

TENDENCIAS ACTUALES DEL APRENDIZAJE EN LÍNEA Y WEB 2.0

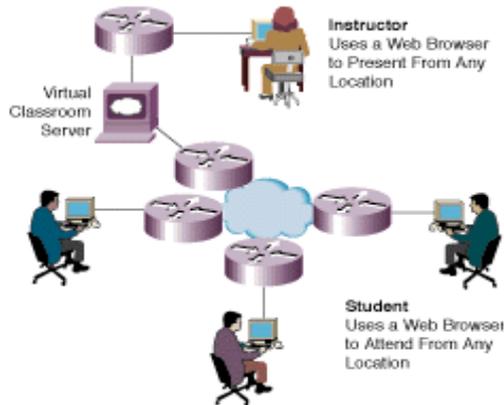


- LA WEB 2.0** *Qué es la web 2.0 y cómo formar parte de ella*
- AULA VIRTUAL** *Varios aspectos sobre este tema*
- TENDENCIAS** *Aquí se describen las tendencias actuales sobre el aprendizaje en línea*
- TV EDUCATIVA** *Cómo trabajar con la televisión educativa 2.0*
- ACTIVIDADES** *Diseño y puesta en práctica de películas educativas*
- EJEMPLOS** *De televisiones y videos educativos*
- EJERCICIOS** *Todos los ejercicios de este curso*
- CRÉDITOS**

By Tino Fernández *www.futureworkss.com*

INTRODUCCIÓN

Los sistemas tradicionales de formación con los alumnos están dejando paso a otras formas de educación como pueda ser la educación a distancia, también llamado e-learning. Se puede definir como aula virtual aquel en donde los alumnos y el profesor trabajan como la harían en una aula real, pero utilizando las herramientas y tecnologías que ofrece la web 2.0.



EJERCICIO N°1: EJEMPLOS DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN INTERNET

Este ejercicio pretende mostrar varios ejemplos de aplicación de la formación a distancia o E-learning a través de Internet. Llevar a cabo las siguientes tareas:

1. **Aula Cesga, plataforma de e-learning del Centro de Supercomputación de Galicia.** Entrar en este sitio web escribiendo la dirección <http://www.cesga.es/> dentro de la barra de direcciones del navegador o pulsando sobre el botón "Cesga" dentro de la presentación. Una vez abierta esta página:
 - a) Realiza un listado con los temas principales de esta página (Cursos y eventos, documentos.....).

 - b) Indica cuales son los próximos cursos y eventos que aparecen actualmente anunciados en esta página.

c) ¿Cuales son los requisitos para participar en alguno de estos cursos?. Anotarlos aquí abajo.

2. **Formación a distancia a través del Ministerio de Educación y Ciencia.** Entrar en la página web <http://www.aulamentor.es/> o pulsar sobre el botón de “Ministerio”. Una de las principales características de esta plataformas es que es posible obtener un certificado oficial de los cursos que se realizan.

a) Visita la página anterior y realizar un resumen de sus contenidos.

b) Pulsar sobre el botón de “Cursos Mentor” en la parte superior de esta página. Copiar aquí abajo el listado de cursos que aparecen clasificados por categorías.

c) Este sitio web también ofrece enlaces a aulas reales de formación que complementan los cursos en la red. Atiende a las explicaciones del profesor para saber como buscar cualquiera de estas aulas en una ciudad concreta. Anotar como se hace.

d) Buscar aulas reales en la ciudad de Pontevedra. Accede a su página web.

UTILIZACIÓN DE MOODLE Y LAS HERRAMIENTAS DE GOOGLE

Se trata de las plataformas más utilizadas a nivel de formación por parte de los profesores. La creación de contenidos educativos para los alumnos dentro de Internet usando las herramientas de estas plataformas ofrecen varias ventajas:

1. No hace falta tener un conocimiento profundo en informática para usarlas.
2. La creación de un determinado tipo de contenido (examen, documento de texto, formulario, etc) se puede realizar mediante módulos específicos o plantillas que se pueden modificar para adaptarlas según las necesidades de formación.
3. Es posible utilizar toda una serie de programas auxiliares dentro del software libre para mejorar la calidad de los contenidos, por ejemplo, para incluir video tutoriales que complementan a los documentos de texto.
4. alguna de estas plataformas puede ser usada sin conexión a Internet y así probar el funcionamiento de un curso que está siendo creado por un profesor. Es el caso de Moodle, ya que es posible instalar un servidor virtual dentro de un ordenador que simula el funcionamiento de un servidor real de Internet.

EJERCICIO Nº2: CREACIÓN DE AULAS VIRTUALES EN MOODLE

Se trata de un programa que permite la creación de sitios web en donde realizar cursos de tipo e-learning de contenidos educativos.



1. Entrar en la página web <http://moodle.org/> o pulsar sobre el botón de “Moodle” dentro de la presentación.
2. Una vez abierta la página principal de Moodle cambiar el idioma a Español.
3. Pulsar sobre la imagen de “Acerca de Moodle”. En esta ventana buscar el texto “Sitio de demostración” y pulsar sobre él. Una vez abierta la página de demostración y en su parte inferior buscar el idioma “Spanish”.
4. Ahora pulsar sobre el texto “Teacher Demo”. En la ventana que se abre hay que registrarse para poder probar esta plataforma, pulsando sobre el texto “Comience ahora creando una cuenta”.
5. Una vez registrados podremos entrar para ver la demostración de cómo funciona un curso a través de Moodle.

EJERCICIO N°3: LAS HERRAMIENTAS DE GOOGLE

La realización de aulas virtuales así como la forma de trabajar con las herramientas de Google son totalmente diferentes a Moodle. Para usar esta plataforma en el aula con los alumnos es conveniente disponer de una cuenta de correo electrónico en Gmail, aunque también se puede utilizar usando otros correos como Hotmail o Yahoo.



Atiende las explicaciones del profesor durante esta jornada para saber cuales son las principales aplicaciones que permiten crear aulas virtuales para trabajar con los alumnos, así como ejecutar varios tipos de tareas de diferente índole.

1. **Google Groups.** Esta aplicación se utiliza para crear grupos de trabajo como pueda ser el de una clase. Anota aquí abajo como se hace:

Anota también como se trabaja en el foro:

2. **Google Docs.** Con esta aplicación se pueden varias realizar varios tipos de tareas en el aula.
 - a) Los alumnos pueden trabajar con diferentes programas en la nube dentro de esta plataforma. Anota aquí abajo cuales son:
 - b) Es posible usar herramientas para preparar exámenes de varios tipos. Anota paso a paso como se hace, así como los tipos de formularios que se pueden crear, además de indicar de qué forma los alumnos envían estos exámenes y como se corrigen.

- c) Indica cuales son las formas de estar en contacto con los alumnos en Google Docs, es decir, los diferentes procedimientos para mandarles información o estar en contacto con ellos.

 - d) Fijate en los tipos de estructuras de carpetas que se pueden crear así como la forma de trabajar con ellas.
3. **Google Calendario.** Es otra de las aplicaciones de obligada utilización en el aula. Anota para que sirve y como se puede usar en una clase.
4. **Google Site.** Tal vez una de las aplicaciones menos usadas en las aulas pero con unas posibilidades didácticas increíbles, ya que:
- a) Permite una total integración de las aplicaciones realizadas en Google Docs, por ejemplo, una presentación elaborada en Google Docs se ejecuta a modo de presentación de Power Point en Google Site.
 - b) Se puede crear un site completo de aula con diferentes apartados igual que con un sitio web convencional, pero a base de plantillas y sin conocimientos de programación.
 - c) Es posible incluir todo tipo de contenidos, desde videos, contenidos multimedia de otras páginas web a través de código embebido, etc.
 - d) Es posible publicar entradas al igual que un blog.
 - e) Los alumnos pueden añadir comentarios.

Decir tiene que la creación de aulas virtuales con las herramientas de Google permite crearlas de forma totalmente privadas, de manera que solo las personas que se autoricen podrán entrar y participar de los contenidos.

EJERCICIO NÚMERO 4: ESTUDIAR UN IDIOMA

Una de las grandes posibilidades que nos ofrece Internet es la de aprender cualquier cosa en cualquier momento y en cualquier lugar. Desde como realizar trabajos de bricolaje, estudio de una carrera (UNED), aprender informática, etc.

Estudio de un curso de Alemán de nivel básico:

Entrar en el sitio web de <http://www.busuu.com/es> para inscribirse en un curso de Alemán de nivel básico. Realizar los siguientes pasos:

- 1) Debajo del botón de “Registrarse gratis” escoger “**Quiero aprender**” **Alemán** y pulsar sobre el botón de registro gratuito.
- 2) En la siguiente ventana cubrir los datos del registro:
 1. **Usuario:** Nombre que aparecerá cuando se entre al sitio web una vez registrado. Aconsejo poner un nombre compuesto para evitar volver a cubrir los campos en caso de que el nombre ya exista. Es una buena idea, por ejemplo, poner si me llamo Eduardo, “Eduardo124”.
 2. **Correo electrónico :** Desde donde activaremos la cuenta en este sitio web y el primer dato que se pide para entrar.
 3. **Contraseña:** Segundo dato para entrar. La contraseña para ser eficaz debe de contener letras mayúsculas y minúsculas, números y caracteres especiales. Por ejemplo: w8Yq1#A3.
 4. **En el campo “Quiero aprender”:** Escoger “Idioma” Alemán y “Nivel” elemental.
 5. Activar la opción de “He leído y aceptado los términos”. Después pulsar en “Registrarse”.
 6. **Activar el registro:** Entrar en la cuenta de correo del punto número 2 para activar la cuenta de este sitio web. Pinchar sobre el enlace para entrar en busuu y terminar de completar el registro.
 7. Anotar en un fichero de texto: Cuenta de correo y contraseña para entrar y realizar el curso en busuu. Esto es importante para volver a entrar otra vez en caso de salir de la página.
- 3) Una vez registrado y dentro del sitio escoge la opción de “Continúa gratis”.
- 4) En la siguiente ventana ya puedes escoger comenzar el curso de Alemán.



EJERCICIO NÚMERO 5: VISITAR think1.tv

En esta dirección <http://www.think1.tv/> podemos ver una de las televisiones educativas mas interesante de nuestro país. Entra en esta dirección y realiza las siguientes tareas:

1. Entra en la página de think1.tv y busca el enlace de su blog para entrar en él. Una vez dentro del blog de think1.tv suscribe a él mediante Google Reader. Para hacerlo:
 - a) Entra en Google Reader a través de cuenta G-mail, sino tienes debes de crear una nueva.
 - b) Dentro del blog de think1.tv pulsa en “Suscribete” y en “Entradas” y “Add to google”.
 - c) En la nueva ventana que aparece copia la dirección de los feed de este sitio web, este enlace <http://think1tv.blogspot.com/feeds/posts/default> .
 - d) Cierra la última ventana que has abierto y copia la dirección dentro del recuadro que aparece al pulsar el botón de “Añadir una suscripción” dentro de Google Reader, y pulsa “Añadir”. Al cabo de unos segundos aparecerá una ventana indicando que has realizado la suscripción.
2. Vuelve a la página principal de think1.tv analiza su contenido. Navega por sus diferentes menús y toma nota de todas aquellas cosas que te resulten interesantes y que puedan aportarte ideas. Realiza un resumen de dichas ideas que puedas aplicar en tu colegio o instituto.



EJERCICIO NÚMERO 6: DEFINE EL TIPO DE TELEVISIÓN EDUCATIVA

Es base a los contenidos del apartado “Cómo trabajar con la televisión educativa” define el tipo de televisión educativa que te gustaría realizar. Escoge de cada aspecto que se formula a continuación una o varias de las opciones que se ofrecen marcando un círculo alrededor de su letra. Al final debes de realizar un resumen de como será tu televisión.

1. Según el número de personas que forman parte del equipo de la televisión

- a) Televisión educativa individual, no continua y de cobertura reducida. Esta formada por un solo miembro del equipo docente
- b) Televisión educativa escolar de emisiones regulares. Forman parte de ella varios profesores de diferentes departamentos
- c) Televisión educativa continua y de emisión permanente. Este tipo de televisión esta formado no solo por profesores y alumnos sino también cuenta con un consejo de administración del propio centro. Reciben ayudas solo para este tema

2. Según los criterios que guían el diseño de los programas

- a) Audiencia a quien se dirige
- b) Objetivos de la programación
- c) Estructura temporal de la programación
- d) Criterios de selección de contenidos
- e) Aspectos técnicos

3. Según los medios disponibles

- a) Sin medio alguno, sin software ni hardware. Televisión educativa editada on-line
- b) Con pocos medios, dispone solo de software. Televisión educativa grabada y editada en PC
- c) Con buenos recursos, dispone de hardware y software sencillo. Televisión educativa grabada fuera y dentro del PC
- d) Con medios avanzados, dispone de hardware, software semi-profesional y plató de grabación. La televisión educativa mas interesante

4. Según los aspectos técnicos

- a) Tipos de programas (video-tutorial, documental, entrevistas, etc)
- b) Duración de los programas
- c) Tipo de imagen, sonido, guión.
- d) Calidad técnica (Youtube, Streaming, DVD, HD, etc)

5. Según el medio y la forma de publicación

- a) Televisión en directo
- b) Televisión en diferido
- c) Televisión en Intranet
- d) Televisión en Internet
- e) Televisión en soporte físico (CD, DVD, Pendrive, etc)

6. Escribe aquí un resumen de como será tu televisión educativa según las elecciones que has realizado en los apartados anteriores:

Por ejemplo: Televisión educativa formada por varios profesores de diferentes departamentos con emisiones semanales a través de Internet en directo y en diferido, además de la elaboración de DVDs de calidad media. Se dirige a todos los alumnos de la ESO de 3º y 4º cuyos contenidos estarán basados en los desarrollos curriculares de sus asignaturas. La edición se realiza en el centro con un pequeño plató de televisión así como grabaciones en exteriores, además de grabaciones enteramente realizadas dentro del PC. La programación de esta televisión contendrá entrevistas, documentales así como video tutoriales de explicaciones de diferentes materias según los guiones de los profesores participantes. Contamos con una cámara de video Sony y con el software de edición de video Pinnacle 11. Las publicaciones en directo a través de Internet se realizara en el portal "livestream", mientras que en diferido se suben a "Youtube" y después se integran en el sitio web del instituto.

Escribe aquí tu resumen: _____

EJERCICIO NÚMERO 7: CREAR CUÑA DE ENTRADA PARA TELEVISIÓN

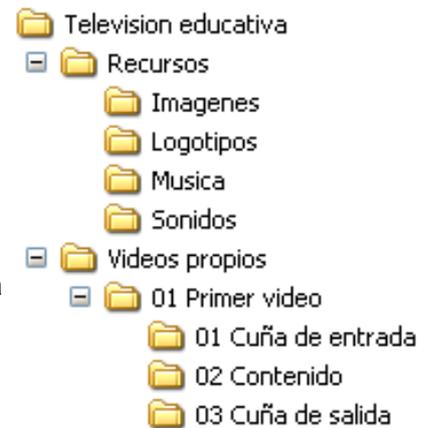
Todas las televisiones antes de presentar sus contenidos comienzan con una cuña de entrada o breve presentación de su televisión. Se trata de un video de poco mas de 10 segundos con animaciones que presentan el nombre de la televisión a la vez que se acompaña de una música de fondo.

Pasos a realizar:

Vamos a realizar un simple cuña de entrada compuesta solamente por varias imágenes y con una música de fondo y editado en Internet.

1. Crear la siguiente estructura de carpetas en el disco duro.

De lo que se trata es de organizar la información que se descarga de Internet así como la que se genera en el ordenador, de manera que al montar el video final sea fácil de localizar.



2. Creación del nombre. Entra en la página <http://www.programatium.com/03Recursos/logocreator.htm> y crea el nombre de la TV según tus criterios, para usarla dentro de la cuña de entrada. Guardalo en la carpeta de logotipos.
3. Abre el programa de retoque de imágenes Gimp y realiza las siguientes acciones con él:
 - a) Crea una imagen con una relación 4:3 (formato tradicional de las televisiones), por ejemplo de 640 por 480 pixels, con fondo negro. Guarda esta imagen con el nombre 01 y con formato "jpg" dentro de la carpeta "01 Cuña de entrada"
 - b) Ahora crea una capa en la imagen anterior y pega el nombre de la TV del punto 1 en el centro de la imagen. Dentro del menú "Archivo" escoge "Guardar como" y dale el nombre "02.jpg" a esta imagen compuesta
 - c) Escoge la herramienta de texto y escribe el texto "PRESENTA" usando la fuente "Century". Graba de nuevo esta imagen según el punto anterior pero darle el nombre de "03.jpg"
 - d) Por último abre la primera imagen que has creado y guardala con el nombre de "04.jpg"
4. Entra en el sitio web <http://studio.stupeflix.com/> y realiza los siguientes pasos:
 - a) Pulsar sobre el botón "Make a video"
 - b) En la siguiente ventana de los cuatro estilos que aparecen escoge "Classic" pulsando el botón "Select this style" que queda debajo de esta imagen "
 - c) Ahora pulsa en la siguiente ventana el botón "Add images & videos"
 - d) Pulsa el botón verde "Upload from your computer"
 - e) En la ventana de selección que aparece busca la carpeta en donde has guardado las cuatro imágenes y cargalas a la vez
 - f) Una vez cargadas las imágenes pulsa el botón de "Add Soundtrack". Busca una música de fondo que hayas guardado previamente en la carpeta de "Musica"
 - g) Por último selecciona el tipo de transición entre las imágenes
 - h) Para ver la cuña de entrada finalizada pulsa en "Save &Preview"

Para descargar el video una vez terminado es necesario enviar un correo electrónico para solicitar la licencia educacional, en la siguiente dirección:

<http://www.tecnotic.com/content/?aburrido-de-powerpoint-prueba-stupeflix-una-nueva-herramienta-para-crear-video-en-el-aula>

EJERCICIO NÚMERO 8: CÓMO REALIZAR UN VIDEO TUTORIAL

Se trata del primer ejercicio en donde se realizará un guión completo a la vez que se editará todo dentro del Ordenador. Para poder grabar y editar dentro del ordenador llevar a cabo las siguientes tareas:

1. Usar como sistema operativo Ubuntu 10.04 o superior.
2. Debemos de acceder al centro de Software de Ubuntu y desde allí descargar e instalar los siguientes programas:
 - a) Grabadora de escritorio (recordMyDesktop)
 - b) Editor de imágenes Gimp
 - c) Transcodificador de video Transmageddon
 - d) Editor de video OpenShot
3. Crear una carpeta en el escritorio de Ubuntu llamada Ejercicio N°6.
4. Una vez instalados estos programas realizar con el programa Gimp una imagen de 720 por 480 pixels. A partir de esta imagen crear varias capas diferentes a la vez que se le da un nombre al archivo, de la siguiente manera (guardar cada una de las imágenes en la carpeta creada en el punto anterior):
 - a) Capa 1 fondo negro, nombre 01Negro 720 por 480.jpg
 - b) Capas 2, 3 y 4 fondo con relleno con patrón y texto de título, nombre 02Titulo.jpg
 - c) Capa 5, texto sobre el video tutorial que se esta realizando, nombre 03Titulo y tutorial.jpg
 - d) Capa 6, texto con fondo del apartado b, nombre 04Fin.jpg
5. Entrar con el navegador de archivos de Ubuntu en la carpeta creada en el escritorio y seleccionar el fichero "01Negro 720 por 480.jpg". Mantener esta ventana abierta.
6. Ahora adaptar el tamaño de la ventana de navegación del explorador de archivos de Ubuntu al tamaño "en negro" de la imagen abierta". Con esto conseguimos que la ventana sobre la que vamos a grabar a continuación tenga un tamaño de 720 por 480.
7. Antes de trabajar con el programa de captura de pantalla *conectar un micrófono a la entrada de micro del ordenador*.
8. Abrir el programa "Grabar video de tu escritorio" y seguir los siguientes pasos:
 - a) En la ventana de este programa pulsar primero sobre el botón de "Guardar como" para darle un nombre a la grabación de pantalla, en este caso "Videocaptura.ogv" y guardarla en la carpeta del punto 3.
 - b) Después pulsar el botón de "Seleccionar Ventana" y a continuación pulsar sobre el título de la ventana del explorador de archivos abierta en el punto 6. Al cabo de unos segundos esta ventana tiene que aparecer rodeada de un marco negro, en caso contrario volver a pulsar sobre la ventana del explorador.
 - c) Pulsar sobre el botón "Grabar". En ese instante comenzará la grabación de esta zona de la pantalla a la vez que aparece un icono cuadrado rojo en el panel principal de GNOME. Este icono sirve para poner en pausa o parar la grabación.
9. Abrir el programa OpenShot Video y montar el video tutorial completo con las tres partes fundamentales de todo guión, inicio, contenido y fin. Además obtener una música con derechos de autor "Creative Commons" para ponerla como música de fondo.

EJERCICIO NÚMERO 9: TRABAJANDO CON LA CÁMARA DE VIDEO

Con este trabajo aprenderemos a realizar películas educativas con una cámara de video, a la vez que usaremos el ordenador para realizar el montaje final de lo que grabemos con la cámara. Realiza los siguientes apartados para llevar a cabo este ejercicio:

1. Una vez tengas la cámara de video en la mano estudia sus características:
 - a) Resolución a la que graba =
 - b) Formato/s de grabación =
 - c) Forma de guardar las películas (cinta, disco duro, tarjeta) =
 - d) Tipo de conexión al ordenador o al televisor =
2. Una vez determinada las características básicas de la cámara, realiza varias grabaciones de prueba para comprobar su funcionamiento. Intenta ver las grabaciones en un ordenador, si esto no es posible indica la causa y si existe alguna solución para resolver el problema.

Problema =

¿Tiene solución? =

3. Se supone en este apartado que ya tienes una cámara y que de alguna forma puedes volcar su contenido dentro de un ordenador. Si no es así consigue una cámara con la que puedas hacerlo.
4. Planifica antes de comenzar a grabar lo que quieres hacer, por ejemplo, un reportaje sobre tu colegio, simplemente grabar en exteriores para después montar un guión con voz en off, etc.
5. Realiza la grabación según lo planificado en el punto anterior. No te preocupes de grabar muchas tomas, mas vale que sobre material y que no sobre.
6. Una vez terminada la grabación vuelca su contenido en una carpeta del ordenador llamada "Ejercicio07 Grabaciones".
7. Atendiendo las explicaciones del profesor durante la clase monta la película.