistemológica, lo que justifica que el estudiante lo conozca.

Define los rasgos que debe poseer toda enseñanza poderosa: dar cuenta de un abordaje teórico actual, permitir pensar al modo de la disciplina, mirar en perspectiva, estar formulada en tiempo presente, ofrecer una estructura que en sí sea original, conmover al estudiante y perdurar en el tiempo.

La enseñanza poderosa puede generarse en el escenario actual donde las tecnologías están entramadas con el conocimiento y la cultura, pero precisa de un sentido didáctico. Señala que los docentes siguen excusándose en la presión de currículo para realizar una transmisión conceptual, sin considerar los nuevos entornos tecnológicos como gestadores y difusores de ese conocimiento en construcción.

Recuerda la importancia de los temas de la credibilidad y la confiabilidad de la información en internet apoyándose en Burbules y Callister (2001); sostiene la necesidad de elaborar criterios para discernir la calidad de la información.

El aprendizaje colaborativo, desde la Web 2.0¹, refuerza el enfoque sociocultural de la educación; pero hay que tener presente que toda voz toma una posición, por eso es importante enseñar a los estudiantes a construir criterios de análisis, es decir, entender quién habla o escribe.

Recurre a Bruner (1997) para sostener que aprender es interactuar, por lo tanto, la mensajería en línea y la comunicación instantánea pueden ser valiosas para educarse, reconociendo que el debate no siempre tendrá un sentido didáctico.

Estima primordial documentar las prácticas de enseñanza, darlas a conocer y compartirlas para generar teoría. Explicita que la enseñanza poderosa requiere de un cambio de concepción pedagógica, pero también son necesarias condiciones políticas, laborales e institucionales para transformar las prácticas con un “currículo inteligente”, proponiendo revisar, reflexionar y transformar la propia práctica.

Al referir los “nuevos” entornos tecnológicos comienza por puntualizar el rasgo de relatividad y provisionalidad que posee todo lo nuevo. Interpela a las wikis² como espacios de inteligencia colectiva, y que su uso en la enseñanza debe ir enfocado a la creación de proyectos y criterios. Sobre wikipedia³ lamenta que la construcción colectiva

se desvanezca bajo un tratamiento único, siendo punto de llegada y no una puerta abierta al conocimiento.

Sobre los videojuegos, la autora reconoce su beneficio, aquí cabe recordar a Papert (1995) que decía que eran una forma de aprendizaje rápida, atractiva y provechosa. Por ello, los docentes deben recurrir a la perspectiva pedagógica del juego, para que sea un puente a la buena enseñanza.

Considera las redes sociales un fenómeno cultural y social de nuestra época, propone explotar la oportunidad pedagógica que presentan; estas aportan el reconocimiento subjetivo de los estudiantes como participantes y productores; valora las posibilidades de Facebook y Twitter dentro del marco educativo.

Desde mediados de la década de 2000, diversos países de América Latina han realizado experiencias de distribución masiva de computadoras a estudiantes, inspiradas en el Programa Una Computadora por Niño concebido por Nicholas Negroponte (1995). La propuesta es la inclusión digital de todos los sectores sociales, para ello se entrega un dispositivo por estudiante dentro del marco escolar, también reciben equipamiento docentes y otros actores. El docente debe ser capaz de promover una educación democrática y responsable, con relevancia social y cultural; por eso precisa una formación concreta; el Gobierno Nacional de la República Argentina creó en 2010 el programa Conectar Igualdad.

Maggio, refiriéndose a los escenarios 1 a 1 y tras revisar diferentes ambientes de alta disposición tecnológica, determina: “[...] *lo que importa a los fines de concebir una tecnología educativa con sentido didáctico no es el ambiente en sí o el artefacto de turno, sino el conocimiento acerca de la enseñanza que en cada caso podemos construir a partir del análisis crítico de las prácticas que en esos ambientes tiene lugar*”.

Sobre los ambientes de alta disposición tecnológica propone una serie de categorías: relevancia ampliada, saturación cognitiva, lente didáctico, estructura sofisticada y diseño por aplicaciones.

Los jóvenes en internet, además de wikipedia, usan las webquest para realizar búsquedas guiadas; se encuentran y ayudan; comparten, registran, se organizan y evalúan a sus docentes. Los docentes deben estar atentos a lo que hacen sus estudiantes como sujetos culturales, para a partir de ahí, construir propuestas didácticas reflexivas, complejas y profundas.

Lo principal para dar clase con tecnología, es ser coherente entre lo que se dice y lo que se hace; el docente debe reflexionar antes de tomar sus decisiones didácticas sobre varios ejes: la identificación de la tendencia cultural, la inclusión genuina, el reconocimiento de los límites y las decisiones con riesgo. Denomina tensión divergente al hecho que sucede cuando en un trabajo en colaboración, el docente busca un foco o punto de convergencia y la plataforma propicia la apertura. La perspectiva evaluativa supera la búsqueda de medición de aprendizajes y sus logros. En el modelo 1 a 1, el diseño evaluativo viene marcado porque quienes implementan el proyecto no participaron en su definición; los diseños evaluativos pueden seguir dos perspectivas: las que se centran en la construcción del conocimiento y las que buscan gestar estimaciones para mejorar la práctica.

El libro cumple su propósito de generar orientaciones para aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología en la construcción de propuestas educativas ricas y profundas, permite abordar escenarios culturales y cognitivos contemporáneos, así como acercarnos a modos más interesantes e intensos a las finalidades educativas. Como afirma Maggio es primordial aprovechar las oportunidades que brindan los ambientes con alta disposición tecnológica, pero quizás habría que estimar apreciaciones en cuanto a la protección de datos o la participación en redes sociales de estudiantes menores de edad. Asimismo, la prestación de servicios libres y gratuitos que ofrece la

sociedad de la información está amparada por leyes; pero las leyes pueden cambiar, habría que prever como afectaría una alteración de este tipo en la producción de la enseñanza. Tal vez la apuesta correcta sea una enseñanza poderosa basada en un entramado entre escuela tradicional recreada y tecnológica; pues como la misma autora dice sobre los docentes “[...], ellos son protagonistas de la innovación educativa” (p.11) y no la tecnología en sí misma.

YouTube fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005 en San Bruno, California. Todos ellos se conocieron cuando trabajaban en PayPal, Hurley y Karim como ingenieros, y Chen como diseñador. Hurley y Chen dicen que la idea de Youtube surgió cuando trataron de compartir vídeos tomados durante una fiesta en San Francisco

La misión de YouTube es brindarles a todas las personas la oportunidad de expresarse y ver el mundo. Ellos creen que todos tenemos derecho a expresarnos y que el mundo es un lugar mejor cuando nos escuchamos, compartimos y desarrollamos una comunidad mediante nuestra historia. Se cita de su página: Nuestros valores se basan en cuatro libertades esenciales que definen nuestra identidad:

MARCO METODOLÓGICO.

- Introducción.

Se describe a continuación la metodología que se ha utilizado para el presente trabajo.

El mismo se ha llevado a cabo en varias etapas, durante el primer cuatrimestre del 2018, siguiendo la metodología recomendada para este tipo de trabajos.

CRONOGRAMA

Actividad	MES													
	Marzo		Abril				Mayo					Junio		
	Se m 3	Se m 4	Se m 1	Se m 2	Se m 3	Se m 4	Se m 1	Se m 2	Se m 3	Se m 4	Se m 5	Se m 1	Se m 2	
Elección del tema														
Búsqueda y recopilación de bibliografía														
Construcción del marco teórico														
Elección de la plataforma virtual														
Definición de videos														

educacionales													
Confección de videos y las formas de realizarlo													
Charlas, tutorías y evaluación del trabajo													
Encuestas													
Ajustes finales													
Informe													

Tabla N° 1: Cronograma de actividades. Se muestran las distintas etapas y su duración.

- **Búsqueda de bibliografía** consistió en la búsqueda de publicaciones actuales, y sitios web con información sobre la sociedad de la información, videos, el uso de las TIC en educación, y los diferentes editores de video, la exploración de la plataformas de la comunicación (YouTube), de manera de conseguir el sustento teórico necesario al diseño e implementación de videos educativos.

LA ELECCIÓN DEL PROGRAMA DE EDICIÓN Y PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN ha sido un proceso, durante el cual se investigaron varios sitios, en búsqueda del que mejor se adaptara a nuestras necesidades y posibilidades.

3.4. YOUTUBE

Se ha elegido YouTube, por ser una de las más famosas plataformas audiovisuales que existe en el mundo. Por ser gratuita, de fácil acceso y con la cual todos hemos tenido alguna experiencia previa como publicador o espectador.

3.5. FILMORA

Se ha elegido como editor de video a FILMORA, ya que su plataforma es de uso gratuito y libre. Y se puede descargar e instalar fácilmente desde su página oficial a nuestras computadoras.



Seleccionando con el puntero "Descargar Gratis" desde la página que sigue a continuación, se puede descargar fácilmente. Este editor es optativo.

Filmora:

https://filmora.wondershare.es/editor-de-video/?gclid=CjwKCAjwlcXXBRBhEiwApfHGTSbK86PNkTckxrQ71YzW3pxoKKrTcrMkwNLLKtN_mczVPn1sZXiJahoCOgYQAvD_BwE

A continuación la descripción de su página:

Gracias por tu interés en Wondershare Filmora , un software de edición de vídeo fácil de usar y moderno que te permitirá darle vida a tus vídeos y sorprenderte con los resultados, sin importar el nivel de tus conocimientos. Filmora ayuda a empezar cualquier proyecto de vídeo importando y editando tus imágenes, añadiendo efectos especiales y transiciones y compartiendo el proyecto final en redes sociales, dispositivos móviles o en DVD. Mira el vídeo a continuación para tener una idea general acerca Filmora.

https://www.youtube.com/watch?v=cs8SR_PBN0M

En esta guía te enseñaremos a:

- Importar vídeos, audios e imágenes en distintos formatos.
- Editar y colocar estos elementos en la línea de tiempo magnética.
- Añadir efectos, filtros, títulos, música, etc.
- Exportar tus vídeos editados en los formatos más habituales en Internet, grabarlos en DVD o exportarlos directamente a tu dispositivo móvil.
- Compartir en las páginas de vídeos más populares, como YouTube, con un solo click.

. METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Se ha elegido la realización de un video como presentación del trabajo final de los estudiantes de la facultad de ingeniería. A continuación la evaluación y condiciones:

Facultad de Ingeniería

Cátedra:

Equipo docente:

Organización de la evaluación

- Conformar grupos (acorde a la cantidad de estudiantes)
- Cada grupo deberá diseñar, grabar y editar un video sobre el trabajo final de la asignatura.
- Analizar los trabajos de cada integrante del grupo.
- Organizar y seleccionar la información, imágenes y grabaciones con las que se realizará el video.

Se les dará a conocer los requisitos con los que debe cumplir ese video:

Tiempo del video:

- De 3 a 15 minutos como máximo.

Grabación de video:

A la hora de grabar un video se deberá tener en cuenta:

- Elegir una cámara que tome imágenes nítidas (Celular, cámara fotográfica o filmadora) y con memoria suficiente.
- Adecuada luminosidad del sitio donde será grabada la escena.

- Recomendaciones: preparar la escena con todos los recursos necesarios antes de la grabación y hacer una prueba de la cámara antes de grabar. Acotarse al tema y al tiempo.

Edición:

Imágenes a utilizar:

- Imágenes de buena calidad visual y relacionadas con el tema.

Sonido y música:

- Las voces de los protagonistas deben ser claras, fuertes y acompañar a las imágenes o grabaciones.
- Si se incluye música no debe tapar las voces de los protagonistas.
- Esta deberá ser sin derechos de autor.

Títulos:

- En el comienzo del video se colocará el nombre del trabajo realizado junto con un breve relato de lo que se tratará el video.
- En los créditos (al final) se pondrá: Integrantes (y cuál fue su función en el video), nombre de la cátedra y de la institución.
-

Criterios de evaluación

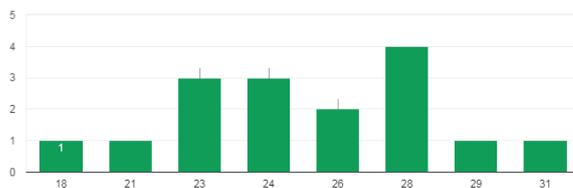
Rúbrica	Aprobado sobresaliente	Aprobado	Reprobado o insuficiente
Claridad de la información presentada.	Comprender la información presentada en su totalidad. Esta esta referenciada con bibliografía confiable y comprobable. Debe ser entendida para los/las espectadores.	Comprender la información presentada en su mayor parte. Esta esta referenciada con bibliografía confiable y comprobable. Debe ser entendida para los/las espectadores en su mayor parte.	No se comprende o se comprende de una manera parcial la información presentada. Esta no se encuentra referenciada. No se entiende por los/las espectadores.
Adecuada organización y presentación de la información.	Sigue con una secuencia lógica de presentación y organización. Los elementos (imágenes, letras, sonido) se complementan de forma correcta. Los colores contrastan perfectamente con las letras, y estas se leen sin ningún problema. Calidad de sonido e imágenes de muy buena calidad.	Sigue con una secuencia lógica de presentación y organización. Pocos desperfectos. Los elementos (imágenes, letras, sonido) se complementan en su mayoría de forma correcta. Las letras se leen sin ningún problema. Calidad de sonido e imágenes de buena calidad.	Sigue con una secuencia lógica de presentación y organización de forma parcial o incompleta. Los elementos (imágenes, letras, sonidos) no logran complementarse de forma correcta. Hay dificultad para leer letras. Calidad de sonido e imagen regular o mala.

Participación comprometida en la elaboración y exposición del trabajo.	Participan todos/as los/as integrantes de forma armónica. En la exposición participan todos/as de forma igualitaria y se la presentan de forma clara. Se refleja en el trabajo presentado el compromiso y la creatividad grupal.	Participan todos/as los/as integrantes. En la exposición participan la mayoría de integrantes, aunque no de forma igualitaria. Se refleja en el trabajo presentado el compromiso.	No participan todos/as los/as integrantes. En la exposición no participan todos/as y la presentan de forma incompleta o parcial. No se refleja en el trabajo presentado responsabilidad de parte de los integrantes.
Uso correcto del lenguaje.	Uso correcto y amplio de lenguaje técnico. No presenta muletilla.	Uso correcto de lenguaje técnico. Presenta escasas muletillas.	Uso de lenguaje técnico parcial o insuficiente. Frecuentes muletillas.

Las respuestas de las encuestas implementadas han sido volcadas en tablas y gráficos:

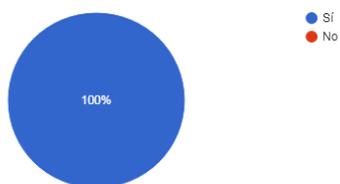
Edad

16 respuestas



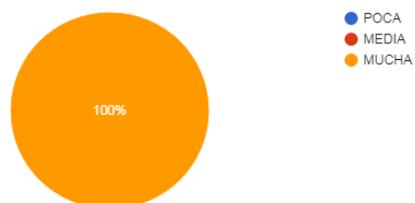
¿Cuenta con servicio a Internet en su domicilio y/o celular?

16 respuestas



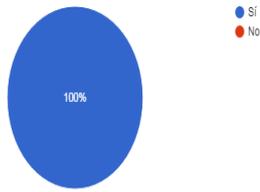
¿Con qué frecuencia utiliza internet?

16 respuestas



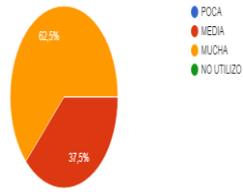
¿Conoce YOUTUBE?

16 respuestas



¿Con qué frecuencia utiliza YOUTUBE?

16 respuestas



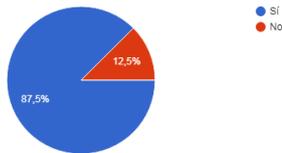
En YouTube suele ver vídeos sobre...

16 respuestas



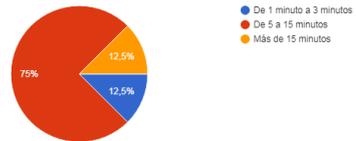
¿Ha estudiado con ayuda de vídeos tutoriales en YouTube?

16 respuestas



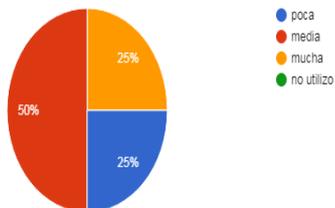
A la hora de elegir un vídeo tutorial/educacional prefiere que duren...

16 respuestas



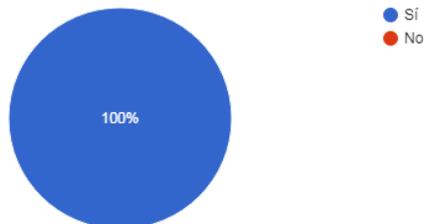
Con que frecuencia los utiliza...

16 respuestas



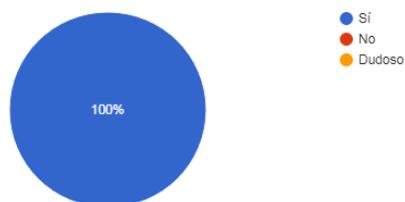
¿Los recomienda?

16 respuestas



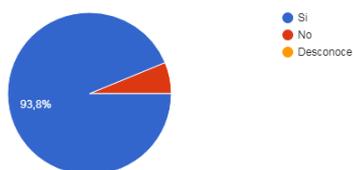
Considera importante que los profesores utilicen los medios informáticos para dar clases?

16 respuestas



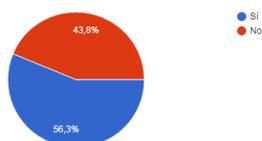
En la institución donde estudia ¿cuenta con recursos tecnológicos? (Sala de computación, internet, camaras, tv, etc)

16 respuestas



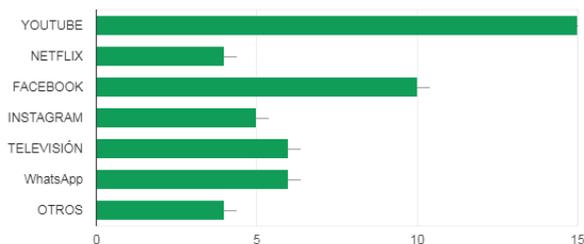
¿Sus profesores usan recursos tecnológicos en clases?

16 respuestas



Señale en qué redes o medios de comunicación suele ver videos educativos/informativos/ y otros.

16 respuestas



- Conclusiones.

Se ha encuestado estudiantes de la UNSJ de entre 18 a 31 años de edad, estudiantes en su mayoría con una trayectoria mayor de 3 años en sus carreras. De los cuales el 100% cuentan con computadora en sus domicilios, servicio a internet y usan con mucha frecuencia. El 100% de los encuestados manifiestan que conocen YouTube, y que lo usan con mucha frecuencia el 62,5% y el 37,5% con frecuencia moderada, en lo que lo suelen usar es en música y tutoriales. Se les ha preguntado si han estudiado con videos tutoriales, a lo que el 87,5% manifiesta que Sí y solo el 12,3% que No. El cual el 75% nos indica que prefieren que su duración sea de entre 5 y 15 minutos. El 100% los recomiendan y los usa el 50% con frecuencia moderada y el 25% mucha o poca frecuencia. El 100% de los encuestados consideran que los profesores deberían utilizar las Tics, el 93% de las instituciones cuenta con ellas, y solo el 56,3% las utiliza como parte de sus clases. Por último, donde más videos educativos ven es en Youtube.

Se concluye entonces que hay una necesidad de la implementación de los mismos, por parte de las instituciones educativas y de los profesores de cátedra. Como antes se había supuesto, la mejor plataforma de comunicación es YouTube ya que se ve claramente un uso masivo de la misma y además los estudiantes cuenta con los recursos necesarios para su uso. Además manifiestan la importancia de las mismas y las recomiendan. Con respecto al tiempo de los videos, hay una clara preferencia de que los videos duren entre 5 y 15 minutos.

DISEÑO, GRABACIÓN, EDICIÓN Y COMUNICACIÓN DEL VIDEO.

Hay mucha información sobre grabación de vídeos en general pero hay poca información sobre cómo preparar material multimedia didáctico y, más en concreto, sobre cómo hacer un vídeo educativo de calidad para publicarlo luego en un canal en YouTube.

- Diseño

Cuando se va a grabar un vídeo hay que recordar dos cosas que ayudarán a no perder detalle de la acción. Primero, planificar: tener claro qué buscamos, qué vamos a grabar y cuál es el tema, para, una vez en el lugar, saber qué necesitamos capturar para contar la historia. Segundo, tener a mano todos los recursos que vamos a necesitar.

Un esquema básico puede ser el siguiente:

- Presentarse a la audiencia
- Explicar de qué se trata el video.
- Explicar el problema o tema y porque es importante.
- Explicar cómo se resuelve el problema si lo has planteado
- Conclusión.

-Grabación. Preparación del material de trabajo.

Antes de ponerse manos a la obra hay que comprobar que la cámara tiene suficiente batería y espacio en el disco duro para almacenar las imágenes. Y también mantener el objetivo limpio, si no queremos un material lleno de polvo y manchas. Suena a obviedad pero, en serio, ¡es importante! Una vez comprobado esto, hay que decidir en qué formato, proporciones (4:3,16:9) y calidad en que grabaremos. La elección depende de la salida que queramos dar al material y de dónde queramos verlo.

Cámara: A la hora de programar la cámara, es preferible ponerla en modo automática, ya que nosotros nos limitaremos, si bien hacer un buen video, a usar métodos convencionales. Esta cámara, debe ser de buena resolución, para que la imagen se vea nítida.

Criterios de calidad de imagen en vídeo

Es difícil cuantificar la calidad técnica de un vídeo porque intervienen muchos factores subjetivos, la calidad de imagen en general (y de la imagen de vídeo) estaría relacionada con:

- **Resolución y nitidez.** No tanto la resolución en cuanto a número de píxeles, sino a que la imagen tenga un nivel de detalle adecuado y que esos detalles tengan nitidez
- **Rango dinámico.** Es decir, poder mostrar en una misma escena detalle en las partes más oscuras y en las más brillantes. Tradicionalmente el vídeo ha estado muy limitado en cuanto a rango dinámico con respecto al cine.
- **Color.** Fidelidad de color con respecto a la realidad o con respecto a lo que se quiere transmitir

La calidad del vídeo (su imagen) dependerá, entre otras cosas, de:

- Las condiciones de iluminación
- La calidad óptica de los objetivos
- El sensor de la cámara
- El procesador de la cámara
- El proceso de edición
- El formato de distribución del producto final

La iluminación

La imagen es luz, por eso hay que tenerla muy en cuenta. Hay que tener ciertos criterios en cuenta para que nuestro protagonista o lo que queremos mostrar, no se vea opacado por sombras, o este a contra luz (aspecto de una cosa o persona vista desde el lado opuesto a la luz, de modo que queda oscura). La luz con la que vayamos a trabajar siempre debe estar detrás de la cámara y no delante de ella. A continuación, se detalla una propuesta de iluminación para la grabación.

- **Técnica de los 3 puntos de luz**

Y aquí es donde entran a escena los 3 con los que se suelen trabajar:

- Luz Principal: Es la luz que predomina sobre el resto. 100% de intensidad
- Luz de relleno: Sirve para atenuar las sombras de la luz principal. 50% de intensidad
- Contraluz: Aporta ese toque “profesional” a nuestra escena. 50% de intensidad. Una vez visto que se compone nuestro kit toca colocarlo en nuestro pequeño estudio casero. Sí que es necesario un espacio mínimo para no pegar las luces a nuestra cara. No digo que una habitación no valga pero debería ser por lo menos de 3 m de ancho por 5 m de largo.
- La luz principal ha de ir a 1 metro de la cámara y un poco elevada sobre nuestra cara. Da igual a la derecha o a la izquierda de ella.
- En el lado contrario al principal la luz de relleno con la mitad de la intensidad de la principal.
- Y en el eje de la luz principal detrás de ti y elevada 45º con respecto a ti colocaremos la luz de contra o contraluz.

Movimiento en escena

Puede haber pero moderado y controlado. Pero se recomienda que la imagen sea estable.

El sonido

El vídeo es imagen en movimiento pero también es sonido. Por eso al grabar hay que poner también atención a lo que dicen los protagonistas y al sonido ambiente. Una frase capturada en el momento preciso puede enriquecer de manera sorprendente un vídeo. Por eso, además de ver, hay que saber escuchar. Teniendo eso en cuenta, hay que intentar grabar en sitios con poco ruido de fondo y, en el caso de entrevistas, usar un micro externo. También hay que hacer notar que si hablamos mientras grabamos, nuestra propia voz puede echar a perder una buena toma. Hay que tener cuidado y tener todos los cuidados posibles.

Tiempo y tomas

Las tomas pueden ser las que se quieran o precisen ya que una vez que se pase a la edición se elegirán las mejores. El tiempo tiene que ser el justo, ya que los videos

educacionales no deben ser largos (entre 1 min y 3 min como máximo), es recomendable que sean varios videos con los contenidos bien distribuidos y no todos los contenidos juntos. Se deben separar por temas y explicar solamente lo importante, si se quiere explayar sobre el tema se deberá grabar otro video hablando de él.

En otras palabras si usted hace un video de su idea de negocios por internet lo óptimo es que el mismo tenga una extensión no mayor a los 30 segundos, pero si no puede ajustarse a esa extensión entonces su video puede tener una extensión entre los 2 y los 10 minutos dado que en este último rango la estadística de vistas del video se mantiene en un promedio del 50%.

- Edición.

Organización del material: previamente antes de empezar con la edición, armar una carpeta en el ordenador con todos los materiales que se usaran (imágenes, audios, música, videos) y empezar a trabajar con todo el material a mano.

Cuando se organiza los elementos de tu video, es importante determinar la jerarquía de cada uno.

Es decir, ordenarlos de acuerdo a la importancia que tiene cada uno. Un título seguramente es más importante (y debe ser visto antes) que un texto menor.

Jerarquía ¿Qué es lo más importante?

Si se quiere resaltar una imagen o un texto, se hace más grande que la demás información. Esto definirá lo que “salta a la vista” primero para tu audiencia.

No se debe olvidar de mantener el equilibrio entre imágenes y textos.

Los textos pueden acentuar su jerarquía utilizando una variable **bold** (o *negrita*)

Todos los elementos no pueden “hablar” al mismo tiempo, deben ser ordenados para que el ojo del espectador entienda rápidamente qué observar primero.

TÍTULO DEL VIDEO

Un gran título debe (sin orden prioritario):

- Presentar un beneficio tangible.
- Ser explícito y no prometer cosas que no se verán.
- Poner un nombre con las palabras justas.

COLORES: Se elige un color de fondo y una tipografía de una paleta que contrasten entre sí.

Esto obedece a un principio básico de la percepción que hace que las personas siempre distingamos una figura de un fondo.

Cuanto más se le facilite al cerebro de tus espectadores esta tarea, mucho mejor.



Ilustración 1: Se ilustra los contrastes en el texto.

TIPOGRAFÍA

Un texto no solo es aquello que el lenguaje comunica, sino que a su vez se expresa en forma diferente de acuerdo a la fuente tipográfica en la que está escrito.

La tipografía es clave para formar un tono, una identidad y una intención en tu video.

Consejos:

- Elegir una tipografía legible para textos más largos que requieren una lectura detenida.
- Las tipografías Sans Serif son estilos modernos y funcionan bien en pantallas y la web. Son ideales para presentaciones y para postear en las redes sociales.
- Si se quiere combinar distintas tipografías en una página, se debe asegurar que se complementen bien, en vez de chocar entre sí. Ayudará al público a “absorber” información mejor en vez de distraerse con un cambio de diseño.
- No es recomendable utilizar más de 2 fuentes tipográficas diferentes. En rigor, lo mejor es utilizar una con diferentes variables (light, bold, regular, etc).

IMÁGENES DE BUENA CALIDAD VISUAL

Debe ser nítida, bien enfocada (fotos) y sobre todo que tenga relación con lo que estamos tratando de transmitir en el video. Si por ejemplo si se está hablando de las partes de una máquina, y colocamos una foto, estas partes deben verse claramente para no confundir al espectador. También es importante no cargar a la pantalla de imágenes, sino mostrarlas de una forma ordenada, para que se entienda de lo que se está hablando.

MÚSICA esta no debe tapar lo que dice el protagonista, y debe ser música sin derechos de autor (sin copyright). Hay muchas páginas de internet donde se puede conseguir música sin derechos de autor gratis.

- Comunicación del video. Se presentó a los alumnos y profesores la información de Cómo subir videos:

Acceder a YouTube.

1. Haz clic en **Subir**  en la parte superior de la página.
2. Antes de empezar a subir el video, puedes elegir su configuración de privacidad.
3. En tu computadora, selecciona el video que quieres subir. También puedes importar un video desde Google Fotos.
4. Mientras subes el video, puedes editar su información básica y configuración avanzada, y decidir si quieres notificar a tus suscriptores (si desmarcas esta opción, no se establecerá ninguna comunicación con ellos). Los socios también pueden ajustar su configuración de monetización. El título puede tener hasta 100 caracteres y la descripción hasta 5,000.
5. Haz clic en **Publicar** para terminar de subir un video público a YouTube. Si ajustas la configuración de privacidad del video a Privado o No listado, puedes hacer clic en **Listo** para terminar de subirlo o en **Compartir** para compartirlo de forma privada.
6. Si no haces clic en **Publicar**, otras personas no podrán ver el video. Podrás publicarlo más tarde en el Administrador de videos si así lo deseas.

Una vez que el video se termine de subir, se envía un correo electrónico para notificarte que ya se subió y procesó. Así, podrás reenviar el correo electrónico a amigos o familiares para que compartir el video sea más fácil

Fecha que aparece en la sección “Publicado el” de la página de reproducción

Cuando publicas un video en YouTube, se usa la hora estándar del Pacífico (PST) para determinar la fecha que aparece en la sección "Publicado el" de la página de reproducción. Si quieres que publicar un video con una fecha específica en la página de reproducción, asegúrate de subirlo o programarlo para la fecha correspondiente en la hora estándar del Pacífico.

- Conclusiones.

Hacer un video consta de muchas partes y detalles. Pero en la actualidad la tecnología nos ha proporcionado material suficiente para alivianar la tarea y hacerla más práctica. Un video es una actividad enriquecedora en cuestión de que uno es participe activo de la trasmisión de conocimiento, de imagen, de diseño. Es un espectador, al mismo tiempo, de su propio trabajo. Uno se mira varias veces y revisa cada detalle antes de una presentación, y eso es un proceso que favorece el aprendizaje. La transmisión de ese mensaje que se quiere dar, de ese conocimiento, es sin duda su fin más grande.

En la presentación del trabajo final de los estudiantes de ingeniería, ellos presentan un video que realizaron para mostrar su trabajo final en la cátedra Electrónicas e Instalaciones eléctricas Industriales.

Recursos con los que contaban los estudiantes.



Los estudiantes contaban para su presentación con un Aula Multimedia, la cual no conocían y los profesores usaban con poca frecuencia. El encargado de la sala nos explicó el funcionamiento de las máquinas y nos ayudó a orientar a todos en su funcionamiento. El Aula contaba con computadoras, pizarras digitales Smart, sistema de sonido. Proyector. Una buena iluminación y acústica. Estructuralmente adecuada para las presentaciones de trabajos y dar clases.



- CONCLUSIÓN FINAL.

Se concluye que, para dar respuesta a los estudiantes según sus preferencias de modalidades mixtas de estudio con nuevas tecnologías de información y comunicación, es perfectamente factible el diseño e implementación de videos tutoriales y de estudio, para lograr los objetivos de participación e interacción entre estudiantes y profesores. Para ello, se inicia la búsqueda bibliográfica y la investigación de distintas posibilidades de diseño de vídeos, de formas de comunicación instantáneas y se les ofrece posibilidades de producir con autonomía nuevos videos con sustento conceptual y pertinencia con la asignatura que cursan.

BIBLIOGRAFÍA

Publicaciones de Páginas web

<https://wideo.co/es/blog/consejos-creativos-para-disenar-un-video/>

<https://gadwoman.com/2011/12/como-grabar-un-buen-video/>

<https://www.lifestylealcuadrado.com/material-multimedia-didactico-como-hacer-un-video-educativo/>

<http://histinf.blogs.upv.es/2012/12/21/youtube/>

<http://www.haganegocios.com/cual-es-el-tiempo-ideal-para-que-un-video-por-internet-sea-mas-visto-y-capte-la-atencion-de-tus-potenciales-clientes.html>

<https://support.google.com/docs/answer/6281888?hl=es>

<https://www.youtube.com/>

ANEXO I

DISEÑO DE LA ENCUESTA EN GOOGLE

Se ha utilizado para la convección y envío de encuesta un formulario google. El cual fue elegido por su facilidad de edición y distribución para los encuestados.

A continuación se detalla cómo crear uno (información extraída de su página oficial):

Usar Formularios de Google

Paso 1: Crea un formulario o un test de autoevaluación

1. Ve a forms.google.com.
2. Haz clic en el icono En blanco + o de test en blanco .

3. Se abrirá un nuevo formulario o test.

Paso 2: Edita un formulario o un test y dales formato

Puedes añadir texto, imágenes o vídeos a un formulario, editarlos o darles formato.

- Editar un formulario
- Crear un test con Formularios de Google
- Elegir adónde van las respuestas de los formularios

Paso 3: Envía el formulario a los encuestados para que lo rellenen

Cuando tengas todo listo, envía el formulario a los encuestados y recopila las respuestas.

A continuación la encuesta utilizada:

Uso de vídeos Educativos/tutoriales

Edad

¿Cuenta con computadora en su domicilio?

Sí No

¿Cuenta con servicio a Internet en su domicilio y/o celular?

Sí No

¿Con qué frecuencia utiliza internet?

POCA.....MEDIA.....MUCHA

¿Conoce YOUTUBE? Sí No

¿Con qué frecuencia utiliza YOUTUBE?POCA.....MEDIA.....MUCHA...NO UTILIZO

En YouTube suele ver vídeos sobre...

Música,Series/películas,Educativos / Tutoriales,Otros

¿Ha estudiado con ayuda de vídeos tutoriales en YouTube?

Sí No

A la hora de elegir un vídeo tutorial/educacional prefiere que duren...

De 1 minuto a 3 minutos

De 5 a 15 minutos

Más de 15 minutos

¿Los recomienda?

Sí No

Con que frecuencia los utiliza...Poca.....Media.....Mucha.....No utilizo

¿Considera importante que los profesores utilicen los medios informáticos para dar clases?

Sí No Dudoso

En la institución donde estudia ¿cuenta con recursos tecnológicos? (Sala de computación, internet, cámaras, tv, etc.)

Si No Desconoce

¿Sus profesores usan recursos tecnológicos en clases?Sí No

Señale en qué redes o medios de comunicación suele ver videos educativos/informativos/ y otros.

¡GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN!
