



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

La creación de contenido audiovisual online como disciplina
de autoconocimiento

Online video content creation
as a discipline exercise to self-knowledge

Autor

Javier Serrano Cidraque

Director

Francisco Sobrino Bescós

FACULTAD DE EDUCACIÓN
2023

ÍNDICE

RESUMEN - 3
GLOSARIO DE TÉRMINOS - 4
JUSTIFICACIÓN - 5
OBJETIVO(S) DEL PROYECT - 6
FORMATO AUDIOVISUAL - 7
ARGUMENTACIÓN TEÓRICA - 8
DISEÑO Y DESARROLLO DEL PROYECTO - 9
CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN - 21
CONCLUSIONES - 25
BIBLIOGRAFÍA - 27
ANEXOS - 29

Resumen

La democratización tecnológica ha permitido al 86,11% de la población mundial tener un teléfono móvil inteligente¹. El mundo se divide en 2 espacios: real y online. Las redes sociales son el escaparate de venta. La elaboración de piezas multimedia ha crecido exponencialmente en los últimos años. Los adolescentes son más consumidores que productores.

La creación de piezas audiovisuales fomenta el hábito de la comunicación y la reflexión. Habilidades de gran importancia para el futuro alumnado, tanto a nivel personal como profesional.

Este proyecto plantea una propuesta de innovación docente a nivel teórico. Su marco de actuación es 1º de Bachillerato y tiene carácter anual. En él los alumnos crearán individualmente un canal de Youtube de temática libre. El subtítulo del proyecto es "hackea el algoritmo" porque el fin es "conseguir visualizaciones" que es lo mismo que decir "entiende a tu público".

Palabras clave

#youtube #transdisciplinar #competenciasclave #bachillerato #orientación #aprendeaprender #metacognición #oratoria #vender #evaluacióndemocrática #disciplina #debate #emprender

Abstract

The democratization of technology has enabled 86.11% of the world's population to own a smartphone. The world is divided into two spaces: the real world and the online world. Social media platforms serve as a showcase for sales. The production of multimedia pieces has grown exponentially in recent years, with adolescents being more of consumers than producers.

Creating audiovisual pieces promotes communication and reflection, which are important skills for future students both personally and professionally.

This project proposes a theoretical teaching innovation for 1st-year high school students. The annual project requires each student to individually create a YouTube channel on a topic of their choice. The project subtitle is "Hack the Algorithm" because the goal is to "get views," which is equivalent to "understanding your audience."

Key Words

#Youtube, #Transdisciplinary, #KeyCompetencies, #HighSchool, #Orientation, #LearnToLearn, #Metacognition, #PublicSpeaking, #Selling, #DemocraticEvaluation, #Discipline, #Debate, #Entrepreneurship.

1.Statista. (2022). Rosa Fernández. Recuperado de <https://es.statista.com/estadisticas/636569/usuarios-de-telefonos-inteligentes-a-nivel-mundial/>

Glosario de términos. Romero, M (2021)

Creador de contenido: persona que elabora piezas audiovisuales de diverso tipo, formato y calidad, con el objetivo de difundirlo a través de las redes sociales.

YouTube: persona que se dedica a crear contenido audiovisual y difundirlo en la plataforma YouTube. En muchos casos estos YouTubers monetizan sus vídeos llegando a ser una profesión para ellos.

Streamer: persona que se dedica a emitir contenido audiovisual en directo a través de plataformas que permiten la visualización de contenidos en tiempo real. Estas personas reciben ingresos en función del número de espectadores y de la interacción con ellos y supone una profesión para muchos de ellos.

TikToker: persona que se dedica a crear contenido audiovisual y difundirlo en la plataforma TikTok. El contenido audiovisual que se aloja en esta plataforma suele ser vídeos cortos de entre 30 a 120 segundos de duración mayormente enfocados a bailes, playbacks o difusión de opiniones. Si tu canal contiene más de 1000 seguidores tienes la opción de hacer lives, emitir contenido en directo, y recibir ingresos a través de la interacción con los espectadores.

Instagramer: persona que se dedica a crear contenido audiovisual y difundirlo en la plataforma Instagram. El tipo de contenido que se aloja en esta plataforma suelen ser fotografías o imágenes. Si el Instagramer tiene muchos seguidores se convierte en una persona de influencia y puede conseguir el patrocinio de marcas de productos comerciales que le reporten ingresos.

Influencer: persona que tiene un número relevante de seguidores en las redes sociales y por lo tanto se le supone que tiene influencia sobre un grupo amplio de población.

Like: propiedad que tienen la mayoría del contenido en las redes sociales a través del cual el consumidor puede indicar que le gusta o que está de acuerdo con ese contenido.

Dislike: propiedad que tienen la mayoría del contenido en las redes sociales a través del cual el consumidor puede indicar que no le gusta o que está en desacuerdo con ese contenido.

Walktrought/Longplay: ambos términos se corresponden con el mundo de los videojuegos y hacen referencia a un tipo de contenido en el cual una persona graba todo el desarrollo de un videojuego desde el principio hasta el final de este.

Gameplay: consiste en una grabación de una parte de un videojuego en ejecución para mostrar cómo es su jugabilidad y características.

Review: contenido audiovisual en el cual una persona analiza un producto mostrándolo físicamente, anunciando sus características, mostrando su funcionamiento si procede y generalmente omitiendo una opinión personal enumerando sus ventajas y desventajas.

React: término que se utiliza para indicar un tipo de contenido en el cual una persona se graba a sí misma reaccionando a otro vídeo que supuestamente es la primera vez que ve. El espectador de estos vídeos lo que busca es ver la reacción y conocer la opinión inmediata de las personas a las que siguen en las redes sociales.

Unboxing: se trata de vídeos cortos en los que se muestra el desempaqueado de un producto con el objetivo de mostrar al espectador el contenido de ese producto tal cual viene de la tienda o fábrica.

Viewers: número de espectadores que registra una publicación en las redes sociales. Pueden medirse como totales o puntuales en el caso de ser una publicación en directo.

Followers: número de usuarios suscritos a un canal concreto.

JUSTIFICACIÓN

Los alumnos de 16-17 años se encuentran en un momento de vital importancia en el que deben descubrirse a ellos mismos. Un momento en el que deben elegir su senda educativa y profesional. Reforzar sus propias fortalezas y mejorar sus debilidades los hará más conscientes en la toma de decisiones que el futuro les depara.

Educar en el fracaso es algo positivo, dado que es algo que palparán constantemente en su carrera profesional en la edad adulta. Este proyecto incide en el trabajo sistemático de subir vídeos todas las semanas, crear el hábito como disciplina educativa.

La escuela no trabaja generalmente bajo este sistema. En la escuela preparas mucho un examen y durante mucho tiempo y finalmente lo entregas. Sin posibilidad de recuperación, con evaluación post mortem. En cambio en lo laboral es más habitual encontrarnos con pequeños proyectos más iterativos que permiten fallar y aprender. Por tanto realizar 1 vídeo por semana nos dará la oportunidad de iterar, fallar y mejorar¹

1. Abdaal, A (2023). 7 Life Lessons School Didn't Teach You. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CUPe_TZECQQ

OBJETIVO

A lo largo del curso se podrá apreciar que aunque pongamos el trabajo no siempre recogeremos los frutos pronto. Ali Abdaal, un emprendedor online con reconocido éxito en Youtube, cuenta como tras 6 meses y 52 vídeos consiguió 1000 suscriptores. Y no fue hasta los 90 vídeos cuando comenzó a ganar 5\$/día. Esto implica gran disciplina y determinación. Aquí es dónde encontramos el techo alto de nuestra propuesta. En la mayoría de los casos, nuestro alumnado no conseguirá alcanzar este listón, esto es el horizonte, la utopía. Pero esto no significa alcanzar los objetivos de nuestro proyecto, porque uno de ellos es educar en el “fracaso”, la clave está en intentarlo y aprender por el camino.

La gestión de la incertidumbre será otro de los objetivos del proyecto. Al ser de temática libre deberán darse cuenta de que temas son los que van tocando y de este modo generar autoconocimiento.

El proyecto aborda transversalmente las competencias clave de la etapa de Bachillerato.

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

La creación de piezas audiovisuales fomenta el hábito de la comunicación y la reflexión. Habilidades de gran importancia para el futuro alumnado, tanto a nivel personal como profesional.

Los adolescentes son fundamentalmente consumidores de contenido digital, no son creadores. Una vez te conviertes en creador tu forma de consumir contenido cambia radicalmente. Comienzas a apreciar cómo comunican y editan otros creadores. Esta es una de las razones que les convertirá en consumidores más conscientes, repercutiendo positivamente en su salud mental.

Al crear un vídeo se debe realizar un breve guión y esto significa organizar las ideas para posteriormente expresarlas. Esta tarea, necesaria de forma previa a la grabación del vídeo, organiza la mente de una forma similar a la programación informática. Zapata-Ros, M., (2015). Así pues, esta actividad trabaja de forma simultánea competencias clave de Bachillerato desde TIC y Lengua.

Y por último, un proyecto real con evaluación real. Entender a nuestro consumidor es entender a las personas, en esencia aprender a vender. (Alean, A. et al., 2017). Adaptar el contenido y el formato de los vídeos

que hagamos a lo que nuestro usuario necesita o reclama es empatizar. Conseguir esto, tras mucha iteración y midiendo datos nos proveerá de una información valiosísima. Conseguir el amor del público en parte es recibir una evaluación realista democrática. Esto choca de lleno con la evaluación del profesor o los proyectos teóricos en los que el papel lo aguanta todo. Aquí rompemos ese papel. De este modo conseguimos que una parte de evaluación sea “real”. La métrica “número de minutos consumidos por la audiencia” será la que aportará un punto de realismo a esta actividad académica.

FORMATO AUDIOVISUAL Y LEGISLACIÓN

En cuanto al formato y normativa. Estamos ante una iniciativa de consecución compleja. Primero por el componente legislativo en cuanto al tratamiento de la imagen con menores. Para la consecución del proyecto en “abierto” los menores deberían firmar un documento que permita la publicación de su imagen. Los alumnos serán los autores de los vídeos y el canal. Por tanto, en el caso de que haya alumnos que se niegen a tener canales en abierto se deberá configurar la plataforma Youtube en oculto.

Del nuevo Reglamento de Protección de Datos y los derechos del menor. Cuando el niño tenga menos de 13 años, será necesario siempre el consentimiento de los padres o tutores para el uso de fotografías o vídeos.¹

ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

Centrémonos en el estado del arte, aquí tenemos el ejemplo de Andrea González Campo con su TFG “Integración de las nuevas tecnologías en el aula, somos YouTubers, como propuesta de mejora” (2017), en este trabajo se analiza el impacto de las nuevas tecnologías en la educación. El objetivo de mismo es desarrollar una propuesta junto a los alumnos creando un canal de Youtube y dotándolo de contenido significativo para ellos. Mejorando la competencia de comunicación lingüística.

Juan Francisco Álvarez Herrero escribe “Ideas y sugerencias para integrar el vídeo en el aula de Educación Secundaria a partir de diversas experiencias” (2014). En él nos explica las ventajas en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje obtenidas por el alumnado durante la realización de varios proyectos de creación de contenido audiovisual.

Óscar Martín Centeno, es el impulsor de un proyecto educativo para el centro CEIPS Santo Domingo, llamado “Canal de TV”. Está indicado desde los 3 años hasta 4º de ESO. En él se establece un método pedagógico propio de aprendizaje a través de la comunicación. Se crean una serie de canales de televisión organizados según su contenido, formando esta sección un total de ocho canales. Gracias a ellos, los estudiantes pueden acceder a contenido curricular creado por ellos mismos o por compañeros para avanzar en su proceso de

1. Ley de la infancia y la adolescencia en Aragón. Artículo 11. 3. Guía para Centros Educativos por parte de la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD):

aprendizaje. A modo de filmoteca de apuntes. Este repositorio está organizado de tal modo que cualquier persona interesada pueda acceder a los contenidos audiovisuales ordenados por curso, materia y tema.

La fase de pensamiento formal (Piaget, 1955) establece que desde los 12-13 años comenzamos a entender “nuestro” mundo desde una perspectiva más abstracta y compleja. A la vez que sucede este cambio se forja su personalidad y comienza el autoconocimiento. El arte es un medio de expresión que pone de manifiesto la propia personalidad, por tanto, si el objetivo es conocerse a ellos mismos, ¿Qué mejor herramienta que un diario audiovisual para ver reflejado su propio ser?

“Todos nacemos con extraordinarias capacidades de imaginación e intuición... Al crecer, vamos olvidándonos para ser iguales que los demás. Sin embargo, siguen estando dentro de nosotros.” (Ken Robinson, 2014, contraportada). Estas palabras sirven como base para establecer un proyecto de innovación que permita a los estudiantes desarrollar sus talentos. Una plataforma de creación como Youtube tiene el potencial de permitir expresar aquellas cualidades que en su infancia desarrollaban pero al comenzar su vida adulta dejan atrás.

“La alfabetización audiovisual contribuye a mejorar el proceso de decodificación y comprensión de la información que se nos transmite a través de las pantallas, resulta imprescindible para combatir la desinformación y las noticias falsas, promueve la construcción del espíritu crítico a la hora de analizar los productos audiovisuales, todos ellos aspectos clave para los jóvenes, que están expuestos a las pantallas y dispositivos digitales desde edad temprana.

Por otra parte, no debe olvidarse que la alfabetización audiovisual constituye uno de los elementos básicos para la creación de contenidos de diversa tipología: informativos, educativos, divulgativos y, claro está, aquellos con intención artística.”¹

La sociedad nos empuja al continuo consumo de información audiovisual, se trata de una potente herramienta dada la naturaleza del nuestro funcionamiento cognitivo “La próxima vez que implementemos un vídeo en el aula, lo haremos mejor si sabemos que el 80 % de nuestro cerebro está diseñado para asimilar y procesar imágenes”.²

Por estas razones, la base teórica del presente proyecto sustenta sus objetivos. Conócete a ti mismo y conocerás el mundo. Huerres Artime, P. (2012)

1. Ministerio de Educación y Formación Profesional (2023). Jornada de Alfabetización Audiovisual Recuperado de <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/sgctie/alfabetizaciones-múltiples/jornada-alfa-audiovisual.html>

2. Salvador Plancarte Hernández. (2020). Proyectos audiovisuales en el aula. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/proyectos-audiovisuales-en-el-aula/>

DISEÑO Y DESARROLLO DEL PROYECTO

Contexto

El proyecto no ha sido comprobado en un centro concreto. Su aplicación es extensible a todos los centros de educación con etapa de Bachillerato.

Coordinación y profesorado implicado

Para su coordinación se necesitan mínimo 3 figuras:

1. Figura del coordinador de proyecto. Tiene como labor coordinar a profesores implicados en el proyecto. Su figura asienta las bases teóricas del proyecto, así como los objetivos y evaluación.
2. Técnico TIC. Este rol lo toma el profesor de Informática, comunicación audiovisual o tecnología. Una figura experta en los aspectos técnicos del proyecto: audiovisuales, análisis de datos estadísticos, software...
3. Técnico Lengua. Este rol lo toma el profesor de Lengua y Literatura del ciclo. Dada la naturaleza del proyecto, la expresión y comunicación de los alumnos es un aspecto fundamental del mismo.
4. Profesor experto en contenidos. Esta figura es opcional. Dado el caso en el que un alumno elige una temática para su canal de Youtube que encaja en una de las asignaturas del curso, el profesor experto tomará parte en la evaluación de los contenidos.

Etapas, grupos y asignaturas en las que se desarrolla el proyecto

Será en TIC y Lengua dónde se desarrolla las sesiones presenciales del proyecto. Inicialmente la propuesta se lanza para 1º de Bachillerato por una cuestión de madurez del pensamiento formal, disciplina, aspectos relacionados con la orientación educacional o profesional y posesión de dispositivo móvil. En 2º de Bachillerato el proyecto podría continuar pero debido a la dedicación de tiempo necesaria para preparar la selectividad el proyecto puede fracasar, se debería constatar.

Se podría plantear la opción de hacerlo en 4º de la ESO por las siguientes razones: pensamiento formal desarrollado, mayores de 13 años por cuestiones de imagen legal, móvil personal y es el año previo a la elección del itinerario de bachillerato.

Alumnado implicado

La idea del proyecto es que los canales que los alumnos creen sean abiertos al público. Esto permite estudiar analíticas, entender al público y permitir que parte de la evaluación la haga el "éxito" de tu canal. Si tras explicar esto, algunos alumnos desean canales privados, se adaptará la evaluación. Si es abierto tendrá un extra cualitativo en la calificación, ya que permitirá una evaluación democrática de la audiencia. También permitirá una análisis estadístico del funcionamiento del canal de cara al tercer trimestre.

Temporalización y secuenciación de la intervención

El inicio del proyecto coincide con el inicio del curso. Su duración también corresponde con la del curso. Esto es necesario para poder apreciar la progresión y evolución del canal a lo largo del tiempo. Tanto a nivel

estadístico en cuanto a visualizaciones, como cualitativo a nivel personal.

Inicialmente el proyecto pide una sesión a la semana para Informática y otra para Lengua. Al tratarse de una prueba piloto esto se deberá ajustar según vayan aconteciendo las semanas y ajustar a las necesidades del alumnado.

Descripción de la práctica innovadora

Objetivos específicos

1. Aprender comunicar de forma oral y escrita, tanto en vídeo como en guión
2. Estructurar el contenido fomentando el pensamiento computacional
3. Aprender a mezclar ideas para generación de contenido innovador y creativo
4. Iterar la creación de vídeo para fomentar la disciplina y generar un aprendizaje profundo a largo plazo
5. Aprender a aprender mediante la facilitación de medios
6. Construir sobre lo conocido. Al elegir un tema libre partirán de algo que les gusta o conocen
7. Compartir con la comunidad digital tu propio contenido y analizar su éxito
8. Comprender al público objetivo con intención de crear un contenido acorde a sus gustos e intereses
9. Entender las métricas estadísticas que nos proporciona Youtube y tomar decisiones en consecuencia para la continua mejora
10. Democratizar la evaluación mediante la inclusión del "éxito" del canal como criterio de evaluación
11. Debatir y poner en común dudas para fomentar la participación de la clase

De la asignatura de INFORMÁTICA cito las competencias específica:

CE.I.1. Conocer la evolución histórica de la Informática y el origen de los computadores, así como los conceptos básicos de hardware y software como elementos de un sistema informático que procesa información, realizando el montaje y configuración de dichos elementos.

CE.I.3 Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: computadores, entorno web, dispositivos móviles y sistemas físicos y aplicar procedimientos rigurosos de prueba y depuración de programas, así como de resolución de problemas en todas las fases de desarrollo de software.

CE.I.4

Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base de datos relacional sencilla plasmado en un sistema gestor de bases de datos relacional en entorno ofimático, y conocer y comprender la noción de datos masivos, así como las oportunidades y riesgos, tanto sociales como personales, de su tratamiento

De la asignatura de LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA cito la competencia específica:

CE.LCL.2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, con especial atención a los textos académicos y de los medios de comunicación, recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorando su fiabilidad, su forma y su contenido, para construir conocimiento, para formarse opinión y para ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio

CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales, con atención preferente a textos de carácter académico, con rigor, fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales, como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.

CE.LCL.9. Consolidar y profundizar en el conocimiento explícito y sistemático sobre la estructura de la lengua y sus usos, y reflexionar de manera autónoma sobre las elecciones lingüísticas y discursivas, con la terminología adecuada, para desarrollar la conciencia lingüística, para aumentar el repertorio comunicativo y para mejorar las destrezas tanto de producción oral y escrita como de comprensión e interpretación crítica.

De la asignatura de ECONOMÍA, EMPRENDIMIENTO Y ACTIVIDAD EMPRESARIAL cito la competencia específica:

CE. EEAE.5. Comprender las estrategias empresariales, analizando su evolución y distinguiendo los nuevos modelos de negocio desarrollados por entidades vinculadas a diferentes ámbitos y sectores, para identificar la filosofía de las empresas, reconocer las tendencias y poner en valor, con sentido crítico, su actividad en la sociedad actual.

De la asignatura de IMAGEN Y SONIDO cito la competencia específica:

CE.IS.1. Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación

Del documento de las competencias clave de bachillerato listo a continuación los descriptores operativos que se pretender adquirir mediante la realización de este proyecto.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción

de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad eficaz a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

Debido a la naturaleza libre del canal y a la transversalidad del proyecto el alumno desarrollará capacidades específicas de los objetivos de la etapa de Bachillerato, esta lista también puede servir como temas para el propio canal:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

Metodología

La metodología es Flipped Classroom. El profesor creará una serie de vídeos que se irán colgando en el blog-repositorio. Con ellos el alumno podrá formarse a su ritmo sobre los distintos contenidos. El hecho de que sea en formato audiovisual sirve como meta-aprendizaje, ya que los propios vídeos del profesor servirán como modelo.

A lo largo de año, se dedicará una sesión presencial tanto en Informática como en Lengua para el desarrollo del proyecto. En ella se realizarán tanto clases magistrales como actividades grupales. Análisis de casos de éxito, quiz, estudio estadístico, debates, grupos de expertos, resolver dudas...

Se creará un blog por clase. Esta plataforma digital tiene varias funciones. Por un lado sirve como repositorio de todo el contenido, facilitando la tarea de corrección al profesor. También permitirá a los alumnos escribir las reflexiones individuales sobre cada vídeo así como los comentarios a los compañeros.

En cuanto al aspecto de la metacognición (Falcó, 2023) se utilizarán preguntas como las siguientes: ¿Qué he aprendido?, ¿con qué se relaciona de lo que ya sabía sobre otros temas o materias? ¿qué he aprendido que pueda utilizar en otras situaciones?, ¿qué es lo que más me gusta o me motiva?, ¿por qué?, ¿qué es lo que considero más importante? ¿por qué? ¿Cuál ha sido la mayor dificultad?, ¿qué recursos he utilizado? ¿Para qué me va a servir lo aprendido?, ¿en qué me ha ayudado personalmente lo que he aprendido?, ¿qué me falta por aprender?, ¿sobre qué aspectos de lo trabajado me gustaría profundizar?

Sesiones y actividades

A nivel macro se plantea una estructura por trimestres. Cada trimestre representa un nivel:

Nivel 1 - Trimestre 1:

2 vídeos/ semana . 24 vídeos / trimestre

1 min. / vídeo

En este momento nos centraremos en la cantidad. En familiarizarnos con grabarnos en vídeo y subirlos a nuestro nuevo canal. En el blog responderemos de forma reflexiva a cuestiones como: ¿Cómo me siento hablando a cámara? ¿En que canal me he inspirado para hacer el vídeo?

Nivel 2 - Trimestre 2:

1 vídeo / semana. 12 vídeos / trimestre

5 min./ vídeo

Durante el segundo trimestre nos centraremos en los aspectos técnicos. Calidad audiovisual en Informática y guión en Lengua.

Nivel 3 - Trimestre 3

1 vídeo / 2 semanas. 6 vídeos / trimestre

nichos.

Sesiones vídeo Flipped Classroom. Distribuidas por trimestres.

TRIMESTRE 1

4. Superar el miedo a empezar. A nadie le importa.
5. Encontrar un modelo del que aprender y copiar.
6. El arqueólogo: descubrir que te gusta mediante la repetición. Simplemente subir vídeos. ¿De que disfruto hablando?
7. ¿Cuales son mis ventajas? El elemento (Ken Robinson)
8. Brainstorming de ideas. Estilo, modelos de contenido y forma.

TRIMESTRE 2

9. Cómo hablar a cámara.
10. Guión. Preparación vs. improvisación. ¿En qué punto estás?
11. Títulos para los vídeos. Engancha a tu audiencia con tus palabras
12. Miniaturas de los vídeos y diseño con GIMP. El potencial de una buena miniatura. Click-Through-Rate
13. Grabar con el móvil. ¿Es suficiente?
14. Mejoras en luz. Natural, entorno artificial controlado.
15. Mejoras en sonido. Equipo, posición y edición de audio
16. Música apropiada a tu estilo de canal
17. Edición y montaje. Técnicas según el tipo de contenido.

TRIMESTRE 3

18. Tu público objetivo. Entiende que necesita.
19. Competidores de tu segmento. ¿Te puedes diferenciar?
20. Analíticas de Youtube. Tasa de retención y Click-Through-Rate.
21. Crea un sistema para grabar vídeos. Evita la fricción

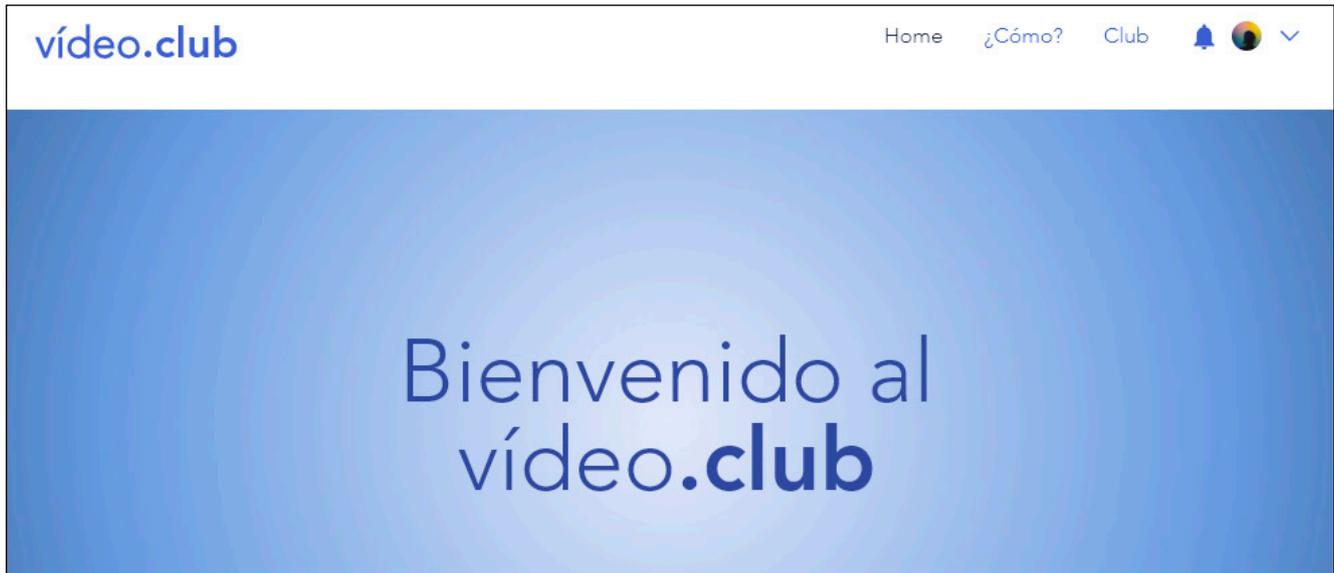
Recursos necesarios

A coste 0€ se puede crear un canal. Con el móvil personal de cada alumno como cámara, una ventana como luz y el propio micrófono del móvil es suficiente. Si tienen un móvil extra pueden utilizarlo como micrófono de mano mejorando sustancialmente el sonido.

El vídeo.club (Blog y foro)

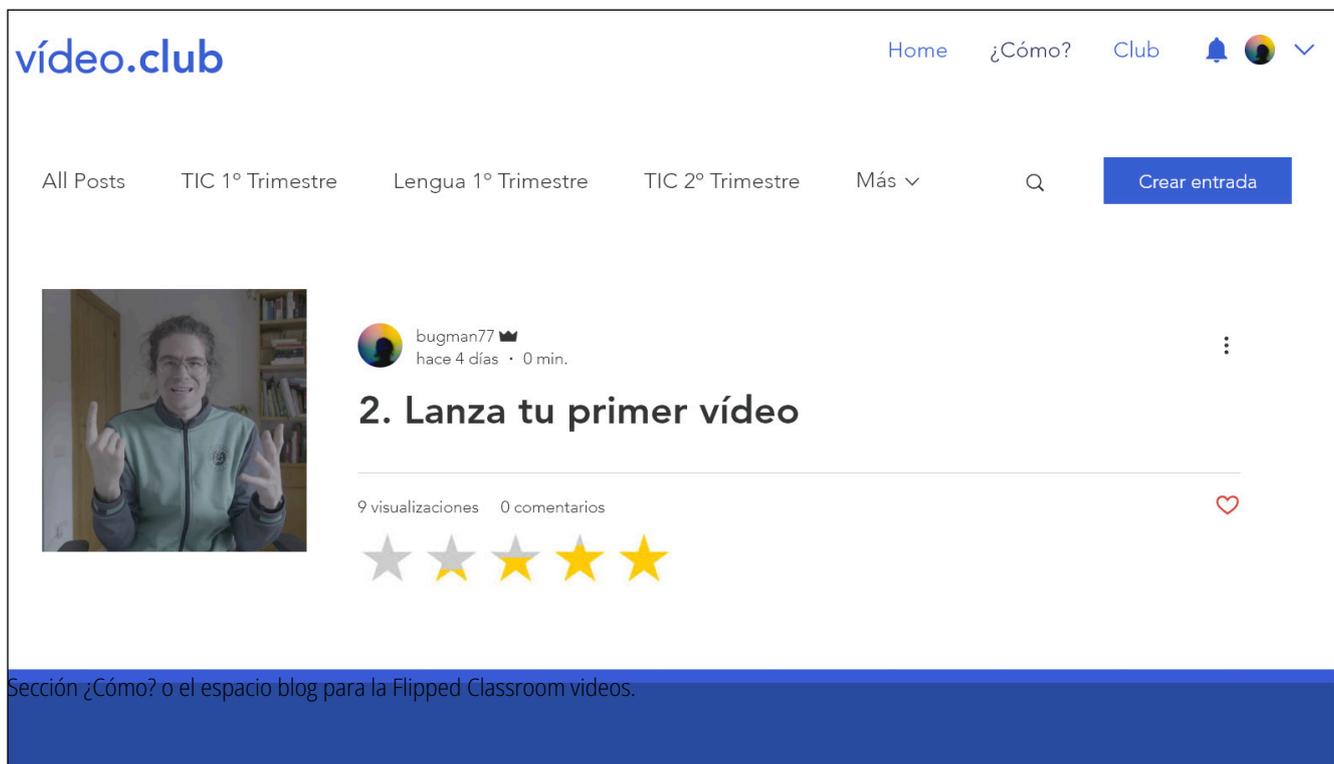
<https://bugman77.wixsite.com/videoclub/home>

Este espacio online tiene varias funciones.



Portada del vídeo.club

1. El blog, que coincide con el apartado “¿Cómo?” sirven como repositorio Flipped Classroom para el profesor de TIC y el de Lengua. En este apartado se subirán los materiales audiovisuales que sirven como base teórica para el proyecto.



Sección ¿Cómo? o el espacio blog para la Flipped Classroom videos.

2. El foro o "Club" es el espacio digital en el que los alumnos subirán sus videocreaciones semanales y comentarán las de sus compañeros. Esta organizado por trimestres. Y dentro de cada trimestre por semanas.



Organización del Club



Ejemplo de vídeos subidos a una semana

3. Evaluar y seguimiento del progreso del alumno. Ejemplo de un vídeo del primer trimestre con su reflexión.

bugman77  hace 4 d Editada: 1seg 

La paloma ama el error

en Semana 11 Septiembre

¿Qué diferencias aprecias entre el modelo y tu vídeo en cuanto a contenido y forma? ¿Cuál ha sido tu mayor dificultad?

¿Cómo te sientes al ver tu vídeo? ¿Por qué?

Reflexiona sobre tus fortalezas y necesidades de formación.

¿Cómo te sientes al ver tu vídeo? ¿Por qué?

Satisfecho de haberlo hecho. Toda creación e intento genera una mejora personal. Esto mismo que siento es lo que la paloma hizo, intentarlo y amar el error. No me gusta que mi cara salga tan grande, alejaré mi brazo más a la próxima.

¿Qué diferencias aprecias entre el modelo y tu vídeo en cuanto a contenido y forma? ¿Cuál ha sido tu mayor dificultad?

En el vídeo de Félix las palomas salen en su contexto natural, su voz explica al gual la mía como voice over de lo que sucede, se describe con detalle. Capturar la paloma en cámara me ha resultado difícil.

Reflexiona sobre tus fortalezas y necesidades de formación.

A nivel teatral considero que soy capaz de imitar de forma precisa los personajes y voces que me propongo. Sin embargo, siento que el vídeo se torno algo cómico o tipo parodia. Puede ser una línea a seguir. En tal caso necesitaría seguir copiando disintas voces para descubrir más registros vocales.



www.youtube.com

La paloma ama el error 

Ejemplo de post reflexivo y vídeo

Equipamiento

Mejora 1. Un pequeño trípode y un micrófono de solapa, pueden facilitar mucho la tarea por un módico precio. Total 27€. El colegio compraría este material para que los alumnos lo usaran libremente con responsabilidad.

Mejora 2. Crear un estudio de grabación audiovisual, fondos de colores intercambiables, luces de estudio, micrófonos, un presupuesto de 500€ aprox. sería suficiente. Sin cámara. Esta opción daría juego al colegio para múltiples propósitos.



Mejora 1





Mejora 2

En cuanto a software se optaría por licencia libre:

Software	Plataforma	Función	Licencia
Google Doc	Pc	Guión	Libre
Google Hoja de Cálculo	Pc	Estadística	Libre
DaVinci	Pc	Edición de vídeo	Libre
Audacity	Pc	Edición de audio	Libre
Gimp	Pc	Miniaturas de los vídeos	Libre
Youtube	Pc	Subir vídeos, analíticas	Libre
Chrome	Pc	Blog, búsqueda de información	Libre
Grabador de Sonido	Móvil	Grabador de Sonido	Libre
Cámara	Móvil	Capturas vídeo	Libre

Espacios

El proyecto al ser Flipped Classroom se realizará tanto en casa como en el colegio. Los alumnos son libres de grabar dónde necesiten. Sería interesante contar con la Mejora 2 como espacio para desarrollar las habilidades técnicas audiovisuales.

En cuanto a la sesiones de puesta en común podría servir el aula convencional, reestructurando los pupitres en grupos o círculo para debate. Aquí también se podría realizar tareas de edición con portátiles en pupitres agrupados.

El aula de informática sería de especial utilidad para las sesiones más técnicas con edición de imagen y sonido.

Resultados esperados

- 42 vídeos personales. Sirve como diario retrospectivo despertando la necesidad de mejora constante.
- Alumnos más conscientes de sus propios intereses y más dotados para elegir correctamente carrera universitaria.
- Creación del hábito en la expresión y estructuración de ideas tanto escritas como orales.
- Mejora en la capacidad personal para el auto análisis gracias a las reflexiones del blog.
- Aumento de las herramientas digitales para creación de contenido audiovisual.
- Mayor capacidad empática al ser capaces de entender a su público objetivo.
- Proyectos personales que se pueden continuar de forma voluntaria más allá de la escuela.

Coordinación y seguimiento

La primera sesión se realizará en el aula magna, los alumnos se mostrarán más curiosos y se le da mayor importancia al proyecto. Aquí se expondrá el proyecto, objetivos y evaluación.

Para el seguimiento del proyecto se utilizará:

1. Classroom para recordatorios de tareas a entregar en el blog
2. Blog. Sirve como epicentro del proyecto. Se creará un espacio de "Teoría" dónde se subirá el contenido en vídeo del profesor. Y otro espacio en el que los alumnos subirán sus vídeos y los comentarios a los vídeos. Los moderadores serán el coordinador del proyecto, técnico tic, técnico de lengua y los profesores especialistas de contenidos.

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los vídeos y comentarios son los elementos a evaluar dentro del instrumento vídeo.club.

De la práctica docente

En las sesiones grupales en aula el profesor preguntará abiertamente a los alumnos sobre el propio proyecto, que dificultades tienen, opciones de mejora. Este es un aspecto fundamental del proyecto en el que se quiere integrar la democracia en el aula. Esto permitirá adaptar las sesiones a las necesidades del alumnado.

Junto con las preguntas abiertas y para incluir a los más tímidos se pedirá un ticket de salida digital en el que los alumnos valoren de 1-5 su motivación con el proyecto y un ¿Por qué?

Los vídeos que el profesor a subido a la plataforma contarán con un sistema de votación con estrellas 1-5 para que valoren la utilidad de los mismos.

Al final del proyecto se realizará una encuesta a todos los estudiantes que han participado en el proyecto con objeto de valorar la consecución de los objetivos del proyecto. (Ver Anexos)

De los objetivos del proyecto

Se han diseñado basados en la Taxonomía de Bloom. Se organizan por trimestres. Dado que en cada trimestre adquirimos unas competencias concretas. Es una evaluación formativa. Lo adquirido en el primer trimestre nos sirve de base para el segundo y lo mismo con el tercero.

Nivel 1 - Trimestre 1

1. Describir con exactitud un vídeo de referencia o modelo
2. Comparar dos vídeos de distintos creadores
3. Interpretar de forma personal actitudes del vídeo referencia en uno nuevo
4. Examina los motivos y causas de las diferencias entre las actitudes del modelo de referencia y su propio vídeo
5. Integra los aprendizajes en los siguientes vídeos
6. Crea nuevos vídeos combinando las actitudes de varios vídeos de referencia
 - Cumple en la cantidad de los vídeos así como en los comentarios
 - Participa en las actividades en grupo planteadas en el aula

Junto con el vídeo a subir al vídeo.club se deberá responder a las siguientes preguntas (150-200 palabras):

1. ¿Qué diferencias aprecias entre el modelo y tu vídeo en cuanto a contenido y forma? ¿Cuál ha sido tu mayor dificultad?
2. ¿Cómo te sientes al ver tu vídeo? ¿Por qué?
3. Reflexiona sobre tus fortalezas y necesidades de formación.

Ej.

¿Cómo te sientes al ver tu vídeo? ¿Por qué?

Veo a un Javier algo difuso. Siento que tengo margen de mejora en el aspecto de la atención a cámara e ir al grano. Mi discurso es lento y se sale de la línea del contenido.

¿Qué diferencias aprecias en cuanto a contenido y forma del modelo y tu vídeo? ¿Cuál ha sido tu mayor dificultad?

El escenario es el de un adolescente y tengo 33 años. Los libros de la imagen comunican que el contenido es didáctico. Dedicar tiempo a la edición para recortar el espacio vacío sin locución me robaría bastante tiempo. Todavía no conozco las herramientas.

Reflexiona sobre tus fortalezas presentadas y las necesidades de formación.

Siento ilusión por seguir trabajando en este proyecto. Cada mañana me levanto motivado por leer y contar a cámara lo que he aprendido. En el discurso utilizo ejemplos sencillos para que la audiencia entienda la teoría que quiero expresar. Un aspecto a mejorar sería la cadencia de la oratoria.

1. Criterios de calificación. Trimestre 1

La disposición gráfica del foro permite visualizar de un vistazo rápido las creaciones de la clase. También permite la visualización individual, facilitando el trabajo evaluativo del profesor.

Nivel 2 - Trimestre 2

1. Describe aspectos técnicos de un vídeo de referencia
 2. Compara aspectos técnicos entre dos creadores distintos
 3. Interpreta estos aspectos técnicos en un vídeo personal
 4. Examina los motivos y causas de las diferencias entre el vídeo de referencia y el suyo particular
 5. Integra los aprendizajes de las reflexiones en los nuevos vídeos
 6. Crear vídeos combinando las reflexiones sobre aspectos técnicos, aportaciones personales técnicas y modelos de referencia
- Cumple en la cantidad de los vídeos así como en los comentarios
 - Participa en las actividades en grupo planteadas en el aula

Nivel 3 - Trimestre 3

1. Describe el público objetivo de su canal
 2. Compara su propio público con el de un canal de la competencia
 3. Interpreta de forma coherente el lenguaje de su audiencia
 4. Examina los motivos y causas de las diferencias entre el vídeo de referencia y el suyo particular
 5. Integra los aprendizajes de las reflexiones en los nuevos vídeos
 6. Crear vídeos combinando las reflexiones sobre aspectos estratégicos personales con modelos de referencia
- Cumple en la cantidad de los vídeos así como en los comentarios
 - Participa en las actividades en grupo planteadas en el aula

Para cada trimestre se creará una rúbrica específica que aúne la evaluación expuesta arriba.

En cuanto a los criterios de calificación, el proyecto debería exigir:

- 2 horas de trabajo semanal en casa.
- 1 hora de lengua
- 1 hora de Informática

En base a estos criterios se debería ponderar la nota en cada asignatura trimestralmente.

Para el desarrollo de las rúbricas del segundo trimestre se aunarán, tanto los ítems de la del primer trimestre como la rúbrica de vídeo del CEDEC. Para la evaluación de los vídeos del tercer trimestre se incluirán las de los dos anteriores y se sumará el storyboard. Como durante el tercer trimestre los vídeos se desarrollan cada 2 semanas. En la primera semana se entregará el storyboard y en la segunda se subirá el vídeo. Se cotejarán las diferencias y se realizará la evaluación con la rúbrica.

RÚBRICA PARA EVALUAR UN VÍDEO AL ESTILO DE LA PRACTICOPEDIA

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Narración del vídeo	Pronuncia con estupenda claridad, fluidez y buena entonación.	Pronuncia con claridad y fluidez pero sin entonación.	Pronuncia con claridad y muestra fluidez, pero con algunas pausas y bloqueos.	No es capaz de pronunciar con claridad y fluidez.
Elementos gráficos	Utiliza multitud de dibujos durante la explicación. Las imágenes y símbolos gráficos elegidos son de buena calidad.	Hay entre 5 y 10 dibujos. Buenas imágenes y símbolos gráficos.	Hay menos de cinco imágenes. O bien, las imágenes no son adecuadas o son de baja calidad.	Las imágenes y símbolos gráficos están mal elegidas o son de baja calidad.
Dominio de los contenidos	Demuestra un amplio dominio. Presenta de manera clara y concisa el trabajo realizado.	Demuestra un dominio adecuado sobre el tema, pero no excelente.	Demuestra algún dominio sobre apartados concretos, pero no sobre todo el tema.	No demuestra ningún conocimiento.
Seguimiento de pautas marcadas para el trabajo	Sigue todas las pautas que se piden en el trabajo y las realiza de forma muy adecuada en contenido y forma.	Le falta realizar un 5% de las pautas a seguir, realiza las mismas de forma adecuada en contenido y forma.	Le falta realizar un 25% de las pautas a seguir, realiza las mismas de forma medianamente adecuada falla algo en el contenido y/o forma.	Deja de realizar más del 50% de las pautas, y las que realiza de forma y con contenido poco adecuado.
Calidad técnica	El vídeo está editado incluyendo introducción y créditos. La calidad de la imagen y el sonido es alta.	El vídeo está editado incluyendo introducción y créditos. La calidad de la imagen y el sonido es media.	El vídeo está editado incluyendo introducción o créditos. La calidad de la imagen y el sonido es baja.	El vídeo no está editado no incluyendo introducción o créditos. La calidad de la imagen y el sonido es muy baja.

Rúbrica para los trimestres 2 y 3.



PLANTILLA PARA 'STORYBOARD'

Diálogo	Diálogo	Diálogo
Sonido/música Emoción/tono	Sonido/música Emoción/tono	Sonido/música Emoción/tono
Tiempo : :	Tiempo : :	Tiempo : :



"Plantilla para storyboard" de Cedec se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España.

Guión para la ejecución de los vídeos en el trimestre 3º

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para poder extraer unas conclusiones convincentes primero deberíamos probar el proyecto en el aula. A nivel teórico parece un proyecto exigente y puede que lo sea. Habría que constatar que dedicación en cuanto a tiempo se necesita para alcanzar la máxima puntuación.

En cuanto a la elección del tema, se podría plantear en caso de que por ejemplo todos los alumnos se graben jugando a videojuegos, un listado de posibles temas en los que no se pueda repetir. O obligar a elegir temas relacionados con las asignaturas que se está cursando. O incluso hacerlo monotemático y que el canal sirva para hacer didáctica de los conocimientos de las asignaturas del colegio, explicando como se estudia, etc...

Otra opción sería hacerlo extracurricular voluntario para aquellos alumnos que estén más motivados o para alumnos de altas capacidades.

Si sólo nos centramos en Youtube, dejamos de lado otras plataformas que les pueden resultar más atractivas: Twitch o TikTok. Si este es un motivo de conflicto y el alumnado se siente más cómodo utilizando estas plataformas se podría plantear incluirlas en el proyecto de forma libre siempre y cuando se atiendan a los criterios.

La falta de evidencias científicas sobre el proyecto lo hace atractivo y desafiante al mismo tiempo. Durante el proceso de investigación he sido incapaz de encontrar artículos de investigación que trataran la creación de contenido audiovisual en la escuela con un proyecto de carácter anual. Es evidente que el vídeo se utiliza de forma puntual para ciertos proyectos. Pero ahí radica la gran diferencia y lo que realmente lo hace innovador.

Sin embargo, esta claro que existen escuelas de audiovisuales que se enfrentarán a situaciones similares pero en el contexto de la formación superior. Es por esto que previo a la implantación del proyecto en la escuela se deberá constatar la viabilidad de un proyecto así con educadores expertos.

SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERENCIA

De la encuesta realizada al finalizar el proyecto queremos averiguar:

- ¿El proyecto ha sido determinante en tu decisión de carrera profesional? Entonces, ¿realmente orienta?
- ¿Mejora las calificaciones de la asignatura si el tema del canal coincide? ¿Han elegido temas de dentro o de fuera del aula?
- ¿Cuántos alumnos continúan con el proyecto de forma individual al finalizar?
- ¿Repetirías esta experiencia en 2º de Bachillerato?

Como colofón final al proyecto se puede crear un vídeo recopilatorio en el que los alumnos eligen sus 5 mejores segundos/frase y se hace una mezcla de todo el curso a modo cierre. Las competencias y las experiencias adquiridas por los alumnos pueden fomentar el servicio de enseñar a etapas inferiores el trabajo realizado.

Los espacios habilitados para la creación de audiovisuales “set de rodaje” permiten que el vídeo se integre de forma más transversal en el resto de asignaturas y etapas haciendo del proyecto un detonador del vídeo en el centro educativo.

Los vídeos creados por el profesor pueden ser difundidos en otros centros como material teórico sobre el que basar el proyecto. Se deberá crear una infografía explicativa del proyecto, en el que se explique en qué consiste, cómo conseguirlo y cómo evaluar. Esta infografía sirve a modo de imagen como “producto” de venta. El blog como epicentro del contenido sirve como modelo para otros centros en cuanto a la organización del contenido y seguimiento de las tareas.

BIBLIOGRAFÍA

Martín, E; Hernández, J. (2014). Pedagogía audiovisual: monográfico de experiencias docentes multimedia. Recuperado de URL: <http://hdl.handle.net/10115/12522>

Huerres Artime, P. (2012). ¡ Conócete a ti mismo!: propuesta de innovación para el fomento del autoanálisis en el ámbito de la orientación académica y profesional.

Romero Castaño, M. (2021). Iniciación a la creación de contenidos audiovisuales en Educación Secundaria

González Campo, A. (2017). Integración de las nuevas tecnologías en el aula. "Somos Youtubers" como propuesta de mejora.

Álvarez Herrero, J. F. (2014). "Ideas y sugerencias para integrar el vídeo en el aula de Educación Secundaria a partir de diversas experiencias"

Martín Centeno, O. (2019). Canal de TV. Recuperado de https://intef.es/wp-content/uploads/2018/07/Exp_Edu_Inspiradoras_Sto_Domingo-1.pdf

Donker, A.s & Boer, H. & Kostons, Danny & Dignath, Charlotte & Werf, Margaretha. (2013). Effectiveness of Learning Strategy Instruction on Academic Performance: a Meta-Analysis. Educational Research Review. 11. 10.1016/j.edurev.2013.11.002.

Hattie, J., Donoghue, G. (2016). Learning strategies: a synthesis and conceptual model. npj Science Learn 1, 16013

Bisra, Kiran & Liu, Qing & Nesbit, John & Salimi, Farimah & Winne, Philip. (2018). Inducing Self-Explanation: a Meta-Analysis. Educational Psychology Review. 30. 1-23. 10.1007/s10648-018-9434-x.

Pereira Baz, M., Capilla Sánchez, V., (2018). Diarios de aprendizaje con soporte TIC. El blog y más allá del blog... Recuperado de <https://cedec.intef.es/creamos-videoblogs-para-aprender-y-difundir-la-ciencia/>

Barrio, A. y Ruíz, I. (2014). Los adolescentes y el uso de las redes sociales. International Journal of Development and Educational Psychology. 3 (1), 571-576. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785056.pdf>

Caeiro Rodríguez, Martín. (2019). Recreando la taxonomía de bloom para niños artistas. Hacia una educación artística metacognitiva, metaemotiva y metaafectiva. Artseduca Núm. 24 Pág. 65-84

Robinson, Ken. (2015). Escuelas creativas. Penguin Random House

Juanan Pereira, Leyre Echeazarra, Silvia Sanz-Santamaría, Julián Gutiérrez. (2014). Student-generated online videos to develop cross-curricular and curricular competencies in Nursing Studies, Computers in Human Behavior, Volume 31, Pages 580-590

John Hattie, Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-analyses Relating to Achievement, Londres, Routledge, 2009

Abdaal, Ali. (2023). The Ultimate Guide to YouTube. Recuperado de https://aliabdaal.com/the-ultimate-guide-to-youtube/#%F0%9F%A4%94_So_How_Do_You_Know_If_Your_YouTube_Videos_are_Good_%E2%9C%85

Abdaal, Ali. (2023). YouTube for Beginners - How to Start & Grow Your YouTube Channel recuperado de <https://www.skillshare.com/en/classes/YouTube-for-Beginners-How-to-Start-Grow-Your-YouTube-Channel/1956780612/projects?via=member-home-EnrolledClassesLessonsSection>

Torres, Menárguez, A. (20 de noviembre de 2019). "El hombre detrás de las escuelas que han acabado con el clasismo eligiendo a sus alumnos por sorteo". El país. Recuperado de https://elpais.com/sociedad/2019/11/14/actualidad/1573732199_604907.html

LEGISLACIÓN

Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos, aplicable a partir del 25 de mayo de 2018).

VIDEO TESTIMONIOS

Cesar Kuriyama shoots one second of vídeo every day of his life, and edits them together into a montage that prompts him to think how he approaches each day.

https://www.ted.com/talks/cesar_kuriyama_one_second_every_day

ANEXOS

Formulario de evaluación docente. Se realizaría al final de cada trimestre.

Diego Martinez, D. Pascual, M y Serrano. J (2023)

1. Totalmente en desacuerdo.
2. En desacuerdo.
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
4. De acuerdo.
5. Totalmente de acuerdo.

Ítem	1	2	3	4	5
El profesor muestra el sentido, el por qué del proyecto.					
El proyecto te ha generado interés y curiosidad.					
El docente estructura y presenta los contenidos de manera clara y organizada.					
El profesor utiliza ejemplos y actividades prácticas relevantes al tema para facilitar la comprensión.					
Los recursos utilizados por el profesor son útiles y suficientes para la realización del proyecto.					
El profesor ha mostrado los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar con este proyecto.					
El profesor se muestra correcto en el trato al alumnado.					
El profesor se adapta al ritmo y nivel de los alumnos					
El profesor fomenta la retroalimentación aportando comentarios y permitiendo la retroalimentación entre alumnos.					
Me he sentido guiado y acompañado por el profesor en la realización de este proyecto.					
Se crea un ambiente de aprendizaje seguro y respetuoso.					
El profesor consigue que los estudiantes participen de forma activa y colaborativa en sus clases.					
Gracias a la realización de este proyecto he aprendido cosas que pueden ser útiles para mi estudio o carrera profesional.					
Me ha quedado claro desde el primer momento cómo se iba a evaluar este proyecto.					
La evaluación del proyecto es justa y representa el trabajo que he realizado.					
Estoy satisfecho/a con el trabajo que le he dedicado a la unidad.					
Escribe una posible mejora del proyecto. Por ej. Algo en lo que te hubiera gustado profundizar más, o cambiar la forma de hacerlo, ¿Echas de menos algo?					