



USO DE MATERIALES DE VIDEO

PREEXISTENTES EN

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

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

Creación de Videos con Propósitos Educativos

Video in Education Process

Uso de materiales de video preexistentes en actividades educativas

El currículo presentado en la parte inferior consiste en un documento para la conducción de la actividad de formación, enseñanza y aprendizaje celebrado en Gijón (noviembre de 2019) y organizado por Magenta Consultoría Projects, revisado e integrado en enero / febrero de 2021 por la misma organización basado en los comentarios recopilado por los socios del proyecto Cotopaxi, Real Time Video Ltd y Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente en el marco de los eventos piloto organizados e implementados a nivel nacional después de la actividad de formación, enseñanza y aprendizaje.

I Grupo objetivo:

- Educadores (facilitadores, profesores, formadores, etc.) que trabajen con adultos;
- Trabajadores sociales, terapeutas, agentes sociales, emprendedores e innovadores sociales;
- Todos los individuos interesados en compartir cualquier contenido en formato de vídeo.

Reunión informativa del grupo:

Los participantes deberían poder usar ordenadores a un nivel medio para aprender a usar programas de edición.

Tamaño estimado y tipología del grupo:

Número recomendado de participantes: hasta 12 personas

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

A tener en cuenta:

La formación se encuentra dirigida a personas que trabajen con grupos de adultos con competencias limitadas, más que estar dirigido a los grupos de adultos en sí. Se encuentra diseñado para mejorar las habilidades del personal, qué mejorará el nivel general de los servicios de educación no formal que ofrecen. Esto, a su vez, mejorará las competencias de los adultos con habilidades limitadas a los que forman.

II Resultados de aprendizaje:

1. Conocimiento:
 - Aprender sobre buenas prácticas exitosas en cuanto al uso del vídeo como herramienta educativa
 - Aprender algunos conceptos básicos sobre el Stop Motion
 - Aprender algunos conceptos básicos sobre el programa Powtoon
2. Habilidades:
 - Aprender cómo hacer vídeos con fines educativos
 - Aprender a implementar la técnica Stop Motion

- Aprender cómo utilizar programas gratuitos de edición de vídeo
- Aprender a utilizar el programa Powtoon
- Potenciación de la creatividad como una habilidad importante tanto en el campo educativo como en el audiovisual

3. Posturas:

- promover el entusiasmo por utilizar tecnologías modernas y nuevos enfoques para la educación de adultos
- sensibilización sobre las discapacidades y la discapacidad visual

III Esquema del taller

Modulo	Duración	Actividades	Objetivos	Observaciones
I	30 min	Introducción, presentación y juegos rompehielos	Introducción al taller. Conocerse los unos a los otros. Crear un ambiente positivo. Formular las expectativas de los educadores.	
II	120 min	Sesión de buenas prácticas	Descubrir buenas prácticas sobre el uso del vídeo como herramienta educativa	
III	315 min	Taller de Stop Motion	<p>Descubrir la técnica de Stop Motion.</p> <p>Presentar características de software de edición gratuito.</p> <p>Aprender las funciones básicas del software de edición.</p> <p>Resaltar la necesidad de cooperación y concentración durante la grabación del vídeo. Co-aprendizaje.</p> <p>Aportar y recibir comentarios durante la muestra del vídeo.</p>	<p>Es importante tener algunos consumibles/materiales escolares como: plastilina, rotuladores, cartones, papel, tijeras, pegamento.</p> <p>El taller puede desarrollarse con smartphones, pero se requiere de trípodes.</p>
IV	50 min	Charlas TED: Necesita modificarse la educación	Sensibilizar sobre la necesidad de innovar dentro del sistema educativo.	

V	100 min	Taller de Powtoon	<p>Descubrir un nuevo recurso de creación de vídeo.</p> <p>Aprender cómo utilizar funciones básicas del programa.</p> <p>Aportar y recibir comentarios durante la muestra del vídeo.</p>	Es necesario crear una cuenta, por lo que los participantes necesitan tener correo electrónico.
VI	120 min	Actividad de sensibilización	<p>Sensibilización sobre la discapacidad visual.</p> <p>Señalando la necesidad de adaptación de materiales visuales para personas con discapacidad visual.</p>	Se utilizaron antifaces para simular diferentes discapacidades visuales.
VII	30 min	Evaluación	Sentimientos, opiniones y sugerencias importantes de los participantes con el fin de mejorar el escenario.	

IV Esquema detallado de las actividades

Módulo I

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento o requerido	Observaciones/comentarios
5 min	Introducción	Presentación del formador y breve introducción del horario de la formación (programa y contenidos)	Proyector	Se les dio a los participantes una versión impresa del horario
Instrucciones para los participantes				
15 min	Juego rompehielos "El gran bazar"	Juego para romper el hielo y crear una	Sillas	Asegurarse previamente de que todo el grupo puede desarrollar la actividad

		atmósfera positiva		
Instrucciones para los participantes	Se les pidió a los participantes que se sentasen formando un círculo. Uno a uno, todos los miembros del grupo debían repetir las mismas frases que el facilitador, al mismo tiempo que repiten los mismos movimientos. Las frases utilizadas fueron las siguientes: Ayer fui al Gran Bazar y compré un ventilador (mientras se mueve la mano derecha como un ventilador). Ayer fui al Gran Bazar y compré unas tijeras (mientras se finge cortar algo con la mano izquierda). Ayer fui al Gran Bazar y compré una mecedora (mientras se balancea). Ayer fui al Gran Bazar y compré un reloj de cuco (mientras se dice cucú).			
Observación para el formador	Pídeles a los participantes que se sienten si no lo están y que hagan un círculo.			
10 min	Juego de presentación (nombre película favorita)	Juego de presentación para dejar que los participantes se presenten.		
Instrucciones para los participantes	Uno por uno los participantes deben presentarse a sí mismos diciendo no solo sus nombres, sino también su película favorita.			
Observación para el formador	Si quiere mantener un conocimiento más profundo del grupo, puede hacer que los participantes expliquen por qué es su película favorita.			

Módulo II

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamientos necesarios	Observaciones
10 min	Energizantes "Aplaudir"	Juego para romper el hielo y crear un ambiente positivo.	Una mesa y algunas sillas (una por participante).	
Instrucciones para los participantes	Se le pidió al grupo que crease un círculo alrededor de una mesa. Cada persona debía poner su brazo derecho sobre el brazo izquierdo de la persona a su derecha, asegurándose de que su brazo izquierdo estuviera debajo del brazo derecho de la persona a su izquierda. El formador empezará el ritmo (aplaudiendo en la mesa), y uno a uno todas las personas del círculo deberán seguirle (aplaudiendo también). Si alguien aplaudía dos veces (en vez de una), significaba que el ritmo cambiaba de sentido. Si alguien fallaba, "perdía" la mano (la que falló).			
Observación para el formador	Es importante promover una participación activa porque puede llevar mucho tiempo.			

110 min	Sesión de buenas prácticas	Sesión teórica sobre diferentes buenas prácticas utilizadas con diferentes objetivos educativos.	Es importante tener: - Proyectos - Ordenador portátil - Altavoces
Instrucciones para las participantes	Mirar los vídeos y prestar atención a los siguientes elementos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Objetivos clave 2. Técnica de vídeo utilizada 3. Personas involucradas/creadores 4. Grupos objetivo 		
Observaciones para el formador	Los vídeos utilizados fueron los siguientes: LIPDUB NA SWITZERLAND (4 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=x9KbB9TSdk&t=99s THE STORY OF STUFF PROJECT (20 MIN.) https://storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/ AHORA O NUNCA -NOW or NEVER (6 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=I5WfWmVLx5M DO YOU DARE TO DREAM (7'34 MIN.) INKNOWACTION https://www.youtube.com/watch?v=HhFxQLDPjaY https://mattihemmi.com/en/videos-2/ CUERDAS-STRINGS (11 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=vtrHla0RkAo http://www.cuerdasshort.com/ MOMONDO (5 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=tyaEQEmt5ls VINJOY FOUNDATION LIPDUB (3,41 MIN.) https://www.vinjoy.es/wp-content/uploads/2019/07/Lib-Dub-Que-Bonito_2019-HQ_texto-legal-v2.mp4?_f1		

Módulo III

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamientos necesarios	Observaciones
10 min	Energizer Toma tomate tómalo	Juego para romper el hielo y crear un ambiente positivo		Puede hacerse de pie o sentado
Instrucciones para los participantes	<p>Se les pidió a los participantes que formasen un círculo y aprendiesen una canción: <i>toma tomate, tómalo, ia ia oh plof, toma tomate, tómalo, ia ia oh! ¡plof. Pasa el tren por la estación y grita...¡Plof!</i></p> <p>Una vez se sepan la canción, comienza el juego. Debían poner la mano derecha sobre la mano izquierda de la persona a su derecha, asegurándose de que su mano izquierda estuviera debajo de la mano derecha de la persona a su izquierda. Uno a uno debían aplaudir en la mano del otro, pero intentando evitar ser aplaudidos durante el último "plof".</p>			
Observaciones para el formador	Dado que la mayoría de las personas no pueden entender las letras, es importante hacer hincapié en que hay que evitar el último <i>plof</i> .			
315 min	Taller Stop Motion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la técnica y visionado de algunos ejemplos. 2. Dividir a los participantes en 3 grupos 3. El formador debe enseñar a los grupos los aspectos en los que trabajar: idea, argumento y materiales. 4. Introducir la técnica Stop Motion: Haciendo fotos, escogiendo una banda sonora. 5. El formador debe presentar como editar los vídeos paso a paso, mostrando cómo usar el software. 6. Edición de vídeo. 7. Visionado del vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartphones - Trípodes - Proyector - Ordenadores (uno por grupo y otro para el formador) - Altavoces 	<p>Los participantes usaron las cámaras de sus smartphones. Se necesitaron tres trípodes (uno por grupo).</p> <p>Instalar el programa de edición en todos los ordenadores antes de empezar el taller.</p>

Instrucciones para los participantes	<p>Dividirse en grupos de cuatro personas. Decidir la idea, el argumento y los materiales que se necesiten. Coger cámaras y trípodes. Familiarizarse con la técnica. Comenzar el proceso de creación: decidir la idea y el argumento, escoger los materiales, hacer fotos y seleccionar la canción. Proceso de edición. Visionado de vídeos Stop Motion. Tras esto, preguntar a los participantes sobre sus impresiones/sentimientos/emociones.</p>
Observaciones para el formador	<p>Es muy importante asegurarse de que el programa de edición es gratuito y de fácil uso. Usamos VSDC Free Video Editor, pero no fue fácil hacerse con él y causó bastantes problemas a todos los grupos, por lo que recomendamos DaVinci Resolve, Shotcut u otros programas gratuitos de edición de vídeo. Deje a los grupos ser creativos y autosuficientes, pero apóyeles si necesitan ayuda. Si decide que los participantes utilicen smartphones y tabletas (los aporte usted o no), puede usar aplicaciones gratuitas como youcut. Si esta actividad se lleva a cabo en línea, puede usar salas más pequeñas para los subgrupos. Puede pedirles a los participantes que piensen en una idea que tenga tantas escenas como personas en el equipo, de manera que cada uno de ellos esté a cargo de hacer unas fotos y montar un vídeo como parte de un todo. Tras esto, alguien del grupo debe juntar todas las escenas para crear el vídeo final. Para ver todos los vídeos, todos los participantes volverán a la sala principal y compartirán sus vídeos.</p>

Módulo IV

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento requeridos	Observaciones
10 min	Energizante "El director de orquesta"	Juego para romper el hielo y crear una atmósfera positiva.		
Instrucciones para los participantes	El formador debe pedir un voluntario, y el seleccionado debe abandonar la sala. Una vez el voluntario esté fuera de la sala, el resto del grupo formará un círculo y escogerá a un líder (el director de la orquesta). Deberán crear un ritmo y el voluntario debe descubrir quién es el director (el director es el responsable de decidir los diferentes ritmos y cuándo cambiarlos).			
Observaciones para el formador				
50 min	Charlas TED: La educación necesita un cambio	TED es una plataforma para compartir ideas sobre diferentes temas.	<ul style="list-style-type: none"> - Un proyector - Altavoces - Un ordenador 	

Instrucciones para los participantes	<ul style="list-style-type: none"> - Ver el vídeo e intentar reflexionar sobre los contenidos tratados. - Mostrar sus sentimientos, opiniones y comentarios tras el visionado.
Observaciones para el formador	<ul style="list-style-type: none"> - Explique qué es la organización TED si es necesario, y cómo utiliza charlas y vídeos (charlas grabadas) para difundir ideas alrededor del mundo, intentando hacer un impacto en la sociedad a través de un mejor entendimiento de los factores sociales que influyen nuestras vidas. https://www.ted.com/about/our-organization - Asegúrese de que las conclusiones esperadas sobre la educación son suficientemente claras tras su visionado. <p>Las charlas TED utilizadas fueron las siguientes:</p> <p><i>How to escape education's death valley</i> https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley#t-1605</p> <p><i>Do schools kill creativity?</i> https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity</p>

Módulo V

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamientos necesarios	Observaciones
100 min	Taller Powtoon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la técnica y tutorial sobre cómo usar el programa. 2. Dividir a los participantes en tres grupos. 3. El formador debe mostrar a los grupos los aspectos en los que trabajar: idea, argumento y recursos. 4. Creación de vídeos en grupos. 5. Visionado del vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un ordenador para el formador - Un proyector - Altavoces - Ordenadores para participantes - El programa PowToon (versión gratuita para hacerlo accesible para todo el mundo). 	<p>Continuar trabajando en los mismos grupos creados para el taller de Stop Motion.</p> <p>Si la impartición es en línea, los participantes tendrán que trabajar individualmente.</p> <p>Para crear una cuenta en PowToon es necesario tener un correo electrónico, es importante tenerlo en cuenta.</p>

Instrucciones para los participantes	<ul style="list-style-type: none"> - Crear una cuenta de PowToon. - Familiarizarse con el programa. - Escoger una plantilla como base para crear un vídeo.
Observaciones para el formador	<p>Hay dos posibilidades para desarrollar este taller, para empezar a usar una plantilla</p> <p>The video used to introduce the technique was the following: https://www.youtube.com/watch?v=-TA_ufszVe8</p> <p>Regarding the tutorial used, it is the one that follows: https://www.youtube.com/watch?v=bRq05MasiFk</p> <p>Deje a los grupos ser creativos y autosuficientes, pero apóyeles si le piden ayuda.</p>

Módulo VI

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento o necesario	Observaciones
120 min	Actividad de sensibilización	<p>Esta actividad fue desarrollada con el fin de hacer reflexionar a los participantes sobre cómo los vídeos pueden ser un recurso excluyente si no están adaptados a la diversidad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visionado de un vídeo con antifaces. 2. Debate sobre impresiones, sentimientos, etc., tras el visionado del vídeo. 3. Visionado del vídeo sin los antifaces. 4. Conclusión sobre la importancia de promover recursos educativos accesibles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un ordenador - Un proyector - Altavoces - Antifaces simulando diferentes niveles de discapacidad visual. 	Los antifaces pueden comprarse o hacerse a mano.
Instrucciones para los participantes	Se les dio un antifaz que debieron llevar mientras veían este vídeo (https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU). Tras el visionado, a algunos participantes con diferentes niveles de discapacidad visual se les preguntó sobre el vídeo y su mensaje, y tuvieron que explicar que consiguieron con ello. Se llevó a cabo un segundo visionado, concluyendo con la importancia de tener en cuenta la diversidad al plantear usar vídeo como herramienta educativa.			
Observaciones para el formador	La actividad busca sensibilizar sobre la diversidad, y se sugiere no darles a los participantes mucha información al respecto antes de desarrollarla. Comience el debate tras el segundo visionado.			

Módulo VII

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamientos necesarios	Observaciones
30 min	Evaluación	Actividad Prestome/ Disgustome		Prestome/ Disgustome son términos en asturiano que significan que gusta o que no gusta
Instrucciones para los participantes	Uno a uno deben decir algo que les guste y algo que les disguste (algo que mejorar, sugerencias, etc.) sobre la).			
Observaciones para el formador	Tras la actividad de evaluación, se entregarán los certificados			

Materiales:

Para organizar los talleres, se necesita cierto equipamiento. Como el equipo profesional puede ser muy caro y fuera del alcance de los educadores y sus organizaciones, y equipos más básicos se consideran suficientes para obtener buenos resultados, sugerimos los siguientes:

- Smartphones (para usarse como cámaras) o cámaras de fotos. Se usarán para hacer fotos y no grabar vídeo.
- Trípodes (tanto para cámaras como para smartphones).
- Ordenadores con opciones de edición de vídeo (con programas como el DaVinci Resolve, iMovie o Avidemux).
- Un proyector, para ver los vídeos creados.
- Altavoces.

Bibliografía y otros recursos:

Todas las fuentes sobre el tema pueden ser de utilidad, especialmente guías en línea, como tutoriales sobre cómo usar determinado tipo de equipamiento o programa. Autores recomendados y páginas web:

1. A. Rogers. *Teaching adults*. 2002
2. Using Educational Video in the Classroom: Theory, Research and Practice.
3. <https://www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf>
4. Video as a new teaching tool to increase student motivation
https://www.researchgate.net/publication/224238642_Video_as_a_new_teaching_tool_to_increase_student_motivation
5. Free-choice teaching: how YouTube presents a new kind of teacher.
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC.17.1_9_ex1217.pdf

6. Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ934075.pdf>
7. K.A. Priebe. *The ADVANCED Art of STOP-MOTION ANIMATION*. 2011
http://index-of.co.uk/Animation/The_Advanced_Art_of_Stop_Motion_Animation.pdf

Observaciones generales

- Si en el Módulo III (Stop Motion) se espera que los participantes utilicen sus smartphones, se debe asegurar que todos estén de acuerdo. De la misma manera, en el Módulo V, los participantes necesitan una cuenta de correo electrónico para crear una cuenta de PowToon, así que se recomienda utilizar la cuenta de correo de la organización
- La división en Módulos separados no es obligatoria. Las actividades pueden mezclarse mientras se mantenga el propósito original
- El programa formativo incluye varias actividades rompehielos y energizantes. Sin embargo, el formador es libre de no hacerlas todas si las considera innecesarias (por ejemplo, si hay ya una atmósfera amistosa; se han fusionado algunos módulos; etc.)
- Si en algún módulo se espera que los participantes usen, o ellos quieren usar sus ordenadores/teléfonos/tablets personales, se les debe pedir que los traigan con los programas adecuados instalados de antemano
- La duración del taller puede extenderse para permitir a los participantes experimentar más y desarrollar ideas más complejas. También puede replicarse periódicamente

Impartición en Línea

Este plan educativo puede adaptarse a la impartición en línea, ya sea para respetar las normas por COVID-19 o para extender el ámbito geográfico de la formación. Las siguientes son algunas cuestiones a tener en cuenta a la hora de adoptar una metodología en línea.

- Familiarícese con las diferentes herramientas en línea que le ayudarán a hacer su formación más interactiva: Jamboard, Miro, Mentimeter, Kahoot, Sli.do ...
- Envíe un correo electrónico a todos los participantes antes de empezar la formación. En él, debería presentar la formación, así como otras herramientas que se vayan a utilizar y los programas que deberían instalar o en los que crearse una cuenta antes del curso.
- Deberá utilizar diferentes energizantes y actividades rompehielos. Algunas sugerencias son:
 - ¿Cómo estamos ?: Use sli.do, todos pueden compartir cómo se sienten al comienzo de cada día (¿felices? ¿Con ganas? ¿Con sueño?). Esto también se puede utilizar para recopilar reflexiones rápidas.
 - Ese soy yo: use Jamboard y pida a todos los participantes que carguen una imagen de algo o una película que los represente (no pueden aparecer en la foto). Por turnos, deje que cada participante intente adivinar quién pudo haber subido cada una de las imágenes. Nadie puede saber las

respuestas correctas hasta que todos las hayan adivinado. Después de esto, cada participante explicará por qué eligió esa imagen.

- ¿Qué ha cambiado?: Pida a los participantes que enciendan sus cámaras y miren al resto de participantes. Después de esto, les pedirá que apaguen sus cámaras durante 2 minutos y cambien algo sobre su atuendo / entorno. Cuando se acabe el tiempo, los participantes deben adivinar qué ha cambiado el resto.
- Búsqueda del tesoro: dé a los participantes 2 minutos para encontrar tres objetos. Debe especificar cómo deben ser estos objetos (una cosa amarilla, una cosa esponjosa y una cosa relacionada con un recuerdo, por ejemplo). Después de esto, todos los participantes presentarán sus objetos por turnos y, al final, elegirán quién es el ganador en cada categoría.
- Creación de un guión gráfico ciego: abra un nuevo Jamboard y dígame a cada participante que vaya a una página específica (para que solo haya un participante en cada página). No pueden mirar lo que hacen los demás. Presente los personajes que participarán en la acción y el entorno. Pida a los participantes que dibujen una escena con esa información, teniendo en cuenta que los personajes podrían estar haciendo lo que quisieran. Cuando terminen, comparta la pantalla y vaya a la primera diapositiva: pida al participante que la dibujó que comience la historia, luego pase a la segunda diapositiva y deje que la persona que la dibujó continúe la historia, y así sucesivamente.

- Haga uso de las salas de descanso para permitir a los participantes trabajar en grupos más pequeños.

- Haga descansos con más frecuencia, ya que los entrenamientos en línea son agotadores.

- Preste especial atención a las necesidades de los participantes: la entrega en línea en sí puede ser un desafío para algunos estudiantes, por lo que el formador debe estar listo para resolver dudas sobre el contenido de la capacitación, así como problemas técnicos relacionados con la aplicación de videoconferencia, instalación de software, herramientas, conversión de archivos ...

- Trabajar en equipo en tareas prácticas como las que cubre esta capacitación puede ser un desafío en línea. Recomendamos mantener la sesión de Slow Motion en equipos, ya que cada participante puede crear una parte del video final del grupo. En cuanto a la sesión de PowToon, un participante de cada grupo puede encargarse de "administrar la aplicación" y compartir la pantalla mientras el resto mira y sugiere, pero recomendamos convertir esta actividad en un trabajo individual. Sin embargo, los participantes pueden permanecer en las salas de reuniones para pedir consejo, ayuda o sugerencias a otros.