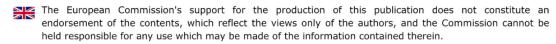








PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175



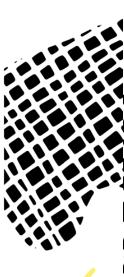
- El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
- Il sostegno della Commissione 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 pociagnięta do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.













Currículo Formativo

Uso de materiales de video preexistentes en actividades educativas

Video in Education Process

Asociación Estratégica Erasmus+ para la Educación para Adultos

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'Aprendimento 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.) trabajando 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 trabajan 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.

Il 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 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
1	30 min	Introducción,	Introducción al taller.	
		presentación y juegos	Conocerse los unos a los	
		rompehielos	otros.	
			Creación de un ambiente	
			positivo.	
			Formular las expectativas	
			de los educadores.	
II	120 min	Sesión de buenas	Descubriendo buenas	
		prácticas	prácticas sobre el uso del	
			vídeo como herramienta	
			educativa	
III	315 min	Taller de Stop Motion	Descubriendo la técnica	Es importante tener
			de Stop Motion.	algunos
				consumibles/materia
			Presentando	l escolar como:
			características de	plastilina,
			software de edición	rotuladores,
			gratuito.	cartones, papel,
				tijeras, pegamento.
			Aprender las funciones	E
			básicas del software de	El taller puede
			edición.	desarrollarse con
			Decelhands was sided do	smartphones, pero se
			Resaltar la necesidad de	requiere de trípodes.
			cooperación y concentración durante la	
			grabación del vídeo. Co-	
			_	
			aprendizaje.	
			Aportar y recibir	
			comentarios durante la	
			muestra del vídeo.	
IV	50 min	Charlas TED: Necesita	Sensibilizar sobre la	
		modificarse la educación	necesidad de innovar	

			dentro del sistema educativo.	
V	100 min	Taller de Powtoon	Descubrir un nuevo recurso de creación de vídeo.	Es necesario crear una cuenta, por lo que los participantes necesitan tener
			Aprender cómo utilizar funciones básicas del programa.	correo electrónico.
			Aportar y recibir comentarios durante la muestra del vídeo.	
VI	120 min	Actividad de sensibilización	Sensibilización sobre la discapacidad visual.	Se utilizaron antifaces para simular diferentes
			Señalando la necesidad de adaptación de	discapacidades visuales.
			materiales visuales para	
			personas con discapacidad visual.	
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/equipamient o requerido	Observaciones/comentario
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	Se les pidió a l	os participantes	que se sentasen formando	un círculo. Uno a uno, todos		
para los	_		repetir las mismas frases o			
participantes	tiempo que rep	iten los mismos	movimientos. Las frases ut	ilizadas fueron las		
	siguientes:					
	_	n Bazar y compr	é un ventilador (mientras se	e mueve la mano derecha		
	como un ventil	ador).				
	Ayer fui al Grai	n Bazar y compr	é unas tijeras (mientras se t	finge cortar algo con la		
	mano izquierda					
	Ayer fui al Grai	n Bazar y compr	é una mecedora (mientras s	se balancea).		
	Ayer fui al Grai	n Bazar y compr	é un reloj de cuco (mientras	s se dice cucú).		
Observación	Pídales a los participantes que se sienten si no lo están y que hagan un círculo.					
para el						
formador						
10 min	Juego de	Juego de				
	presentación	presentación				
	(nombre	para dejar				
	película	que los				
	favorita)	participantes				
		se presenten.				
Instrucciones	Uno por uno los participantes deben presentarse a sí mismos diciendo no solo sus					
para los	nombres, sino también su película favorita.					
participantes						
Observación	•		iento más profundo del gru	po, puede hacer que los		
para el	participantes e	xpliquen por que	é es su película favorita.			
formador						

Módulo II

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento	Observaciones
			s necesarios	
10 min	Energizantes "Aplaudir"	Juego para romper el hielo y crear un ambiente	Una mesa y algunas sillas (una por participante).	
Instrucciones para los participantes	poner su brazo asegurándose de persona a su izqu a uno todas las p aplaudía dos vec	derecho sobre el que su brazo izqu uierda. El facilitador ersonas del círculo	rculo alrededor de una mesa brazo izquierdo de la per iierdo estuviera debajo del empezó el ritmo (aplaudiend debían seguirle (aplaudiendo significaba que el ritmo car que falló).	sona a su derecha, brazo derecho de la do en la mesa), y uno o también). Si alguien



'n

Observación	Fs importante pro	mover una narticina	ción activa porque puede ll	evar mucho tiemno	
para el	LS importante pre	mover and participat	ion deliva porque puede te	evai macno dempo.	
formador					
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	Mirar los vídeos y		s siguientes elementos:		
para las participantes		_	ivos clave ca de vídeo utilizada		
		3. Perso	onas involucradas/creador	es	
		4. Grup	os objetivo		
Observacione	Los vídeos utiliza	dos fueron los siguier	ntes:		
s para el					
formador	LIPDUB NA SWITZERLAND (4 MIN.)				
	https://www.youtube.com/watch?v=x9KbB9TSdtk&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				
		mi.com/en/videos-2/			
	CUERDAS-STRINGS (11 MIN.)				
	https://www.youtube.com/watch?v=vtrHla0RkAo http://www.cuerdasshort.com/				
	MOMONDO (5 MIN	•			
	,	., ube.com/watch?v=tya	EQEmt5ls		
		ON LIPDUB (3,41 MIN.)			
		y.es/wp-content/uplo	pads/2019/07/Lib-Dub-Que	-Bonito_2019-	

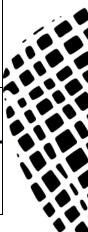
Módulo III

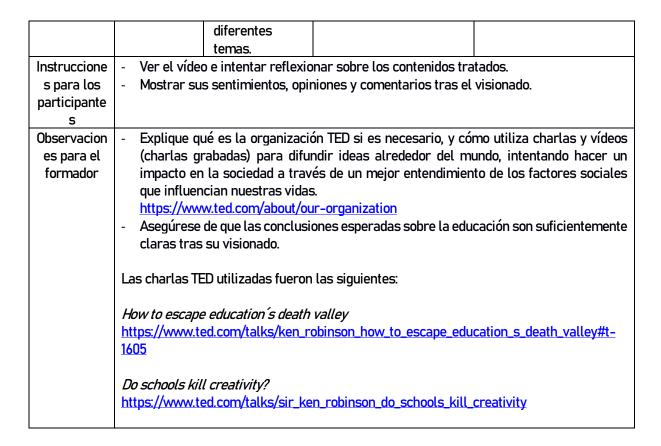
Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamientos	Observaciones	
10 min	Energizer Toma tomate tómalo	Juego para romper el hielo y crear un ambiente positivo	necesarios	Puede hacerse de pie o sentado	
Instrucciones para los participantes	Se les pidió a los participantes que formasen un círculo y aprendiesen una canción: toma tomate, tómalo, ia ia oh plof, toma tomate, tómalo, ia ia oh! ¡plof. Pasa el tren por la estación y grita¡Plof! Una vez se sepan la canción, comienza el juego. Debían poner la mano derecha sobre a 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".				
Observaciones para el formador	•	a mayoría de las personas apié en que hay que evitar	no pueden entender las letra el último <i>plof</i> .	s, es importante	
315 min	Taller Stop Motion	 Introducción a la técnica y visionado de algunos ejemplos. Dividiendo a los participantes en 3 grupos El formador enseña a los grupos los aspectos en los que trabajar: idea, argumento y materiales. Introduciéndose en la técnica Stop Motion: Haciendo fotos, escogiendo una banda sonora. El formador presenta como editar los vídeos paso a paso, mostrando cómo usar el software. Edición de vídeo. Visionado del vídeo. 	- Smartphones - Trípodes - Proyector - Ordenadores (uno por grupo y otro para el formador) - Altavoces	Los participantes usaron las cámaras de sus smartphones. Se necesitaron tres trípodes (uno por grupo). Instalar el programa de edición en todos los ordenadores antes de empezar el taller.	

Instrucciones	Dividirse en grupos de cuatro personas.
para los	Decidir la idea, el argumento y los materiales que se necesiten.
participantes	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.
Observaciones	Es muy importante asegurarse de que el programa de edición es gratuito y de fácil
para el	uso.
formador	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.
	Deja 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.

Módulo IV

	ı		ı	
Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento	Observaciones
			requeridos	
10 min	Energizante	Juego para		
	"且 director	romper el		
	de	hielo y crear		
	orquesta"	una		
	-	atmósfera		
		positiva.		
Instruccione s para los participante s	El facilitador debe pedir un voluntario, y el seleccionado deber 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).			
Observacion				•
es para el				•
formador				
50 min	Charlas TED:	TED es una	- Un proyector	
	La educación	plataforma para	- Altavoces	
	necesita un	compartir ideas	- Un ordenador	
	cambio	sobre		





Módulo V

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equipamiento	Observaciones
100 min	Taller Powtoon	 Introducción a la técnica y tutorial sobre cómo usar el programa. Dividir a los participantes en tres grupos. El formador muestra a los grupos los aspectos en los que trabajar: idea, argumento y recursos. Creación de vídeos en grupos. Visionado del vídeo. 	- Un ordenador para el formador - Un proyector - Altavoces - Ordenadores para participantes - El programa PowToon (versión gratuita para hacerlo accesible para todo el mundo).	Continuaron trabajando en los mismos grupos creados para el taller de Stop Motion. Si la impartición es en línea, los participantes tendrán que trabajar individualmente. Para crear una cuenta en PowToon es necesario tener un correo electrónico, es importante tenerlo en cuenta.



Instrucciones	- Crear una cuenta de PowToon.			
para los	- Familiarizarse con el programa.			
participantes	 Escoger una plantilla como base para crear un vídeo. 			
Observacione	Hay dos posibilidades para desarrollar este taller, para empezar a usar una plantilla			
s para el				
formador	The video used to introduce the technique was the following:			
	https://www.youtube.com/watch?v=-TA_ufszVe8			
	Regarding the tutorial used, it is the one that follows: https://www.youtube.com/watch?v=bRqO5MasiFk			
	Deje a los grupos ser creativos y autosuficientes, pero apóyeles si le piden ayuda.			

Módulo VI

Duración	Nombre	Descripción	Materiales/equiparsient	Observacione		
Duración	Northbre	Descripcion	Materiales/equipamient			
100	A -15-2-1-1-1-	Falson Charles	o necesario	S		
120 min	Actividad de	Esta actividad fue	- Un ordenador	Los antifaces		
	sensibilización	desarrollada con el fin	- Un proyector	pueden		
		de hacer reflexionar a	- Altavoces	comprarse o		
		los participantes	- Antifaces simulando	hacerse a		
		sobre cómo los vídeos	diferentes niveles de	mano.		
		pueden ser un recurso	discapacidad visual.			
		excluyente si no están				
		adaptados a la				
		diversidad.				
		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.				
Instrucciones		faz que debieron llevar m				
para los	(https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalClU). Tras el visionado, a algunos					
participantes	antes 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.					
Olasassasia	The market death			-11		
Observaciones	La actividad busca sensibilizar sobre la diversidad, y se sugiere no darles a los					
para el	participantes mucha información al respecto antes de desarrollarla. Comenzar el					
formador	debate tras el segundo visionado.					



Módulo VII

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

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
- 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
- Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ934075.pdf
- 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 están 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 ...
- Envía un correo electrónico a todos los participantes antes de empezar la formación. En él, deberías 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 ?: Usa 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: usa Jamboard y pide 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 dígale 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. Presenta 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 capacitador 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.

