

Nombre del curso: Generación de videos educativos para potenciar un aprendizaje activo

1- FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA DEL PROGRAMA:

El siglo XXI demanda que los y las estudiantes puedan adquirir competencias que hace 30 años serían impensadas. El desarrollo de habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, el ejercicio de la ciudadanía y la comunicación efectiva son fundamentales para que las personas puedan integrarse a la sociedad del conocimiento. Este desafío implica que los docentes también tengan que adaptarse a los tiempos, modernizando sus prácticas de enseñanza para que las situaciones de aprendizajes que propongan se vinculen con las formas de aprendizaje actuales. Por ejemplo, hoy las personas buscan información en los múltiples servicios de videos que existen en internet, intentando dar solución informal a sus necesidades de aprendizaje tales como cocinar, resolver una etapa de un video juego e incluso reforzar sus clases. Es por ello que los y las docentes necesitan herramientas teórico-prácticas que les permitan ampliar su discurso para dar cabida a nuevas formas de hacer las cosas, en este caso, apoyando a sus estudiantes mediante la integración curricular de recursos educativos digitales que permita replicar estas nuevas formas de aprender y orientarlas a la educación formal de niños y jóvenes.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa tiene como finalidad que los docentes puedan resolver adecuadamente la integración curricular de recursos audiovisuales en los desafíos de aprendizaje que propongan, orientando estos recursos a mejorar sus clases presenciales o a distancia bajo los criterios técnico pedagógicos que posibiliten la adición de metodologías activas en aula y a criterios técnico audiovisuales que permitan complementar y fortalecer el discurso pedagógico, lo que posibilitará una óptima visualización y comprensión por parte de los estudiantes. El programa permitirá a los docentes, realizar un análisis curricular orientado a las habilidades del siglo XXI, a diseñar guiones de aprendizajes, a generar una locación casera, a editar material audiovisual y a subir material a una plataforma virtual.

2. OBJETIVO GENERAL:

Generar videos educativos que se integren curricularmente de modo de potenciar las clases presenciales, remotas (síncronas o asíncronas) y mixtas para potenciar el aprendizaje activo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar el currículum para integrar efectivamente los videos educativos de tal forma que potencien el aprendizaje activo de los estudiantes

Diseñar guiones para el aprendizaje a partir de los criterios de calidad educativa

Emplear estrategias que permitan generar una locación de grabación a partir de lugares y herramientas caseras

Emplear herramientas de edición para generar un video

Emplear herramientas de edición de plataforma virtual para gestionar un video

Sintetizar y aplicar aprendizajes para que los docentes puedan desarrollar un proyecto

3. DIRIGIDO A:

Docentes de aula de enseñanza básica y media, profesores jefes y de asignatura, jefes de UTP, asistentes de la educación.

4. REQUISITOS:

- Ser docente o asistente de aula en ejercicio.
- Contar con un computador con acceso a internet y conexión estable.
- Dominio para un uso básico de herramientas de escritorio (Ms Word, Ms Excel y Ms Powerpoint, o similares) y exploración en internet.
- Contar con una cuenta de correo electrónico Gmail (institucional o personal).
- Declarar que cuenta con la motivación para aprovechar las oportunidades que ofrecen las metodologías activas.

5. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA:

Modalidad : En línea.

Horas : 30

6. CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Módulo 1.

Nombre: Integrando el video educativo como recursos para el aprendizaje

Contenidos:

- Función pedagógica de los videos educativos
- Fortalecimiento de la clase
- Tipo de contenido a exponer
- Cantidad de contenido a exponer
- Tiempo necesario de exposición de contenidos

Objetivos específicos: Analizar el curriculum para integrar efectivamente los videos educativos de tal forma que potencien el aprendizaje activo de los estudiantes.

Total de horas: 3

Módulo 2.

Nombre: Escribiendo un guion

Contenidos:

- Objetivos pedagógicos del guion para aprender
- Estructura simple de un guion
- La locución
- Búsqueda e integración de imágenes
- Búsqueda e integración de música

- Búsqueda e integración de videos externos de buena calidad

Objetivos Específicos: Diseñar guiones para el aprendizaje a partir de los criterios de calidad educativa

Total de horas: 3

Módulo 3

Nombre: Grabando un video

Contenido:

Preparación de la locación:

- Cámara/calidad de imagen
- Escala de Planos
- Micrófono/locución
- Iluminación
- Fondo
- Vestuario
- Comunicación corporal frente a la cámara

Objetivo específico: Emplear herramientas y estrategias que permiten realizar una locación de grabación a partir de herramientas caseras.

Total de hora: 3

Módulo 4

Nombre: Editando un video

Contenido: Edición en línea de tiempo:

- Integración de locución
- Integración de imágenes
- Integración de música
- Integración de videos
- Tipo de Tipografía a utilizar
- Color Tipografía
- Viñetas
- Transiciones

- Integración Gráfica oficial

- Renderización

- Guardado de Proyecto

Objetivo específico: Emplear herramientas de edición para generar un video.

Total de hora:

Módulo 5

Nombre: Subiendo un video

Contenido:

- Plataforma Blackboard
- Edición de recursos
- Subida de Video directa
- Subida de video indirecta
- Revisión subida de video

Objetivo específico: Emplear herramientas de edición de plataforma virtual para gestionar un video

Total de hora: 3

Módulo 6

Nombre: Elaborando una cápsula de conocimiento

Contenido:

- Plataforma Blackboard
- Edición de recursos
- Subida de Video directa
- Subida de video indirecta
- Revisión subida de video

Objetivo específico: Sintetizar y aplicar aprendizajes para que los docentes puedan desarrollar un proyecto.

Total de hora: 15

7. METODOLOGÍA:

La metodología se divide en tres momentos:

Antes de cada clase los participantes recibirán un recurso audiovisual (video), el cual deben analizar y realizar preguntas sobre el contenido.

En clases el docente explicará y completará esos fundamentos teórico-prácticos mediante actividades en que los participantes deberán resolver casos, entregar ejemplificaciones y generar consejos prácticos. Posteriormente los participantes deberán consolidar y aplicar estos conocimientos en la construcción paso a paso de un proyecto.

Finalmente, el participante desarrollará un taller en donde realizará un análisis crítico del proyecto realizado y generará las mejoras correspondientes según los criterios de calidad.

8. EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DEL CURSO:

Módulo	Actividad evaluativa	Acción	Ponderación
Módulo 1	Práctica 1	Evaluación diagnóstica sobre competencias para generar un video de aprendizaje	
	Evaluación Formativa	Evaluación formativa sobre competencias para realizar un análisis curricular	

	Evaluación Sumativa	Generar una evidencia análisis curricular (formulario y reflexión)	10%
Módulo 2	Evaluación Formativa	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa sobre competencias para redactar un guion 	
	Evaluación Sumativa	<ul style="list-style-type: none"> Generar un guion 	10%
Módulo 3	Evaluación Formativa	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa sobre competencias para grabar un video 	
	Práctica 3	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar un plan de grabación 	10%
Módulo 4	Evaluación Formativa	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa para editar un video 	
	Práctica 4	<ul style="list-style-type: none"> Resolver casos de integración de recursos multimedia a la línea de tiempo de edición 	10%
Módulo 5	Práctica 5	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa para subir recursos a la plataforma virtual 	

	Evaluación Formativa	<ul style="list-style-type: none"> ● Generación de un mini Manual 	10%
Módulo 6	Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Síntesis de contenidos y aplicación de aprendizajes en un proyecto 	50%

MATERIAL DE APOYO ACADÉMICO:

Cápsulas de aprendizaje y guías de aprendizaje en diversos formatos, como por ejemplo, infografías, esquemas, presentaciones interactivas, vídeos y documentos de texto, entre otros, alojados en la plataforma de aprendizaje destinada para el desarrollo del curso.

9. RECURSOS DE TRABAJO

10. EQUIPO ACADÉMICO:

Gabriel Morales Fuentealba. Profesor de Historia y Ciencias Sociales y Magíster en Educación de la U. de Santiago, Jefe de proyecto de Clase Invertida en Colegio Mayor desde 2013. Ha participado como expositor de dicha experiencia en congresos latinoamericanos y europeos de Aprendizaje Invertido, obteniendo la institución el primer lugar de Educación Infantil en 2015. Se ha desempeñado en laboratorios de investigación en la U. de Santiago como Virtualab, Comenius y CIIET, CECUM de la U. Mayor, además de ser asesor pedagógico de ORTCHILE.

Carol Matte. Diseñadora Gráfica de Universidad ARCIS, especialista en comunicación visual orientada al desarrollo didáctico de videos educativos. Actualmente es la directora del Área Audiovisual del Colegio Mayor Peñalolén,

orientando y capacitando docentes de la institución y externos en la elaboración de cápsulas de conocimiento y ha confeccionado más de 300 videos.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Coll, César. El Constructivismo en el Aula, Barcelona, Graó, 2007.

Green, Greg and staff , A Flipped School, Detriot, 2014

Sams, Aaron, Bergmann, Jonathan, Dale la vuelta a tu clase: Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar, España, Ediciones SM, 2012.

Santiago Raúl, Bergmann Jonathan, Aprendizaje al Revés, Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula, Planeta, 2018.

Sedoff, Miguel, Sandra Bonetti, Flipped Learning, una vuelta para darle una vuelta a tu clase, Argentina, Logos, 2018