



FORMACIÓN

EN

VIDEO PARTICIPATIVO



Erasmus+

Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea



# VIDEO

## IN EDUCATION PROCESS

PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS  
PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175

 The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

 Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

 Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



## ***Currículo Formativo***

*Formación en Vídeo Participativo*

### **Video in Education Process**

Asociación estratégica Erasmus + para la educación de adultos

*El currículo presentado en la parte inferior es la base de los proyectos piloto conducidos por los participantes de la sesión formativa C3 (16-20 de septiembre 2019, Reading, Reino Unido).*

#### **I Grupo objetivo: Formadores**

- educadores (formadores, facilitadores, profesores, etc.) que trabajen con adultos
- trabajadores sociales, terapeutas, supervisores de grupos, agentes de cambio, innovadores sociales
- todas las personas interesadas en compartir cualquier contenido en forma de vídeo

#### **Reunión informativa del grupo:**

Los participantes no necesitan ningún conocimiento previo sobre el uso de equipos de vídeo, los módulos están diseñados para ser utilizados con participantes con conocimientos limitados de alfabetización o de idiomas.

Los responsables de los talleres deben tener un conocimiento completo y competencia en el uso de equipos de vídeo, en la producción de vídeos editados en cámara y en el trabajo en grupo. Es preferible tener conocimientos de los conceptos de producción de vídeo y experiencia.

#### **Tamaño y tipología estimado del grupo:**

Número recomendado de participantes: De 3 a 10 (idealmente con 2 facilitadores).

Tipo de grupo: versátil, especialmente en cuanto a género, experiencia y edad.

#### **Atención:**

Este módulo de formación está destinado al personal que trabaja con grupos de adultos con competencias limitadas, y utiliza juegos y ejercicios que no se basan en la alfabetización o en un alto nivel de educación; sin embargo, funcionan bien con cualquier nivel de competencia. Antes de comenzar los talleres, los formadores deben dedicar tiempo a considerar cómo dar cabida a los diferentes niveles de habilidades y competencias en el taller para garantizar la plena participación de todos. Durante la primera sesión es importante aclarar cuál es el comportamiento aceptable y algunos de los principios del taller, por ejemplo, respetar los turnos, no interrumpir a las personas, etc.

La formación piloto está dedicada a grupos de adultos con niveles variables de competencias y habilidades (de bajo nivel educativo, de recualificación, de perfeccionamiento, desempleados de larga duración, personas de edad avanzada, nacionales de terceros países, etc.), más que a grupos de formadores. Está diseñado para mejorar sus competencias y habilidades y para que participen en la comunidad en general. La metodología es una guía y los profesionales deben estar preparados para ser flexibles y cambiar o adaptar el plan de estudios si es necesario en función de las necesidades de los participantes.

Es importante que se disponga de espacio para debatir los ejercicios y que se faciliten recomendaciones de información de apoyo relacionadas con los talleres, si es necesario.

Todas las actividades se pueden realizar sin necesidad de utilizar un recurso de edición. Se supone que ningún material grabado en los talleres se distribuirá fuera de la formación, a menos que se discuta explícitamente y se acuerde con todo el grupo.

## II Resultados de Aprendizaje:

1. Realización de vídeos
2. Poner en común de ideas y trabajo creativo para planificar vídeos cortos
3. Discutir temas y asuntos, presentar ideas
4. Mejora de la conciencia crítica
5. Aparecer en cámara
6. Actitudes: Trabajar juntos y sensibilizar sobre los problemas de la comunidad

## III Descripción del taller

Módulo	Duración	Actividades	Objetivos	Comentarios
I	75 mins	<b>Compromiso</b>	<p>Introducción y actividades de grupo.</p> <p>Formación del grupo.</p> <p>Utilizar técnicas de vídeo participativo para involucrar a los participantes.</p> <p>Introducir el intercambio de papeles y la aparición de todos en la cámara.</p> <p>Introducción a las técnicas de edición en cámara.</p>	<p>Esta parte puede modificarse en función de las necesidades y el perfil del grupo o de su modo de trabajo, etc.</p> <p>Dé al grupo la oportunidad de acostumbrarse a la situación.</p>
II	75-100 mins	<b>Exploración</b>	<p>Introducción a las técnicas de edición en cámara.</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo.</p> <p>Salir de la sala del taller para explorar el entorno.</p>	
III	45 mins	<b>Expresión</b>	<p>Comprensión del espacio frente a la cámara.</p>	

			Trabajar juntos para lograr los objetivos.  Compartir y desarrollar ideas para las películas.	
IV	75-100	<b>Dramatización creativa</b>	Técnicas de storyboard.  Planificación de vídeos creativos.  Rodaje en exteriores, desarrollo de habilidades actorales, planificación de la continuidad e investigación.	
V	75 min	<b>Comunicación de ideas</b>	Elegir y desarrollar temas para comunicar ideas personales y de otras personas.	
VI	75	<b>Proyección/planificación</b>	Revisar el progreso.  Discutir la comunicación al público externo.	Debatir sobre la planificación de proyectos, riesgos, oportunidades y ética.
VII	20 mins	<b>Evaluación</b>	Tomar nota de las opiniones y sugerencias críticas de los participantes para mejorar los escenarios del taller.	Edición, consentimiento, encuadramiento de los diferentes públicos y resultados.

#### IV Plan de actividades detallado

Antes de la primera sesión, los trabajadores deben montar el equipo; después, en cada sesión, los participantes deben ayudar a montar y recoger el equipo. El uso técnico del equipo se enseña de forma experimental, y cuando sea necesario no se hace una demostración del equipo. Los formadores no deben tocar el equipo, excepto cuando sea inevitable o esté especificado en el plan de actividades.

Pantalla de televisión - debe estar siempre alejada de los participantes, excepto cuando se reproduzcan las actividades grabadas, para evitar distraer a los participantes mientras se graba y para evitar la vergüenza.

Los formadores deben aparecer en la pantalla en los primeros ejercicios para asegurarse de que comparten la experiencia de los grupos.

Las actividades marcadas con un asterisco (\*) están tomadas de Shaw J y C Robertson (1997) Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work.

## Módulo I

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
15 min	<b>Nombre del juego*</b>	Rompe el hielo - sobre ti mismo.	Equipo de vídeo en medio círculo estándar con micrófono de mano y monitor.	Verse en la pantalla puede ser un reto para algunos participantes. Hay que apoyarlos y aliviar su incomodidad si es necesario.
Instrucciones para los participantes	Una persona se encarga de operar la cámara y grabar al resto. Todo el mundo se presenta y dice una cosa sobre sí mismo. Se puede pedir a los grupos más seguros que repitan lo que han dicho los anteriores.			
Nota para el formador	Comparta la vergüenza apareciendo usted mismo. Pregunte a la gente cómo se siente al verse a sí misma, todos están en la pantalla juntos para compartir la experiencia.			
20 min	<b>Bombardeo de preguntas*</b>	Introduce el concepto de investigación.	Configuración estándar (Como arriba).	
Instrucciones para los participantes	Cada persona hace una pregunta a la persona que tiene al lado y sostiene el micrófono para que ésta responda. A continuación, pasan el micrófono a lo largo de la fila para que todos hagan y respondan una pregunta.			
Nota para el formador	La primera vez que se utiliza este juego es típico que todos hagan las mismas preguntas, cuando lo vuelva a utilizar asegúrese de que todos han pensado en su propia pregunta antes de empezar.  Asegúrese de que el operador de cámara prepare la toma con dos personas para que pueda ver tanto a la persona que hace como a la que responde las preguntas.  Después de este juego es un buen momento para discutir las reglas básicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercambiar por turnos cada papel, para cada nueva toma</li> <li>- Todos utilizan el equipo</li> <li>- Todos aparecen delante de la cámara</li> <li>- No se filma a nadie sin permiso</li> <li>- Espera a que todo el mundo esté listo y cuenta para empezar a grabar para que todo el mundo sepa cuándo está funcionando la cámara</li> </ul>			
40 min	<b>Programa de entrevistas *</b>	Hacer preguntas en pequeños grupos	Un grupo filma a otro grupo	Es importante no precipitarse en este juego. Es una oportunidad para que los participantes discutan el tema y se acostumbren a trabajar con los demás de forma creativa.
Instrucciones para los participantes	Divida a los participantes en grupos de 3 personas (pero 2 ó 4 son suficientes, según el número de integrantes del grupo). Cada grupo elige un tema y planifica 2 o 3 preguntas. Pueden organizarse como quieran, cada persona puede hacer una pregunta o pueden tener un presentador. Pueden ser ellos mismos o actuar como personajes de ficción. Cada grupo graba por turnos, con otro grupo actuando como equipo.			

Nota para el formador	<p>Consejo - Introduzca la necesidad de hacer preguntas "abiertas" y no "cerradas" (es decir, no "¿Te gusta?", que sólo da respuestas de una palabra). Utilice preguntas del tipo "por qué".</p> <p>En el caso de los grupos menos capacitados, es posible que los formadores tengan que intervenir.</p> <p>Reproduzca el vídeo una vez que todos los grupos hayan grabado.</p> <p>Consejo: graba unos segundos en negro (en la parte posterior de la tapa del objetivo) para crear un espacio entre cada espectáculo cuando se reproduzca.</p> <p>Asegúrate de que todo se reproduce aunque parezca largo; cualquier intento de acortar la reproducción se considerará una crítica al trabajo.</p>
-----------------------	---

## Módulo II

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
15 min	<b>Juego de la edición*</b>	Introduce la edición en cámara	Cámara, trípode, sillas - suficientes para que todos los participantes se sienten en fila.	
Instrucciones para los participantes	<p>Todos los participantes se sientan en fila. La cámara está preparada para que todos puedan ser vistos.</p> <p>El formador cuenta en "3.2.1". Se pulsa la cámara para grabar, luego se cuentan 5 segundos y se deja de grabar.</p> <p>Una persona sale de la toma, el resto permanece sentado.</p> <p>Se repite el recuento y la grabación y se repite el proceso hasta que sólo queden sillas.</p>			
Nota para el formador	<p>Este juego es sencillo pero muy importante para que los participantes entiendan la edición en cámara.</p> <p>Para obtener el mejor efecto, las personas no deben moverse durante el juego, excepto cuando salgan de la toma.</p> <p>Reproduzca y discuta el proceso, ¿cuántas "tomas" hubo (número de personas + sillas)? Discute el "efecto de salto". Haz referencia a su uso en la televisión o en las películas, si procede.</p>			
60-85 min	<b>Documental plano a plano *</b>	<p>Secuencia improvisada editada en cámara.</p> <p>La realización del vídeo no es una actividad de clase.</p> <p>El grupo se moverá por el interior y el exterior.</p>	<p>Equipo con baterías (más repuestos) para su uso en los desplazamientos.</p> <p>Micrófonos adecuados para grabar las entrevistas en el exterior, auriculares, monitor (para ver el material una vez terminado).</p>	<p>La primera persona decide dónde ir y se convierte en director. Se asignan funciones a cada uno (cámara, asistente de sonido, auriculares, persona que cuenta, jefe de planta, etc.).</p>
Instrucciones para los participantes	<p>Trabajando en equipo, cada persona decide por turnos dónde ir a grabar y luego hace una presentación, explicando por qué ha elegido ese lugar.</p> <p>El grupo se desplaza a medida que se deciden nuevas localizaciones. Continúa hasta que todos hayan elegido un lugar y presentado.</p> <p>La primera persona presenta la película y la última la concluye.</p>			

Nota para el formador	<p>Una buena manera de explorar el entorno de la formación. Es necesario tener una idea clara de antemano de dónde se puede filmar para poder apoyar las decisiones de los participantes.</p> <p>Apoye la toma de decisiones que restrinjan la distancia que el equipo tiene que caminar, posiblemente estableciendo límites de dónde pueden filmar/cuán lejos están de la sala de enseñanza, pero no sea demasiado directivo.</p> <p>Es importante que el ejercicio se complete y se vea en la misma sesión.</p>
-----------------------	---

### Módulo III

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
15 min	<b>Qué hay en la foto *</b>	Juego de conciencia espacial para romper el hielo.	Los participantes se colocan creando un semicírculo.	No es necesario registrar este ejercicio. Lo importante es la actividad, no el resultado registrado
Instrucciones para los participantes	La cámara se coloca apuntando a una parte de la habitación sin que haya nadie en la imagen. A continuación, deben trabajar juntos para obtener el número especificado de partes del cuerpo en el plano, por ejemplo, 4 pies (tenga en cuenta sólo los pies, no la pierna también). A continuación, se mueve la cámara y se hacen otras sugerencias, manos, narices, frentes, etc.			
Nota para el formador	<p>Asegúrese de que el encuadre de la cámara es adecuado para la actividad - es decir, una cámara que apunta al aire no puede tener 6 pies fácilmente en el plano.</p> <p>Consejo - Este es uno de los únicos juegos en los que es útil que el trabajador utilice la cámara para preparar la primera toma. También es uno de los pocos juegos en los que los participantes se benefician de poder ver el monitor.</p> <p>Se puede repetir una versión del juego para averiguar más cosas sobre los demás, por ejemplo, sobre lo que les gusta y lo que no les gusta, pidiendo a todos los que les gusta el chocolate, los que odian el fútbol, etc., que salgan en la foto. Puede utilizarse para romper el hielo.</p>			
30 min	<b>Bombardeo de preguntas sobre un tema *</b>	Desarrolle temas para la planificación.	Configuración estándar.	Puede utilizarse tantas veces como sea necesario al inicio de las sesiones para ayudar a la planificación y a las ideas creativas, de forma similar a los mapas mentales, pero en vídeo.
Instrucciones para los participantes	<p>Todo el grupo acuerda un tema y planifica las preguntas.</p> <p>Recuerde hacer "preguntas abiertas".</p> <p>Cada persona hace una pregunta a la persona que tiene al lado y sostiene el micrófono para que ésta responda. A continuación, se pasa el micrófono a lo largo de la fila para que todos hagan y respondan una pregunta.</p>			
Nota para el formador	La misma configuración que en el módulo 1, pero el grupo acuerda un tema de antemano y formula las preguntas pertinentes.			

### Módulo IV

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
25 min	<b>Guion gráfico de obras de teatro *</b>	Planificar una obra de teatro, un plano a la vez, como una actividad improvisada.	Rotuladores, hojas de papel blanco A4.	Aunque el drama también puede grabarse como una secuencia improvisada plano a plano, ésta es la mejor manera de introducir el guion gráfico.
Instrucciones para los participantes	Cada persona, por turnos, hace un dibujo en una hoja de papel para construir un guion gráfico; la última persona tiene que concluir la historia.			
Nota para el formador	<p>El trabajador hace el primer dibujo para poner en marcha la historia, por ejemplo, un teléfono que suena.</p> <p>Cada pocos dibujos, revise el guion gráfico para recordar al grupo el desarrollo de la narración.</p> <p>Al principio, cada persona hace un dibujo, pero después colabora para asegurarse de que la historia funciona.</p> <p>Una vez completado, los planos pueden moverse, quitarse, combinarse o añadirse otros nuevos para que la historia funcione.</p>			
50-75 min	<b>Obra de teatro plano a plano*</b>	Utilizar el guion gráfico para hacer una película editada en cámara.	Equipo con baterías (más repuestos) para su uso en los desplazamientos, micrófonos adecuados para grabar en el exterior, auriculares, monitor (para ver el material una vez terminado).	
Instrucciones para los participantes	Utiliza el guion gráfico creado para realizar la película. ¿Qué accesorios se necesitan? ¿Quién interpreta cada papel? ¿Cuáles son las localizaciones?			
Nota para el formador	Asegúrese de que todos se turnan para evitar que los participantes más seguros tomen el control.			

## Módulo V

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
25 min	<b>Intervenciones en cámara sobre un tema*</b>	Haga un programa corto sobre un solo tema.	Equipo con baterías (más repuestos) para su uso en los desplazamientos, micrófonos adecuados para grabar en el exterior, auriculares, monitor (para ver el material una vez terminado).	Está bien que el programa incluya diferentes puntos de vista, esto a menudo lo hace mejor.  Un punto de partida útil para poder hacer videos más largos sobre un tema.
Instrucciones para los participantes	Cada participante prepara una breve intervención sobre un tema acordado. El operador de cámara graba a la primera persona (que debe presentar el tema) y luego se intercambian los papeles hasta que todos hayan grabado su intervención. La última persona debe concluir la película.			
Nota para el formador	Asegúrese de que los participantes tienen en cuenta lo que ha dicho la persona anterior para garantizar que el tema se repite continuamente por cada presentador o presentadora.  Discutan las ideas. ¿Se ha cubierto el tema? ¿Qué más se necesita?			
50 min	<b>Entrevistas en cámara*</b>	Los participantes responden a las preguntas del entrevistador sobre un tema acordado.	2 sillas, equipo de vídeo con baterías (más repuestos) para su uso en los desplazamientos, micrófonos adecuados para grabar en el exterior, auriculares, monitor de televisión (para ver el material una vez terminado).	Estas son las habilidades que el grupo podría necesitar para progresar en el futuro a la hora de entrevistar a personas ajenas al grupo.
Instrucciones para los participantes	Piensen juntos en un tema y planifiquen una serie de preguntas. El enfoque es similar al del ejercicio anterior, pero en este caso se introduce la forma de realizar las entrevistas. El entrevistador se sienta junto a la cámara con preguntas preparadas y hace una pregunta a la primera persona. Se enciende la cámara y el entrevistado responde. Se apaga la cámara. Se intercambian los papeles y la siguiente persona responde a una pregunta y así sucesivamente hasta que todos hayan hecho y respondido a una pregunta.			
Nota para el formador	El grupo puede responder todos a la misma pregunta o a una serie de preguntas según el tema. El sujeto mira a la cámara y el entrevistador se sienta al lado de la cámara para mantener el contacto visual.			

### Módulo VI

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
50 min	<b>Visionado</b>	Ver el material grabado.	Equipo de vídeo y monitor de televisión o proyector, si están disponibles.	
Instrucciones para los participantes	Revisar plano a plano las películas realizadas y otras actividades solicitadas por el grupo.			
Nota para el formador	Revisar el progreso con el grupo.			
25 min	<b>Pasos a seguir</b>	Discutir los diferentes tipos de vídeos.	Rotafolio.	
Instrucciones para los participantes	¿Qué tipo de vídeo le gustaría hacer? Sugiera diferentes formatos, ¿para qué se utilizan y a qué público van dirigidos? ¿A qué retos se podría enfrentar al realizarlos?			
Nota para el formador	Si el grupo tiene dificultades para hacer sugerencias, ayúdeles a pensar en sus programas favoritos o en los diferentes programas que aparecen en la televisión o en Internet, agrupándolos por géneros.			

### Módulo VII

Duración	Nombre	Descripción	Materiales / equipo necesarios	Comentarios y observaciones
Depende del método de investigación - 20mins	<b>Evaluación en vídeo</b>	La evaluación puede llevarse a cabo basándose en las directrices del resultado intelectual 2 del proyecto.	En función del método seleccionado (equipo de vídeo u otro): cuestionarios en papel, cuestionario para entrevistas, encuesta en línea.	Acuerde si la evaluación es confidencial o si los participantes están dispuestos a compartirla.  Este módulo se realiza al final de un proyecto y puede vincularse con cualquier módulo final en lugar de ser una sesión independiente.
Instrucciones para los participantes	Utilice las habilidades de vídeo aprendidas en las sesiones anteriores para grabar sus ideas y sugerencias sobre la formación que ha recibido.			
Nota para el formador	Puede grabarse como declaraciones editadas en cámara para apoyar otras técnicas de evaluación.			

## **Materiales:**

Para organizar el taller se necesitan varios tipos de equipos de grabación de vídeo y sonido. Como los equipos profesionales pueden ser demasiado caros y estar fuera del alcance de los educadores y sus organizaciones, se recomienda un equipo básico:

### **Idealmente**

- videocámaras - ya que éstas tienen todas las funciones necesarias, si no:
- cámaras de fotos con funciones de grabación de vídeo (no teléfonos inteligentes ni tabletas, ya que se trata de una actividad de grupo)
- unidad de alimentación y baterías
- trípode
- micrófonos, micrófonos de mano y micrófonos básicos tipo lavalier (pinza de corbata) o variantes más avanzadas
- auriculares
- un monitor de televisión al que se pueda conectar la cámara
- cables de conexión

## **Bibliografía y otras fuentes:**

Todas las fuentes sobre el tema pueden ser útiles, especialmente las guías en línea, como los tutoriales sobre el uso de un determinado tipo de equipo o software. Autores y sitios web recomendados:

1. **Shaw J and C Robertson (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work***, Londres, Routledge 287 páginas
2. **Robertson C and J Shaw (2014) Collaborating at the process –product interface in film-making - Los enfoques participativos y la interfaz política-práctica** en T. Shahrokh y J. Wheeler (eds) *Knowledge from the Margins: An anthology from a global network on participatory practice and policy influence*, Brighton, IDS
3. **Shaw and Rothwell (1999) *Shot by shot: a workbook about using video with people with learning difficulties***, Mental Health Media, Reino Unido
4. **Shaw, J. (2021). Extended participatory video processes.** En: Burns, D., Howard, J. y Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. Londres, SAGE Publishing

## **Observaciones generales**

La división en módulos separados no es obligatoria; las actividades pueden mezclarse si se mantiene su propósito original, hay numerosas variaciones y formas en las que las actividades pueden adaptarse y reutilizarse con el mismo grupo para lograr diferentes resultados, particularmente cuando se planifican nuevos proyectos.

## Apuntes para la formación en línea

Las técnicas de vídeo participativo son, por su naturaleza, actividades de grupo y no son fácilmente trasladables a su uso en línea. El vídeo en línea no sustituye a las actividades presenciales y no debe considerarse como un sustituto similar. Cambia la experiencia de los participantes y limita los resultados positivos para los que participan. Sin embargo, hay algunos aspectos del programa que pueden adaptarse y varios de los ejercicios de esta metodología pueden modificarse para su uso en un entorno en línea.

Cuando se organizan sesiones en línea, los responsables de los talleres, los profesionales y otros socios deben tener claro que hay que fijar objetivos diferentes y tener en cuenta las limitaciones de la entrega digital.

Hay una serie de restricciones a la hora de realizar trabajos en línea que deben tenerse en cuenta al planificar las sesiones en línea, en particular:

- Sus participantes con menos conocimientos pueden aburrirse o frustrarse si no va a un ritmo que les convenga.
- Es más difícil valorar la actuación de los participantes.
- Es más difícil que los participantes colaboren: muchos tienen dificultades para participar.
- No es posible compartir equipos y materiales.
- Es más difícil crear una mecánica de trabajo en equipo y cohesión de grupo.
- Hay diferentes normas de participación, es más difícil conseguir que la gente participe libremente.
- Es una experiencia más individualizada, se pone a la gente en el punto de mira, en lugar de compartir la vergüenza, esta puede centrarse en ellos.
- Los participantes tendrán diferentes niveles de destreza y acceso a los equipos, por lo que puede resaltar aún más la desigualdad y crear división dentro del grupo.

### A preparar antes de la sesión

- Elija la plataforma más adecuada para realizar el taller e informe a los participantes con antelación. Puede implicar a los participantes en la elección, y/o explicarles las ventajas que supone utilizar una u otra plataforma. Esta es también una oportunidad de aprendizaje.
- Facilite el acceso de los participantes a las plataformas elegidas (por ejemplo, proporcionarles de antemano los enlaces de acceso y las credenciales, informarles de cómo descargar la aplicación, etc.).
- Prepare a los participantes con antelación en lo que respecta a las cuestiones técnicas, por ejemplo, pídale que tengan preparados los instrumentos, que descarguen el software necesario, etc. (piense en cómo elaborar tutoriales o borradores de documentos paso a paso, si es el caso).
- Trate de mitigar cualquier obstáculo, por ejemplo, la falta de disponibilidad del equipo necesario o una conexión a Internet inestable, proponiendo alternativas y/o soluciones viables.
- Prepare a los participantes de antemano en cuanto al entorno de trabajo, que debe ser tranquilo, cómodo y estar ordenado y bien iluminado.
- Contrate a un formador (o más) que posea tanto habilidades técnicas como interpersonales para asegurar una buena armonización del trabajo en grupo y facilitar todo el proceso de aprendizaje.
- Asegúrese de que todo el mundo dispone de los materiales necesarios antes de incorporarse: bolígrafos y papel, acceso al equipo de filmación (por ejemplo, teléfono inteligente, tableta, etc.).

## Sugerencias para la adaptación en línea de la metodología

### **Módulo 1** - en línea 30-45 minutos

Sustituya el **juego de los nombres** por presentaciones seguidas de juegos para romper el hielo, por ejemplo, pida a todos que describan "Si yo fuera un animal, ¿cuál sería y por qué?".

**Preguntas** cada uno piensa en una pregunta para hacer a otras personas (probablemente, el facilitador tenga que dirigir el juego y decir quién hace una pregunta a quién para mantener el ejercicio en movimiento.)

**Programa de entrevistas** - Utilice salas para grupos pequeños (2 o 3 personas en cada una) para planificar el programa de entrevistas y luego vuelva a reunirse para llevarlo a cabo de manera que todos se vean.

### **Módulos 2 y 3** (combínelos en una sola sesión) - en línea 30-45 minutos

Sustituya el **juego de la edición** por otro para romper el hielo.

Por ejemplo, cada uno selecciona un objeto de su habitación y explica por qué lo ha elegido, qué significa para él o la historia que hay detrás.

Sustituya el **documental plano a plano** por declaraciones editadas. Cada uno planifica una o dos frases sobre un tema concreto. Todos hablan por turnos (el facilitador podría grabarlo - con algunas plataformas es posible que la persona que habla esté en una pantalla más grande, esto puede ayudar).

Siga con las preguntas por turnos utilizadas en el módulo 1, pero esta vez sobre un tema.

### **Módulo 4** - en línea 45-60 minutos

Utilice un elemento para romper el hielo para ayudar al grupo a empezar, por ejemplo, muestre a todos una foto y pídale que creen una historia muy corta sobre ella. Puede preparar 3 secuencias: una en la que la foto esté al principio, otra en la que esté en el medio y otra en la que esté al final. Cada participante puede escoger una de las tres secuencias y compartir su historia sobre ella. ¿Cuáles son las diferencias y similitudes en estas historias? Pueden hablar sobre esto y crear un debate natural.

A continuación, se puede introducir el guion gráfico de forma similar a la metodología presencial, cada persona dibuja una sola imagen por turno para construir una historia. La dificultad será hacer cambios en la historia ya que es difícil verla como un proyecto unificado en línea. Para ayudar se podrían utilizar aplicaciones como Jamboard.

Ahora que entienden lo que es un guion gráfico, reemplace la grabación en grupo haciendo que planifiquen 3 tomas que puedan filmar con su teléfono. Primero, haga un guion gráfico y discútalo, luego haga que todos graben su película y la reproduzcan sosteniendo el teléfono frente a la cámara. No se verá bien, pero al menos dará una idea de cómo pasar de un guion gráfico a un vídeo. Si los participantes tienen la habilidad para ello o el formador puede enseñárselo, los participantes también pueden pasar los archivos al ordenador y compartir pantalla para mostrar el vídeo.

Si lo considera apropiado, con grupos más avanzados puede usar aplicaciones como "flipgrid", la cual permite a los participantes grabar y enviar videos cortos directamente a la cuenta del facilitador. Para

algunos grupos, esto puede ser demasiado avanzado en esta fase y tampoco es esencial. Si quisieran, podrían enviar los videos al facilitador para que este los comparta en la próxima sesión.

### **Módulo 5**

Haga que el grupo decida un tema y, que, a continuación, en parejas planifiquen y graben las entrevistas; la forma de hacerlo depende en cierto modo de la plataforma utilizada. Se puede grabar la sesión. Se necesitan algunas de las mismas técnicas de entrevista en línea que en persona, por ejemplo, las preguntas abiertas.

Para reforzar el trabajo sobre el contenido, cada participante debe hacer un guion gráfico de un vídeo corto sobre un tema, por ejemplo, 5 tomas. Esto puede hacerse después de la sesión o empezar en la sesión y completarlo en casa. Ellos mismos realizan la película editada en la cámara y la envían al formador para que la proyecte en la siguiente sesión.

### **Módulos 6 y 7** (combínelos en una sola sesión)

Proyecte los videos. Todos dan sus comentarios de uno en uno.

Debate más amplio seguido de una evaluación acordada.