

Tema 9. El vídeo en los contenidos educativos multimedia.

Facultad de Lenguas y Educación.

Máster Universitario de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

1. El vídeo en una secuencia didáctica en entorno digital.

El vídeo se establece como recurso que motiva al alumno, capta su atención y contribuye a su autoaprendizaje.

El docente deberá atender siempre a evitar el riesgo de caer en la sobreinformación y saturación del alumno.



1. El vídeo en una secuencia didáctica en entorno digital

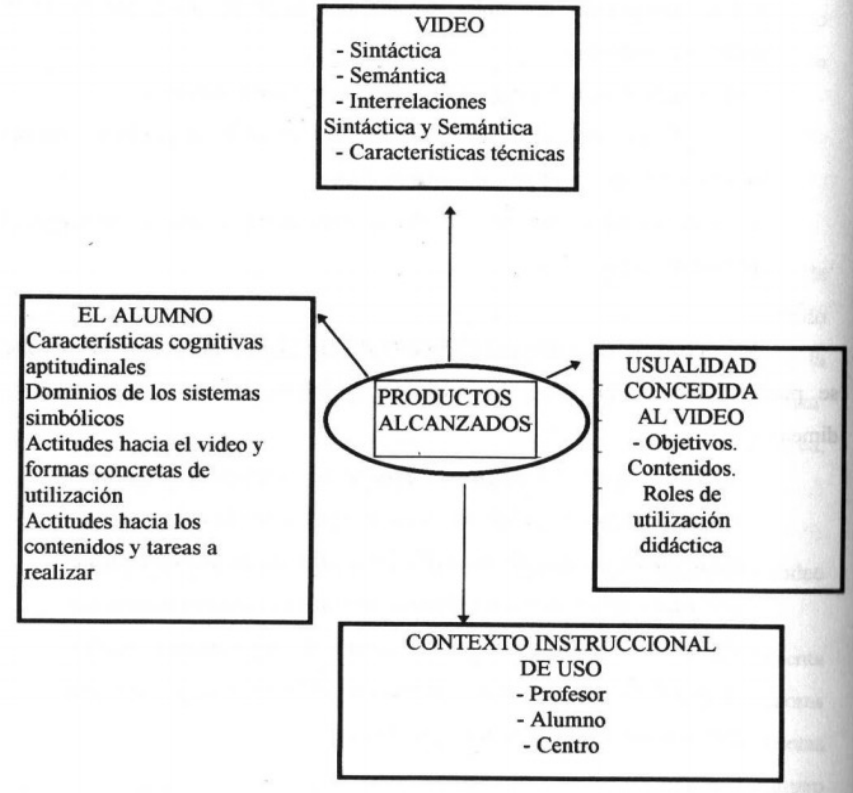
- ✓ Resulta primordial diferenciar entre el vídeo educativo y el vídeo didáctico.
- ✓ Mientras el primero independientemente del soporte, su función es contribuir generalmente al proceso de enseñanza y aprendizaje. El segundo, es diseñado como recurso en base a los objetivos del tema a tratar y los logros que se pretenden.
- ✓ Cebrián (1994) afirma que el video didáctico se caracteriza por estar “diseñado, producido, experimentado y evaluado para ser insertado en un proceso concreto de enseñanza-aprendizaje de forma creativa y dinámica” (p.34).
- ✓ ✓ Cabero (1989) que estableció un modelo de utilización didáctica de este recurso.



Modelo de uso didáctico del vídeo Cabero (1989)

Este se estructura en cuatro dimensiones:

- ✓ La primera hace referencia a los elementos simbólicos que contiene el vídeo (factores sintácticos, semánticos, las interrelaciones y las características técnicas);
- ✓ La segunda dimensión trata acerca del alumno y sus características (cognitivas, aptitudinales, sus habilidades de los sistemas simbólicos y sus actitudes sobre el vídeo, los contenidos y las tareas a realizar).
- ✓ La tercera fase, trata el uso del vídeo (abarca los objetivos, contenidos y roles didácticos);
- ✓ Y finalmente el contexto instruccional (implica el rol del profesor, alumno y el centro educativo).



Fuente: <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=0122000120104>



La estructura de un vídeo en una secuencia didáctica debe recoger:

- ✓ El perfil del alumnado al que se dirige.
- ✓ Los objetivos del tema.
- ✓ Los objetivos que se pretenden alcanzar con el vídeo ¿Qué mensaje se quiere transmitir? ¿Qué conceptos son relevantes para el alumno en el tema?
- ✓ Estructurar el vídeo. Para ello resulta fundamental realizar un guion de producción del video que incorpore todos los recursos que serán utilizados, la duración de cada uno de ellos, el texto/mensaje a transmitir al alumno, las locuciones, etc.
- ✓ Analizar si los recursos disponibles son los adecuados, existe relación entre los conceptos, tienen coherencia, etc.
- ✓ Definir cuáles serán las habilidades, competencias y conocimientos que se pretende que el estudiante logre con el video.
- ✓Cuál será el rol del docente en el vídeo, si aparecerá o no.
- ✓ Realizar un resumen o cierre del tema en el vídeo.
- ✓ Definir qué actividades se planteará al alumno que realice tras su visionado.



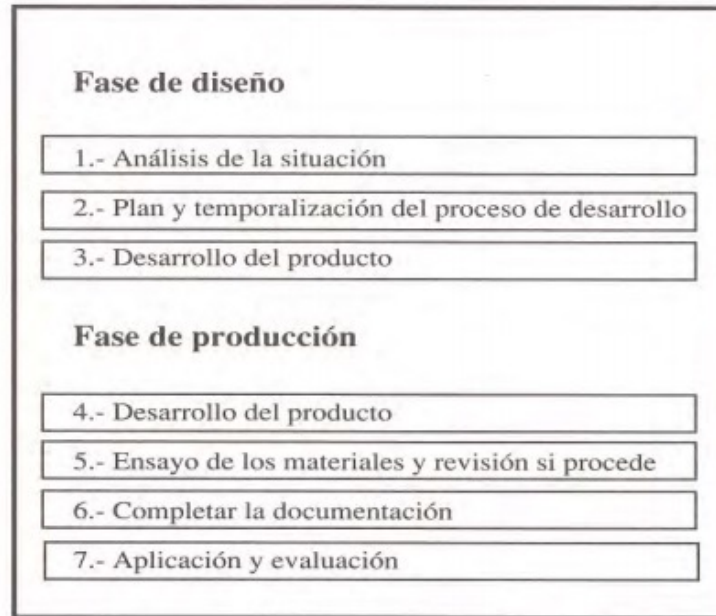
Elementos para integrar en una secuencia didáctica.

| INFORMACIÓN GENERAL | |
|--|-----------------------|
| Título de la secuencia didáctica: creación de un vídeo | Nº de la secuencia: 1 |
| Centro educativo/formativo: Universidad Nebrija | Sede: Madrid |
| Docentes: | Departamento: |
| Titulación: | Curso: |
| Tema: | Duración: |
| Descripción de la secuencia didáctica: | |
| Objetivos del aprendizaje: | |
| Contenidos a desarrollar: | |
| Habilidades y competencias para lograr: | |
| Actividades tras el visionado: | |
| Evaluación: | |



2. La adecuada selección de las herramientas para la creación de un vídeo didáctico.

El diseño de un video didáctico no sólo debe atender a cuestiones pedagógicas, sino que también deberá tener en cuenta la parte técnica. Al respecto, el modelo de Ellington (1985) indica que al crear este recurso audiovisual se debe distinguir entre la fase de diseño instruccional y la fase de producción.



Fuente: <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=0122000120104>

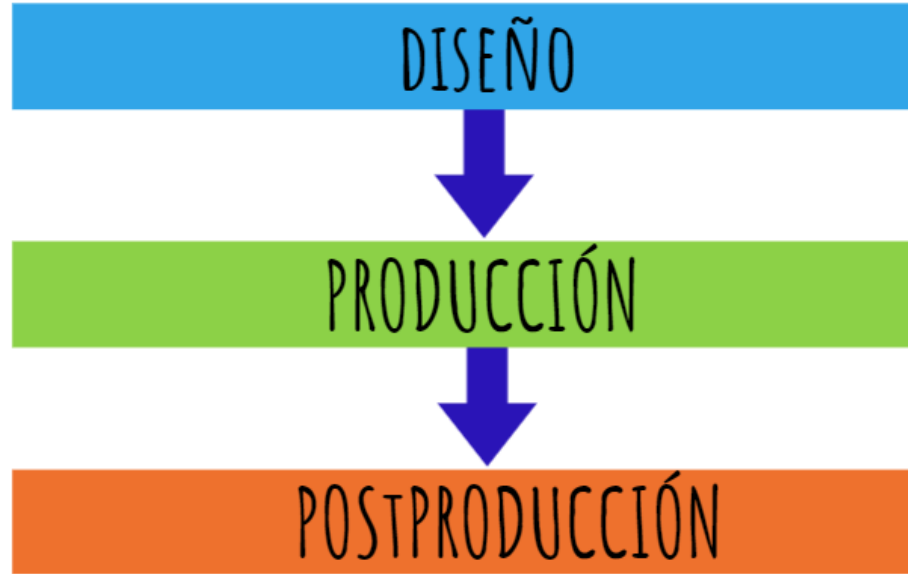


- ✓ En la primera etapa de diseño, conlleva la localización del material a emplear en la producción del recurso.
- ✓ En segundo lugar, tiene lugar la realización de un plan y temporalización del proceso de desarrollo del vídeo. Esto implica un plan de definición del proceso de diseño, desarrollo, aplicación y evaluación.
- ✓ En tercer lugar, cabe destacar la fase de desarrollo del vídeo. Esta etapa alberga los parámetros que incluye la secuencia didáctica (descripción de los objetivos instruccionales, descripción de la metodología seleccionada, constatación del rol del alumno, grado de participación, el número de alumnos al que se dirige y las actividades que realizarán).
- ✓ La cuarta etapa comprende el desarrollo de este recurso.
- ✓ Tras esta se analiza el material, y se realiza una prueba con alumnos para ver si el video cumple con los objetivos y criterios descritos en la secuencia didáctica, y si este puede ser empleado por otros docentes.
- ✓ Una vez validado el video, se completa la documentación y añaden aquellos archivos que servirán de apoyo en el proceso de aprendizaje y ofrecerán al alumno la posibilidad de ampliar información.
- ✓ Finalmente, la última fase, comprenderá la aplicación y evaluación de los conocimientos adquiridos a través de las actividades que plantea posteriormente el maestro.



- ✓ **Video documental:** trata una temática concreta (un ejemplo: las funciones de las impresoras 3D en los centros educativos).
- ✓ **Video narrativo:** el tema se presenta narrado, como si de una historia se tratara (por ejemplo: autobiografías).
- ✓ **Video monoconceptual:** es una pieza audiovisual muy corta que explica un único concepto (un ejemplo: ¿Qué es el *mobile learning*?).
- ✓ **Video temático:** un video didáctico que trata un tema de forma sistemática.
- ✓ **Vídeo motivador:** su función principal es motivar al alumno acerca de un tema, suele tener una estructura narrativa, busca emocionar y concienciar. (por ejemplo: los riesgos de no tomar precauciones en tiempos de pandemia).





Fuente: elaboración propia



GUIÓN DE PRODUCCIÓN DEL VÍDEO

Asignatura:

Tema:

Tipología del vídeo:

Palabras clave:

Duración total:

Realizador: (nombre del productor del vídeo):

Formato del vídeo:

Soportes de difusión:

RECURSOS: IMÁGENES

En esta sección se presentan todos los recursos en formato vídeo o imágenes seleccionadas para la construcción del vídeo. Los materiales pueden estar ubicados en distintas carpetas y haber sido recogidos de diversas fuentes o grabados en múltiples lugares. El guion recoge todos los planos que se han seleccionado y su duración para facilitar la labor de postproducción.

| Ubicación del recurso | del | IN | OUT | Descripción de las imágenes |
|-----------------------|-----|----------|----------|--|
| Nombre archivo | del | 00:00:48 | 00:01:00 | Imágenes de niños con tablets tablets |
| Nombre archivo | del | 00:00:20 | 00:00:30 | Gráfico acerca del tiempo de uso de dispositivos electrónicos. |

RECURSOS: AUDIO

El audio en un guion de producción siempre poseerá una estructura independiente. Las pistas de audio suelen componerse de locuciones, música o efectos sonoros. Conviene diferenciar entre los recursos de audio y los de vídeo, las imágenes, gráficos etc. En esta sección el IN y el OUT hace referencia a la duración de la locución.

| Ubicación del recurso | del | IN | OUT | Descripción del audio |
|---------------------------|-----|----------|----------|--|
| Nombre archivo (LOCUCIÓN) | del | 00:00:00 | 00:01:20 | Transcripción del audio únicamente de la frase de inicio y fin. Por ejemplo: IN: "A continuación presentamos las principales herramientas tic..." /OUT: "...y con este último ejemplo cerramos este capítulo" |
| Nombre archivo (MÚSICA) | del | 00:00:20 | 00:01:40 | Parte de la canción que queremos que aparezca como música de fondo. |



GUIÓN DE PRODUCCIÓN DEL VÍDEO

Asignatura:

Tema:

Tipología del video:

Palabras clave:

Duración total:

Realizador: (nombre del productor del video)

| AUDIO | VIDEO | Duración total |
|---|---|----------------|
| <p>CABECERA: Indicar duración de la cabecera</p> <p>LOC 1(Nombre del archivo): IN (00:00:00) "A continuación presentamos..." /OUT (00:01:20) "...y con este último ejemplo cerramos el capítulo".</p> <p>MUSICA 1 (Nombre del archivo): (podemos incluir música de fondo) IN (00:00:20) OUT (00:01:40)</p> | <p>Imágenes de niños en el aula</p> <p>Imágenes de dispositivos: tabletas, ordenadores, tabletas gráficas, impresoras 3D...</p> | 00:02:20 |

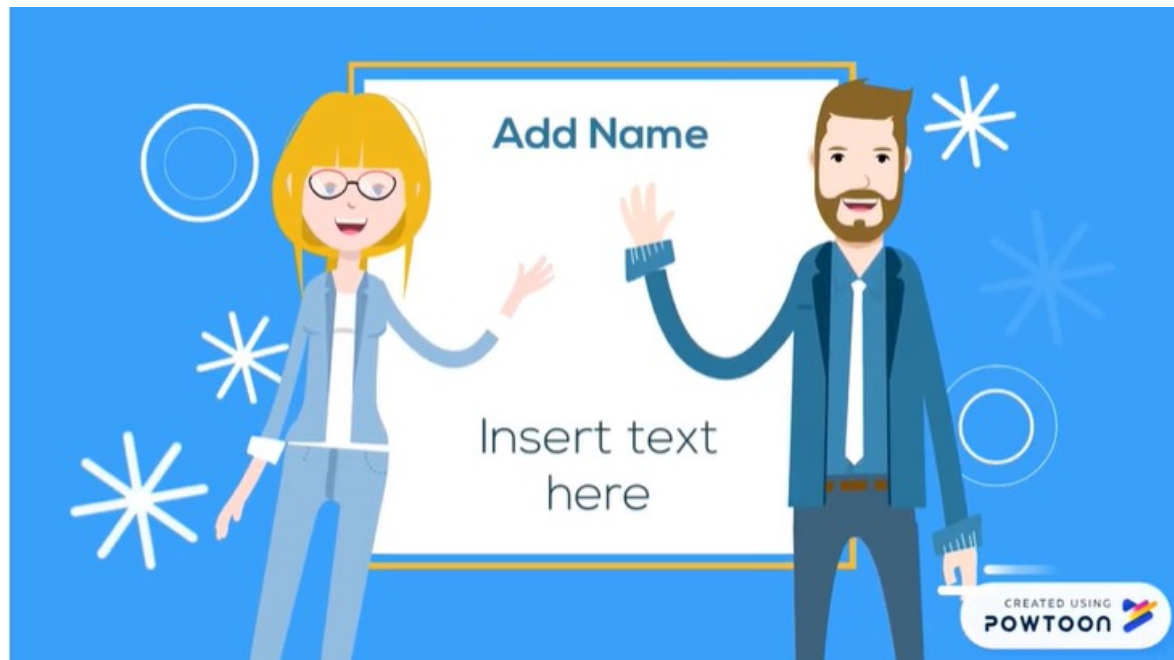


3. Creación y edición de vídeo con herramientas online.

| TIPOS DE FORMATOS DE VÍDEO | | |
|----------------------------|--|---|
| Tipo de formato | Descripción | Ejemplo |
| WMV/WMA | Windows Media Video | Formato compatible con YouTube |
| FLV | Tecnología Flash Player compatible con cualquier plataforma Web. | Habitual en transmisiones vía Streaming. Reproductor Adobe Flash Player. |
| MPEG | Moving Picture Expert Group. Se caracteriza por su gran capacidad de compresión, gran calidad y alto grado de compatibilidad. MPEG-1 (calidad CD), mpeg-2 (calidad DVD), MPEG-3 (MP3) y MPEG-4 (MP4: dirigido a entornos Web). | Formato de reproducción habitual en Windows Media Player y Quick Time. |
| RM | Real Video creado por Real Networks. Puede ser usado para publicar videos online. Se caracteriza por su alta calidad y peso. | Dirigido a reproductores Real Player. |



En caso de querer proceder a la realización de un video sin contar con recursos grabados, el docente puede optar por la producción de un vídeo de animación. Y en ese caso seleccionará softwares online de animación que ofrecen interfaces intuitivas para la creación de piezas creativas, didácticas y profesionales. En este sentido, cabe destacar **PowToon**.

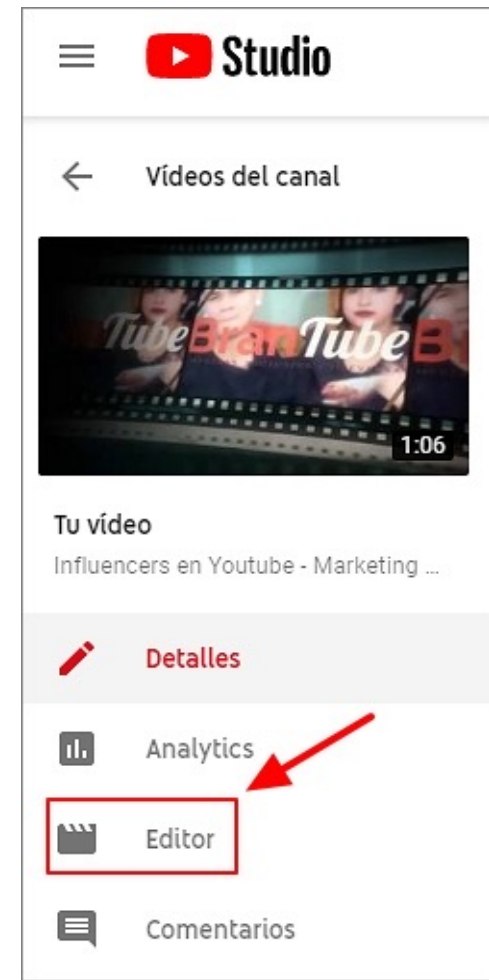


Fuente: <https://youtu.be/jG6voqSYDaw>

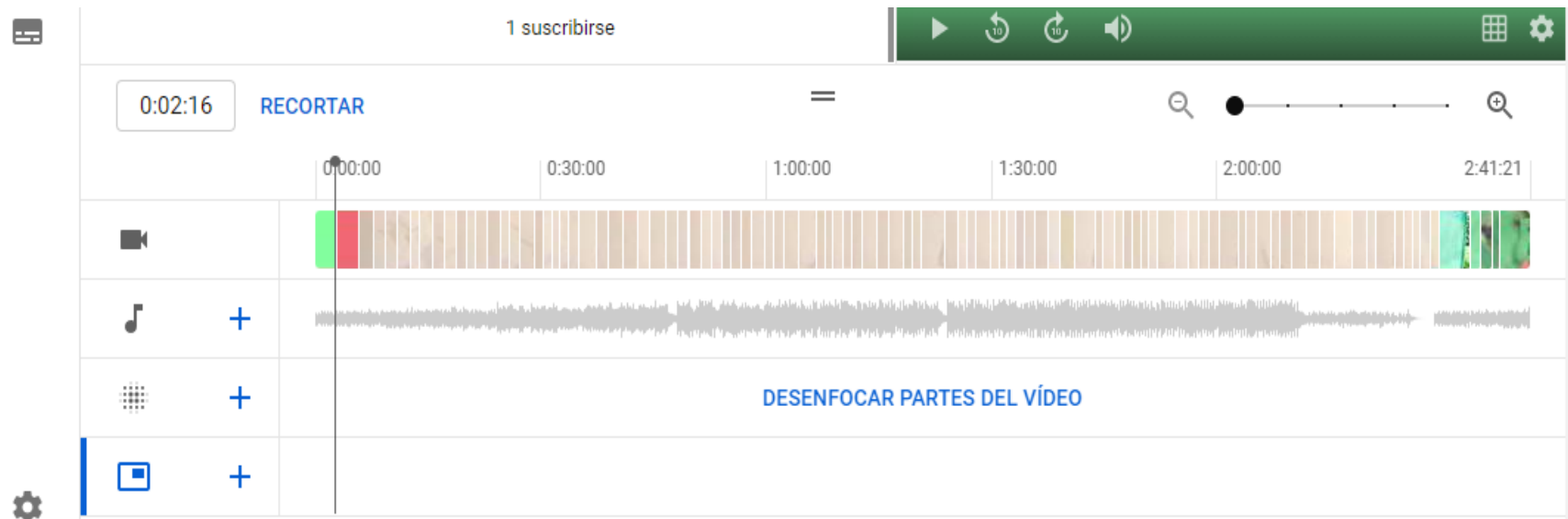


Situamos el editor de YouTube como una de las herramientas online más recomendadas en lo que respecta a la producción y edición de video, así como la emisión en directo vía *Streaming*.

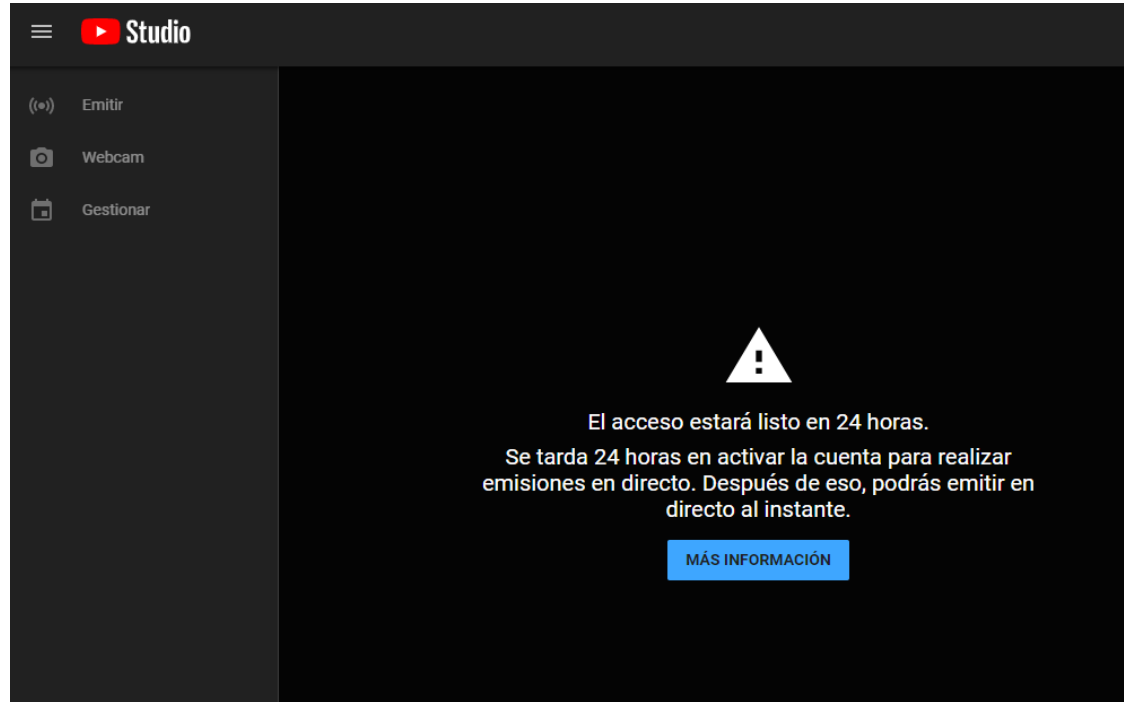
- ✓ **YouTube Studio.** El docente puede hacer uso de esta herramienta creando un canal de YouTube. Esta aplicación permitirá subir vídeos, ocultarlos como privado o emitir en directo y grabarlos. El profesor puede cargar todos los videos de los que dispone como recursos y pinchar sobre el video a editar, haciendo clic sobre “editor”, tal y como se visualiza en la figura. Este editor permitirá únicamente la edición del recurso seleccionado.



Según se observa se cuenta con varias pistas, una de vídeo, otra de audio, una pista que permite el desenfoque de partes del vídeo, y finalmente la integración de elementos en la pantalla de cierre. El editor permite recortar, insertar audio desde la biblioteca de audio y sonidos que ofrece la plataforma.



El docente también puede optar a la emisión en directo creando así un espacio de dialogo, participación y debate junto a los alumnos. La retransmisión en directo sólo podrá realizarse haciendo uso de la cámara del ordenador, si se pretende realizar a través de un dispositivo móvil el docente deberá contar en su canal con 1000 suscriptores.



4. Creación y edición de vídeo con herramientas offline.

Normalmente estas herramientas cuentan con un procedimiento de uso similar:

- ✓ Se comienza importando todos los recursos disponibles tanto los vídeos, imágenes como archivos de audio. Tras ello se procede a arrastras cada uno de estos materiales en la línea de tiempo correspondiente. El conjunto del contenido presentado en estas líneas representa el producto final. Los clips suelen organizarse y desplazarse seleccionando y arrastrando al lugar que se considere.
- ✓ Los archivos de audio pueden ser arrastrados a su correspondiente pista y redimensionados. Esto conlleva que a un video o serie de imágenes en movimiento se le puede silenciar el audio e introducir una locución e incluso una música de fondo, pueden ser introducidas tantas pistas como se requiera.

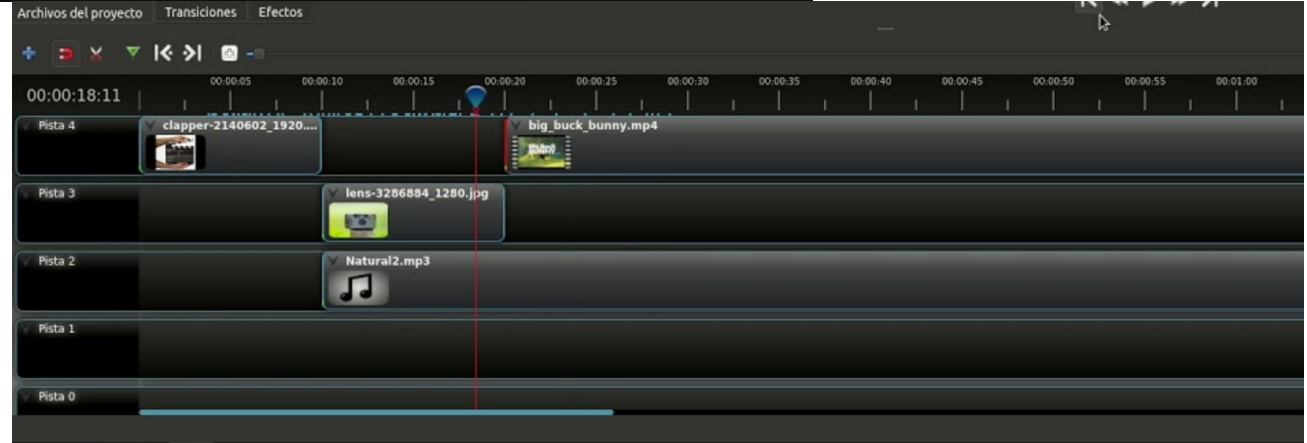
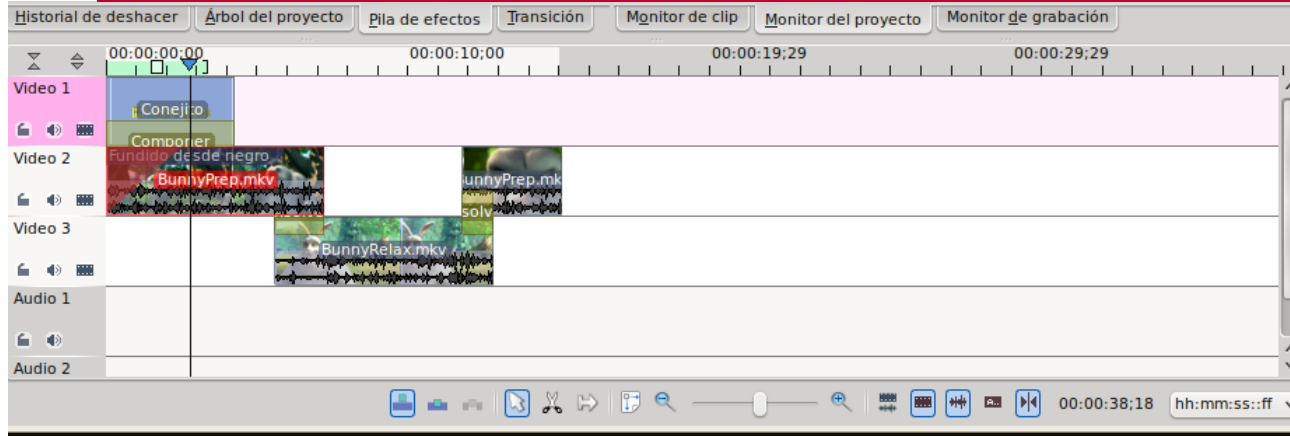


Las funciones de la barra de herramientas también son similar, cuenta con elementos como los siguientes:

| HERRAMIENTAS DISPONIBLES EN LOS SOFTWARES OFFLINE | |
|---|---|
| Función | Descripción |
| Desvanecer | Desvanecer o alejar un clip e introducir una transición de un clip a otro para crear armonía. |
| Animar | Hacer zoom o animar un clip introduciendo un efecto. |
| Girar | Girar o rotar un clip de vídeo. |
| Plano | Ajuste del plano |
| Tiempo | Esta función permite invertir, acelerar o ralentizar el vídeo |
| Volumen | Silenciar o bajar el volumen a un clip |
| Audio | Asignar un clip para cada pista de audio |
| Cortar - editar | Cortar un clip o la cabecera |



Pistas de audio y video en herramientas offline



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA