

XIII JORNADA DE INNOVACIÓN DOCENTE

Enseñar en tiempos de
pandemia.
Aprendizajes para la
innovación de la
docencia en entornos
híbridos



Universidad de
Oviedo

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento- No comercial- Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Reconocimiento- No Comercial- Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

☐ Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:

👤 Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Edición: M.^a Aquilina Fueyo Gutiérrez. Universidad de Oviedo. Vicerrectorado de Recursos Materiales y Tecnológicos. Centro de Innovación Docente. (2021), XIII JORNADAS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2020 – Libro de Actas. FECHAS: 21 de diciembre 2020 a 24 de enero 2021 (Fase asíncrona + Fase síncrona). Universidad de Oviedo.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.

🚫 No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

= Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2021 Universidad de Oviedo

© Los autores

Universidad de Oviedo

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03 Fax 985 10 95 07

http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

Recurso en línea: PDF (pp.555)

ISBN: 978-84-18482-30-4

DL AS 1908-2021

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte, sin la preceptiva autorización.

ORGANIZA

Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo

COMITÉ CIENTÍFICO

Presidenta

D^a. María Aquilina Fueyo Gutiérrez

Miembros de dirección

D. Santiago García Granda

D^a Marta María Hernando Álvarez

D^a María Aquilina Fueyo Gutiérrez

D. Juan José del Coz Díaz

D. Alejandro Rodríguez Martín

D. Emilio Álvarez Arregui

D. Celestino Rodríguez Pérez

Miembros expertos

D. César Antonio Álvarez Marcos

D. Víctor Álvarez Muñoz

D. Juan Argüelles Luís

D^a Alejandra Boto Álvarez

D. Joaquín Lorenzo Burguera Condón

D. Miguel Calleja Puerta

D^a María del Pilar Castro García

D. Pablo Pando Cerra

D. Manuel José Fernández Gutiérrez

D^a Cristina Allende Prieto

D^a Isabel Hevia Artime

D. Antonio José Jiménez Muñoz

D^a Verónica Martínez López

D^a Ana María Navarro Incio

D^a Paula Núñez Martínez

D. Alejandro Rodríguez Martín

Índice

Contenido

INTRODUCCIÓN	8
Enseñar e Innovar durante la pandemia	16
PONENCIA INVITADA	20
<i>Lo que aprendimos de enseñar durante una pandemia: rediseñar la enseñanza y ampliar el aprendizaje</i>	21
COMUNICACIONES	33
Proyectos Mejor Valorados Convocatoria 2019.....	34
Adaptación a un enfoque de clase invertida con apoyo de redes sociales para la asignatura Introducción Cultural al Mundo Anglófono.....	34
Adaptación a la lengua inglesa del curso MOOC sobre la Autopsia en la plataforma UNIOVIX.....	51
Creación de materiales audiovisuales para la educación sanitaria y divulgación de conceptos en hematología y hemoterapia.....	66
Promoción de la Investigación-Acción Cooperativa en la Enseñanza Estadística.....	85
Línea 1. Innovación docente basadas en temáticas y metodologías transversales.....	100
Aprendizaje- Servicio Universitario (ApSU) y Aprendizaje a lo largo de la vida: Construcción del conocimiento investigador	100
Adaptación de material de rehabilitación para su uso en otras culturas	112
Comunidades saludables, comunidades inclusivas: una experiencia de Aprendizaje-Servicio	120
Línea 2. Innovación docente basada en las comunidades virtuales de aprendizaje y el aprendizaje colaborativo	148
Evaluación formativa por pares y deseminación mediante un blog como apoyo para el futuro profesional.....	148
“Comunidad Canguro”: colaboración y reflexividad en la Universidad del rizoma	160
Aprendizaje cooperativo mediante la presentación de Casos Clínicos durante el Rotatorio de 6º curso del Grado en Medicina y divulgación a través del Campus Virtual (PINN-19-A-095)	176

La tv online en la Formación del Profesorado. Diseño , materiales e implementación de DIDACTICTAC-TV	191
La clase inversa y el podcast como herramientas de aprendizaje colaborativo en las asignaturas de Historia de la Conservación y Restauración del Patrimonio Histórico-Artístico y Gestión y legislación del Patrimonio Histórico-Artístico (Grado de Historia del Arte) (PINN-19-B-014)	202
Línea 3. Innovación docente basada en la gamificación como herramienta para mejorar el compromiso, participación y rendimiento del alumnado con el aprendizaje	218
Nuevas tecnologías, nuevos recursos para la enseñanza aprendizaje en el Derecho romano (III) (PINN-19-B-013)	218
Puesta en marcha de una Escape Room colaborativa en diferentes asignaturas de Ciencias de la Salud (PINN-19-A-41).....	234
Línea 4. Innovación docente en el ámbito de la tutoría y la orientación del estudiantado hacia su futuro laboral	248
PRPP System of Task Analysis, un nuevo modelo de evaluación para terapeutas ocupacionales. A propósito de un caso clínico de salud mental.....	248
Los archivos privados señoriales en Asturias. Descripción de fondos (PINN-19-A-111)	255
Línea 5. Innovación docente donde las tecnologías avanzadas son herramientas fundamentales para la adquisición de nuevos aprendizajes	266
Enganchados a la química analítica a través del móvil (PINN-19-A-026).....	266
Plataforma de asistencia virtual y automatizada para los alumnos de Algoritmia mediante el empleo de un chatbot inteligente.....	276
Entornos Eco-Eficientes para el Desarrollo de Actividades Docentes	286
MEMORIAS DE PÓSTERES PRESENTADOS	299
Uso de juegos y vídeos en las prácticas de anatomía humana (PINN-19-A-004)	300
Entrenamiento para los futuros maestros: evaluación del evaluador.....	304
La repercusión de los proyectos de innovación docente a examen: un ejemplo de satisfacción y contribución a la comunidad educativa	309
Evaluación dinamizadora: la química hasta en el móvil.....	314
Comunidad Canguro, un salto en la calidad universitaria: dando voz al silencio mediante una práctica docente rizomática y reflexiva	318
Técnicas de monitorización de la participación activa en las clases expositivas (PINN-19-A-052).....	322

Creación de videos en el Servicio de Microbiología del HUCA para modernizar con un perfil práctico la docencia de Microbiología Sanitaria	327
Del lenguaje científico al divulgativo: exploración e intervención sobre el conocimiento de ambos tipos de artículo en los inicios de una carrera científica (PINN-20-A-071) .	331
Aprendizaje cooperativo mediante la presentación de Casos Clínicos durante el Rotatorio de 6º curso del Grado en Medicina y divulgación a través del Campus Virtual (PINN-19-A-095)	336
Aprendizaje basado en proyectos mediante la participación en un concurso de ideas. Aplicación a la asignatura Ingeniería del Transporte	341
Adaptación a la lengua inglesa del curso MOOC sobre la Autopsia en la plataforma UNIOVIX (Open edX). (PINN-19-B-03)	345
La literatura infantil y juvenil desde una perspectiva de género (PINN-19-B-009)	350
Herramienta del Kahoot! como propuesta de innovación educativa en las clases expositivas	355
Aprendizaje colaborativo en combinación con técnicas de gamificación utilizando Quizizz.....	359
Sinergia metodológica en psicología de las adicciones: píldoras de conocimiento, aprendizaje experiencial, resolución de casos clínicos audiovisuales y autoevaluación kahoot.....	363
Otra visión didáctica de la Educación Artística y la Educación Física (PINN-18-B-006)	367
Trabajo colaborativo para el análisis y seguimiento de los procesos de comunicación (interna y externa) de una entidad social	371
Valoración por el alumnado de la docencia virtual síncrona a través de Teams.....	375
La automatización y digitalización en el ámbito de la educación superior desde la perspectiva de los usuarios	382
Eliminando el estigma en salud mental por parte de los profesionales sanitarios: innovación docente en el ámbito de la psicología clínica y sanitaria	386
La evaluación en tiempo real como herramienta para el aprendizaje de la estadística	391
Aplicación de la metodología Design Thinking en las prácticas de laboratorio como herramienta didáctica	395
<i>Are you talking to me?</i> Estrategias y herramientas para mejorar la interacción alumno profesor”	401
MEMORIA DE LOS TALLERES.....	406

Aplicación del Aprendizaje Activo en la enseñanza virtual	407
Taller virtual sobre innovación en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias en entornos híbridos mediante ciencia ciudadana.....	408
Algunos dilemas curriculares presentes en el diseño de experiencias educativas en abierto	417
Realidad Virtual y Realidad Aumentada: su aplicación a otras disciplinas a partir de las experiencias en las Humanidades	427
Uso de la herramienta Urkund para la revisión de similitudes en trabajos y textos universitarios y prevención del plagio.....	428
Introducción al uso de Quizziz como herramienta de gamificación en entornos presenciales y/o online.....	430
Visualizadores en línea de datos: confección y uso docente de relatos interactivos y líneas de tiempo	431
Seminario-Taller Aprendizaje en servicio. Abrir las aulas a la sociedad en contextos de crisis	432
Cómo grabar y editar videos, subtítularlos y compartirlos utilizando YouTube	433
Incorporación de la Realidad Virtual al aula Universitaria: nivel básico	449
<i>ANEXO. Cuaderno de propuestas de referencia en la adaptación a la evaluación no presencial.....</i>	<i>451</i>
EXPERIENCIAS EN EL ÁMBITO DE LAS CIENCIAS JURÍDICO SOCIALES	6
EXPERIENCIAS EN EL ÁMBITO DE LAS HUMANIDADES	31
EXPERIENCIAS EN EL ÁMBITO DE LAS INGENIERÍAS	45
EXPERIENCIAS EN EL ÁMBITO DE LAS CIENCIAS Y CIENCIAS DE LA SALUD	73

Cómo grabar y editar videos, subtítularlos y compartirlos utilizando YouTube

Cristian González ⁽⁷⁾

Departamento de Informática. Universidad de Oviedo

RESUMEN

Este taller parte de la necesidad de enseñar a utilizar herramientas de grabación, edición y subtitulado de vídeos al profesorado universitario. Esto, sobre todo, viene sobrevenido debido a la situación de la pandemia causada por COVID-19 que obligó a pasar de un modelo expositivo y presencial a un modelo online.

Frente a esto, se hicieron varios Webinars relacionados con la herramienta utilizada para dar las clases, Microsoft Teams, y NOOCs relacionados con la docencia no presencial, así como algún taller en las Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo, como es este.

En este taller se detectaron carencias y necesidades tecnológicas en el profesorado como son la grabación de vídeos y pantalla del ordenador, así como su edición y subtitulado, que se han intentado resolver. Según el profesorado asistente, el taller fue muy positivo y le otorgaron una valoración media de 8,8 puntos sobre 10, y una valoración media de 8,8 puntos de 10 sobre si hubieran venido bien estos conocimientos para dar las clases online.

MARCO TEÓRICO DEL PROYECTO

La pandemia de COVID-19 ha supuesto un problema muy grande en la educación, creando así nuevos retos educativos. Por ejemplo, en la Universidad Nacional Autónoma de México hicieron una encuesta a su profesorado, y 43,3% indicaron tener problemas logísticos y el 39,7% problemas tecnológicos (Sánchez et al., 2020). También indicaron que demandaban, en orden, una mayor formación pedagógica, disponibilidad de recursos digitales y recursos informativos sobre uso de tecnologías en la educación, entre otros (Sánchez et al., 2020).

En el caso de la Universidad de Oviedo, las clases se convirtieron del formato presencial al online en solo unos pocos días tras darse unos casos positivos en las aulas de algunas facultades y decretar el estado de alarma a nivel nacional. Todo este cambio sin formación previa y sin poder preparar al profesorado para cambiar una forma de enseñanza que llevaba impartiendo desde hacía centurias, pues la clase magistral es el método tradicional en la universidad (Luján-Mora, 2013), a una forma que, en gran medida y casi, solo la universidad a distancia y/o no presenciales utilizan desde hace pocas décadas.

Por ello, se vuelve muy importante la brecha competencial. Esta brecha es la relativa a las carencias en las competencias digitales, impidiendo sacar beneficios de la tecnología y huir de sus riesgos y malas prácticas (García Peñalvo, 2020). En palabras de este autor, la crisis ha dejado de manifiesto que el sistema educativo se estaba digitalizando, pero no transformándose para ser digital, dejando una enorme brecha en este sentido, sobre todo, en las universidades públicas y presenciales. Haciendo así que la brecha tecnológica, referente al uso, acceso y habilidad, en la sociedad aparezca en primer plano (Fernández Enguita, 2020).

Por ejemplo, (Avello, 2020) relata como los estudiantes chilenos opinan que el profesorado no tiene competencias usando tecnología, en lo referente a las clases online entre otros déficit, y que se sienten como conejillos de indias.

Aquí, el problema con la tecnología viene de la carencia de competencias en el uso de estas, la integración de la tecnología con sus asignaturas, o del desconocimientos de la tecnología de la que dispone la institución (García-Peñalvo & Correll, 2020).

Para solventar esto, algunas universidades, como la de Valladolid (García-Peñalvo & Correll, 2020), consiguieron dar soporte a más de dos tercios de su plantilla por medio de Webinars y Small Private Online Courses (SPOCs) (Fox, 2013) en el periodo marzo-junio. Por ejemplo, la Universidad de Oviedo, realizó diferentes Webinar sobre el uso Microsoft Teams al comienzo de la pandemia, mientras que en noviembre ofreció Nano cursos abiertos, masivos y en línea (NOOC) en la plataforma web UnioviX. A estos NOOCs asistió profesorado de todo España, pues colaboraba con Facultad 0 y trataban sobre aprendizajes, metodologías, y aplicaciones que pudieran servir para una docencia no presencial.

Por estos motivos, es necesario saber el actual nivel de conocimiento en herramientas informáticas necesarias para la docencia online que tiene el profesorado actual, y tratar de solventar los diferentes problemas que tengan y enseñarles a utilizarlas. Por eso, en este taller se encuestó al profesorado asistente como alumnos sobre sus conocimientos, la utilidad que le veían al contenido, y si les hubiera servido de cara a las clases no presenciales, entre otras cosas.

METODOLOGÍA UTILIZADA.

Con este taller, se ha pretendido enseñar los principios básicos que necesitan para grabar un vídeo y/o grabar la pantalla del ordenador de una forma fácil. Así cómo ayudarles con consejos para que lo planifiquen en base a si van a editarlo o no posteriormente, para hacer más sencilla esta tarea. Además, se les explicó algo sobre el funcionamiento de los códecs y contenedores para que sepan cómo funciona y así responder a dudas que puedan tener a diario al ver diferentes formatos o ver que algunos vídeos ocupan más que otros, y entender así la configuración de la grabación.

También se les dieron nociones básicas sobre edición en aquellos aspectos que pueden ser los más necesitados (cortar/juntar un vídeo). Todo esto acompañado siempre de varias posibles herramientas, las cuales tienen diferentes requisitos y son más básicas o avanzadas. Para finalizar, se les enseñó YouTube y su funcionamiento, pues, actualmente, es una de las redes sociales más populares, tanto en número de usuarios como en visualizaciones desde hace años (González García, 2017), y que está en la vida diaria de todos. Además, de ofrecer un sistema muy simple, sencillo y rápido para subtítular vídeos.

Se hicieron 2 encuestas, usando ambas para los dos indicadores de este taller. La primera encuesta tuvo 2 fines. El primero, hacer una clase participativa en el que el alumno tuviera que interactuar, haciendo una clase más dinámica, mejorando el compromiso del alumno, y haciendo que aprendan algo extra de otra forma diferente. Esto es algo que se destaca en varios trabajos por medio del uso de herramientas similares a Vevox (Auga Technologies Ltd., 2021), como Kahoot (Chaiyo & Nokham, 2017; Licorish et al., 2018; Wang & Tahir, 2020). El segundo fin era el permitir al profesor conocer a sus alumnos. Así, esto permitió al profesorado ver la formación y el conocimiento de los alumnos para adaptar las explicaciones y evaluar el contexto actual del profesorado universitario. En total se les hizo 7 preguntas utilizando Vevox. 4 de estas como introducción a los bloques I y II, y 1 más al principio del resto de bloques (III, IV y V), siempre sin límite de tiempo para potenciar que los alumnos respondieran al ver que se iban recibiendo respuestas y que faltaban algunos por contestar. Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Qué objetos de los siguientes tienes diariamente a tu disposición?
2. ¿Qué objetos de los siguientes crees que necesitarías para grabar vídeos?
3. ¿Qué necesitas/buscas/conocimientos crees que vas a necesitar?
4. ¿Tienes algún conocimiento grabando vídeos?
5. ¿Sabes que es un códec?
6. ¿Tienes algún conocimiento editando vídeos?
7. De entre las siguientes posibilidades, ¿para qué has utilizado YouTube?

Al finalizar el taller, se les compartió a los alumnos un enlace (<https://forms.gle/b2s9bZmzEFTtwCqD8>) a una segunda encuesta. Esta estaba alojada Google Forms y tenía 4 preguntas:

1. ¿Crees que algo de lo aprendido en este taller te hubiera resultado útil de cara a las clases online? Escala 1-10
2. ¿Qué software del explicado en este curso crees que se adapta mejor para lo que necesitas hacer/tienes planeado? ¿Por qué?
3. ¿Qué echas en falta en este curso? Software, explicaciones, vídeos, hardware, etc.
4. ¿Te ha gustado el curso?

Para el taller, los alumnos debían tener:

1. Microsoft Teams (Microsoft, 2021c) y PowerPoint 365 (Microsoft, 2021d) instalados.
2. Ser poseedores de las credenciales de su cuenta de la Universidad de Oviedo para poder acceder a Microsoft Teams, Microsoft Streams (Microsoft, 2021b) y PowerPoint 365
3. Tener instalados los demás programas que se explicarían ampliamente en clase: OBS Studio (OBS Studio Contributors, 2021), Fotos de Microsoft (Microsoft, 2021a) y que requiere Windows 10, y Handbrake (The Handbrake Team, 2021). Además de VLC (VideoLAN Organization, 2021) para poder comprobar los vídeos que hicieran y/o editaran.
4. Tener una cuenta en YouTube (YouTube LLC, 2021) para poder acceder al servicio y probarlo.
5. El acceso a Vevox lo podían hacer vía web o si se bajaban la aplicación para su smartphone, y como era anónimo no necesitaban crearse cuenta ni nada.

Este taller se impartió de forma teórico-práctico a través de Microsoft Teams. Hubo un total de 28 alumnos inscritos. De entre estos, participaron activamente en clase y respondieron a las preguntas de Vevox 18 alumnos. Tuvo una duración de 4 horas. Se les formó sobre los siguientes 5 bloques:

- I. Cómo grabar un vídeo y posibles problemas y soluciones: hablando de las herramientas disponibles para grabar un vídeo, y grabar el audio (tipos de micrófonos, filtros, conectores).
- II. Herramientas software: capturar pantalla, y consejos para grabar: se centró en Microsoft Teams, OBS Studio, y PowerPoint 365. Se explico por encima como podrían utilizar Nvidia ShadowPlay (Nvidia, 2021), VLC, y aplicaciones para Mac y GNU/Linux.
- III. Códecs: explicación de qué es un códec, funcionamiento y ejemplos de códecs de audio y vídeo y contenedores, y optimización de espacio.
- IV. Mejora y solución de problemas utilizando herramientas para editarlo: diferentes problemas que pueden surgir en una grabación, o cosas que se pueden realizar usando programas de educación de vídeo como cortar vídeos, juntar pistas de audio y vídeo, modificar propiedades del vídeo, extraer audio, etc. Se explicaron las herramientas Microsoft Streams, Fotos de Microsoft y Handbrake. También se explicó como modificar la sensibilidad del micrófono, arreglar problemas de retraso de imagen, juntar varios vídeos en uno, grabar con el móvil y editar ese vídeo, y cómo mejorar la luz y el sonido en los vídeos.
- V. YouTube: se explicó la plataforma, cómo subir vídeos, como subtítular vídeos en ella, diferencias entre vídeos públicos y privados, funcionamiento de las listas, y la pestaña de estadísticas.

Para su realización, se siguieron las siguientes fases con cada uno de los bloques presentados:

1. Uso de Vevox para hacer la encuesta. De esta forma se hicieron preguntas a los alumnos sobre sus conocimientos antes de cada bloque.
2. Comentario de los resultados tras cada pregunta.
3. Explicación de conceptos teóricos.
4. Explicación práctica semiguída de la herramienta.
5. Tiempo de experimentación y de preguntas con la herramienta. Entre 10-20 minutos dependiendo de la herramienta

Cuando había más de una herramienta, se explicaban de una en una y se repetían los pasos 4 y 5 con cada una.

Se explicaron todos los bloques siguiendo las diferentes fases correctamente dentro del tiempo del taller.

RESULTADOS ALCANZADOS.

N.º	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Encuesta de conocimientos previos	Encuesta personalizada durante la clase para conocer los conocimientos previos de los alumnos en comparación con el temario a impartir. Se valorará cada parte y herramienta previamente por separado.	Entre 0,0% y 14,9% → Conocimientos previos en muy pocos alumnos Entre 15,0% y 39,9% → Conocimientos previos en pocos alumnos Entre 40,0% y 64,9% → Conocimientos previos en la mitad de los alumnos Por encima del Entre 65,0% y 74,9% → Conocimientos previos en muchos alumnos Más del 75,0% → Conocimientos previos en la mayoría de los alumnos
2	Encuesta favorable	Encuesta personalizada a final del taller a los alumnos sobre su opinión sobre la utilidad de los conocimientos impartidos, las herramientas y su opinión sobre el curso. Se	Entre 0,0% y 24,9% → Muy bajo

N.º	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Encuesta de conocimientos previos	Encuesta personalizada durante la clase para conocer los conocimientos previos de los alumnos en comparación con el temario a impartir. Se valorará cada parte y herramienta previamente por separado.	Entre 0,0% y 14,9% → Conocimientos previos en muy pocos alumnos Entre 15,0% y 39,9% → Conocimientos previos en pocos alumnos Entre 40,0% y 64,9% → Conocimientos previos en la mitad de los alumnos Por encima del 65,0% y 74,9% → Conocimientos previos en muchos alumnos Más del 75,0% → Conocimientos previos en la mayoría de los alumnos
		utilizará un baremo similar al de las encuestas de la Universidad de Oviedo. Estas encuestas deberán de salir positivas (por encima del 50%) para que el proyecto haya sido un éxito.	Entre 25,0% y 49,9% → Bajo Entre 50,0% y 74,9% → Aceptable Por encima del 75,0% → Muy bueno

Indicador 1 (Encuesta 1 de Vevox):

A continuación, se muestran las diferentes respuestas de los alumnos. Cabe destacar que solamente han participado 18 de 28 alumnos matriculados. Además, de estos 18, no siempre todos contestaron a todas las preguntas. Se recuerda que eran multirrespuesta.

Como se ve en la Ilustración 9, hubo 14 participantes, de entre los cuáles, la gran mayoría, el 92,86 (13 de 14), tienen smartphone, un 50% videocámara, lo que indica que tienen un dispositivo portátil con capacidad para grabar vídeo y audio. Mientras, el 85,71% disponen de ordenador o portátil por si tuvieran que editar el vídeo. En cambio, menos de la mitad disponen de micrófono externo o un headset, que es algo que mejora mucho el sonido en los vídeos y videoconferencias frente a usar un micrófono integrado. En cambio, cámara web tienen el 64,29% de los alumnos.

¿Qué objetos de los siguientes tienes diariamente a tu disposición?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	1			
Allowed Responses:	7			
Participants:	14			
Polled:	21 Jan 2021 16:12:56 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response	%
1	Smartphone	Correct	13	92,86
2	Ordenador	Correct	12	85,71
3	Videocámara	Correct	7	50,00
4	Micrófono externo	Correct	6	42,86
5	Headset	Correct	5	35,71
6	Cámara web	Correct	9	64,29
7	Ordenador portátil con c	Correct	12	85,71

Ilustración 9 Pregunta 1 de Vevox sobre los objetos que utilizan diariamente

La Ilustración 10 muestra que el 92,86% creen que necesitarían un Smartphone para grabar vídeos, con lo que la gran mayoría como lo posee está en condiciones de hacerlo. En cambio, respecto al resto de objetos, los porcentajes varían mucho si los comparamos con la pregunta 1, lo que indica que, a pesar de que todos se pueden utilizar para grabar vídeos, hay un gran desconocimiento o dudas sobre su posible uso. Por ejemplo, tan solo un 42,86% y un 35,81% indican, respectivamente, la necesidad de un micrófono externo y de un headset, cuando estos mejoran mucho la calidad del vídeo.

¿Qué objetos de los siguientes crees que necesitarías para grabar vídeos?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	2			
Allowed Responses:	7			
Participants:	14			
Polled:	21 Jan 2021 16:16:54 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Smartphone	Correct	13	92,86
2	Ordenador	Correct	8	57,14
3	Videocámara	Correct	9	64,29
4	Micrófono externo	Correct	3	21,43
5	Headset	Correct	2	14,29
6	Cámara web	Correct	8	57,14
7	Ordenador portátil con c	Correct	7	50,00

Ilustración 10 Pregunta 2 de Vevox sobre los objetos que creen que necesitarían para grabar vídeos

En la Ilustración 11 se puede ver lo que los alumnos buscaban al matricularse en este taller. La parte principal, el 100%, en este caso 14 alumnos, estaban interesados en cómo editar vídeos. Mientras, la segunda opción más elegida con 78,57%, era como subtítular vídeos. La tercera opción, elegida por el 50% de los alumnos, 7, ha sido como grabar vídeos y cómo compartir vídeos. Por último, capturar la pantalla la eligieron 4 personas, siendo un 28,57% del total.

¿Qué necesitas/buscas/conocimientos crees que vas a necesitar?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	4			
Allowed Responses:	5			
Participants:	14			
Polled:	21 Jan 2021 16:21:57 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Cómo grabar vídeos	Correct	7	50,00
2	Cómo capturar la pantalla	Correct	4	28,57
3	Cómo editar vídeos	Correct	14	100,00
4	Cómo compartir vídeos	Correct	7	50,00
5	Cómo subtítular vídeos	Correct	11	78,57

Ilustración 11 Pregunta 3 de Vevox sobre que conocimientos creen que iban a necesitar para grabar vídeos

En la Ilustración 12 se muestran las respuestas de los alumnos sobre si tenían algún conocimiento grabando vídeos. 6 de ellos, lo que corresponde con el 42,86% de los alumnos, respondieron que Sí o que tal vez. Mientras, el 21,43% dijeron que no tenían conocimientos. Esto contrasta con que el 92,86% tenía un smartphone y creía que se podrían grabar vídeos con él, lo que demuestra la falta o necesidad de conocimiento para utilizarlo en caso de ser necesario.

¿Tienes algún conocimiento grabando vídeos?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	5			
Allowed Responses:	3			
Participants:	14			
Polled:	21 Jan 2021 16:24:54 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Sí	Correct	6	42,86
2	No	Correct	3	21,43
3	Tal vez/Puede/Creo que	Correct	6	42,86

Ilustración 12 Pregunta 4 de Vevox sobre si tenían conocimientos tenían grabando vídeos

La Ilustración 13 muestra que el 80% de los alumnos que contestaron esta pregunta, 8 de 10, no sabían que era un códec, 1 alumno sí, y 1 que creía saberlo. Este conocimiento no es algo fundamental para grabar y editar vídeos, pero si puede ayudar a entender cómo funcionan y por qué algunos ocupan más o menos tamaño, ayudando así a su optimización, sobre todo cuando se trabaja con redes de Internet lentas o con recursos de espacio muy limitados.

¿Sabes que es un códec?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	6			
Allowed Responses:	3			
Participants:	10			
Polled:	21 Jan 2021 18:14:41 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Sí	Correct	1	10,00
2	No	Correct	8	80,00
3	Creo que sí	Correct	1	10,00

Ilustración 13 Pregunta 5 de Vevox sobre si sabían que era un Códec

La sexta pregunta (Ilustración 14) era sobre si tenían conocimientos editando vídeos. En este caso, el 41,67% de las respuestas, 5 de 12, fueron «Sí», el 33,33% «No», y un 25% «Tal vez». En comparación con si sabían grabar un vídeo, estas bajan un poco, pues no es algo tan habitual y que se suele realizar en vídeos «caseros», pero puede que necesario cuando se quieren grabar vídeos para los alumnos.

¿Tienes algún conocimiento editando vídeos?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	7			
Allowed Responses:	3			
Participants:	12			
Polled:	21 Jan 2021 18:33:33 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Sí	Correct	5	41,67
2	No	Correct	4	33,33
3	Tal vez/Puede/Creo que	Correct	3	25,00

Ilustración 14 Pregunta 6 de Vevox sobre si tenían conocimiento editando vídeos

Con la pregunta 7, representada en la Ilustración 15, se pretendía ver el conocimiento que tenían sobre YouTube. Este, como se ve, más del 90% era para ver vídeos o en más del 80% para escuchar música. Algunos, el 63,64%, lo utilizaron para buscar vídeos para los estudiantes. Sin embargo, muy pocos lo usaban para compartir vídeos (36,36%), y menos del 10% para almacenar vídeos propios o para que los estudiantes compartieran vídeos con ellos. En cambio, nadie lo utilizó para subtítular vídeos o crear los subtítulos. Esto se enseñó en el taller.

De entre las siguientes posibilidades, ¿para que has utilizado YouTube?				
Poll Type:	Multichoice			
Poll #	8			
Allowed Responses:	9			
Participants:	11			
Polled:	21 Jan 2021 19:26:37 CET			
Choice:	Description	Correct Answer	Response:	%
1	Para nada	Correct	0	0,00
2	Ver vídeos	Correct	10	90,91
3	Escuchar música	Correct	9	81,82
4	Compartir vídeos propio	Correct	4	36,36
5	Almacenar mis vídeos	Correct	1	9,09
6	Buscar vídeos para los es	Correct	7	63,64
7	Para que los estudiantes	Correct	1	9,09
8	Subtítular vídeos	Correct	0	0,00
9	Crear subtítulos	Correct	0	0,00

Ilustración 15 Pregunta 7 de Vevox sobre para que habían utilizado YouTube

En esta primera encuesta se puede ver que los alumnos tenían hardware con el que poder hacer vídeos, aunque tuvieran mal sonido, pero tenían carencias en cuanto a lo que podían utilizar para grabar los vídeos. Así, todos necesitaban conocimientos sobre edición de vídeos y más del 75% estaban interesados en subtítularlos, pero menos de la mitad tenían conocimiento de edición. Además, no estaban exprimiendo todas las opciones de YouTube. Así pues, se puede decir que este taller abordó aspectos y carencias muy importantes dentro del alumnado.

Respecto a la parte del indicador 1, se puede ver que:

- En la pregunta 4: aproximadamente la mitad de los alumnos tenían conocimientos previos sobre grabación de vídeos.
- En la pregunta 5: muy pocos alumnos sabían que era un códec.
- En la pregunta 6: aproximadamente la mitad de los alumnos tenían algún conocimiento previo sobre edición de vídeos.
- En la pregunta 7: pocos alumnos usaban YouTube para compartir propios y muy pocos, el 0%, lo usaban para subtítular vídeos o crear subtítulos.

Luego, podemos decir que los conocimientos impartidos en el taller fueron los adecuados respecto al conocimientos previos que tenían los estudiantes.

Indicador 2 (Encuesta 2 de Google Forms):

A continuación, se muestran las diferentes respuestas de los alumnos. Cabe destacar que solamente la han contestado 10 alumnos de un total de 28 matriculados.

En la Ilustración 16 se muestran las respuestas sobre si ellos creen que el conocimiento impartido en el taller les hubiera resultado útil de cara a las clases online que tuvieron que dar debido a la pandemia actual. Como se ve, el 100% respondió afirmativamente por encima o igual a 6 en una escala de 1 a 10. Dentro de esto, el 90% por encima o igual a 8, y un 50% con un 10. La nota media está en 8,9 puntos.

¿Crees que algo de lo aprendido en este taller te hubiera resultado útil de cara a las clases online?

10 respuestas

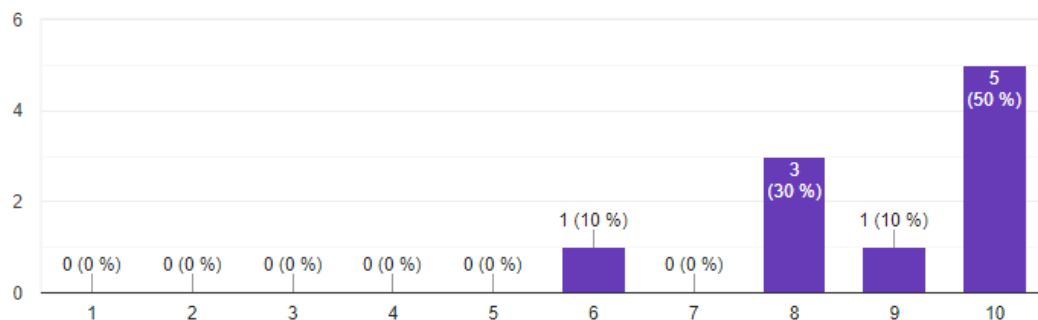


Ilustración 16 Pregunta sobre la utilidad de lo aprendido en el taller

La Ilustración 17 incluye las respuestas abiertas sobre que software del explicado en el taller creen los alumnos que se adapta mejor a sus necesidades y por qué. Como se ve, 5 de 8 respuestas incluyen OBS Studio. En dos de 8 fueron Microsoft Teams y Handbrake.

¿Qué software del explicado en este curso crees que se adapta mejor para lo que necesitas hacer/tienes planeado? ¿Por qué?

9 respuestas

OBS

TEAMS

Teams, Fotos, OBS y Handbrake

Todos los relacionados con la edición de vídeos

tengo que pensarlo, pero obs estudio puede estar bien

El OBS y también el editor de video (windows) o de Youtube han sido muy interesantes y útiles.

Fotos, OBS y Handbrake. Fotos me parece sencillo de utilizar. OBS me gusta por el tema del audio y poder combinar capturas de pantalla y video. Handbrake me permite graba en mkv y luego pasar a mp4.

OBS, por poder combinar varias fuentes de video en una misma pantalla

Ilustración 17 pregunta sobre el software explicado en el taller que creen que utilizarán

Sobre las cosas que pudo echar en falta el alumnado durante el curso, se ve en la Ilustración 18 que 5 respuestas han sido muy positivas por ser un curso completo, no echar en falta nada o ser todo de gran interés, 1 echó en falta algo más sobre edición de vídeos, y 4 que el curso fuera algo más corto o menos denso, que tuvieran más descansos o se impartiera en dos días.

¿Qué echas en falta en este curso? Software, explicaciones, videos, hardware, etc.

9 respuestas

Nada, ha sido todo muy completo
Más información sobre edición de videos
Más corto
Menos densidad
En principio, teniendo en cuenta mi nivel, nada
nada, ha sido completísimo
Yo trabajo más con Video Pad, que es sencillo y bastante completo. Pero todos los software explicados tenían gran interés y aplicación práctica a la docencia, lo cual es muy meritorio.
Me gustaría que fuera en 2 días para poder asimilar mejor las cosas
Algún descanso , ya que son 4 horas, viene bien levantarse, descansar la vista unos minutos..

Ilustración 18 Pregunta sobre que echaron en falta en el taller

La Ilustración 19 contiene la información relativa sobre si les ha gustado el curso. El 100% lo ha calificado mínimo con un 7, y 4 con un 10. Como nota media sale un 8,8, con lo cual se ha obtenido una muy buena calificación.

¿Te ha gustado el curso?

10 respuestas

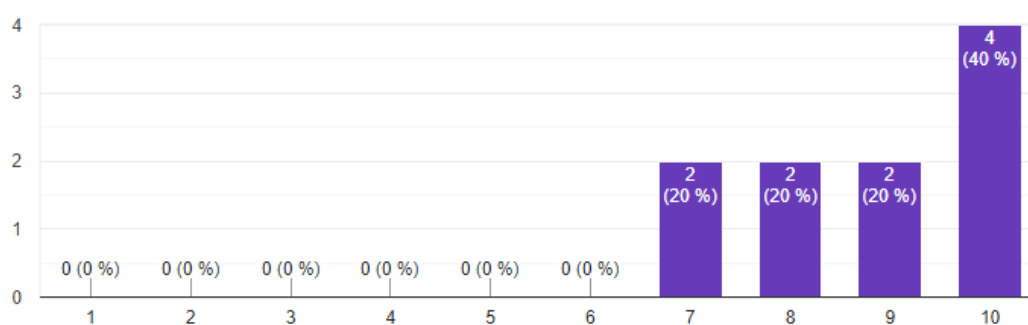


Ilustración 19 Pregunta sobre si les gustó el curso

Como se puede ver en este segundo indicador, los alumnos quedaron bastante satisfechos con el taller, sus contenidos y las herramientas enseñadas, siendo muchas nuevas para ellos, otorgando un 8,8 de nota media al curso, y como nota de utilidad para las clases online debido a la pandemia un 8,9. Ambas bastante altas pues son notable, casi un sobresaliente (9 puntos). Por esto, podemos decir que el indicador 2 se ha cumplido muy bien.

CONCLUSIONES, DISCUSIÓN Y VALORACIÓN GLOBAL DEL PROYECTO

En este taller se enseñó a los alumnos, en este caso todos eran profesores de la Universidad de Oviedo como grabar y editar vídeos, subtítularlos y compartirlos utilizando YouTube. Algo que, en base a las encuestas realizadas al profesorado a lo largo del taller, necesitaban, ya que en todas más del 50% como mínimo requería en alguna de estas áreas, destacando el 78,57% en subtítulado y el 100% en edición de vídeo. Además, solamente el 42,86% tenía la total certeza de que sabían grabar vídeos y solo el 41,67% tenía algún conocimiento editándolos. De entre ellos, desconocían o nunca habían utilizado YouTube para otros usos que no fueran ver vídeos o escuchar música, pues el uso del subtítulado tuvo un 0% de votos. Si a esto, le agregamos las valoraciones de la segunda encuesta en dónde se valoró el taller con una media de 8,8 y una adquisición de conocimientos adquiridos de 8,9, se puede decir que el taller fue todo un éxito.

Además, estos conocimientos les hubieran venido muy bien para cuando el profesorado se vio obligado a dar el salto online sin preparación previa debido a la pandemia de COVID-19, pues el 100% respondió afirmativamente por encima o igual a 6 y un 50% con un 10, dando como nota media un 8,9.

Si que cabe destacar que, como bien plantearon los alumnos, el taller era muy denso y estaba muy concentrado en 4 horas seguidas y hubiera sido mejor distribuirlo en varios días y/o reducir material o herramientas.

A pesar de que se han dado cursos para aprender a utilizar herramientas específicas como Microsoft Teams en la Universidad de Oviedo, se puede observar que el profesorado carecía de otros conocimientos necesarios para ejercer las clases no presenciales y que, según ellos con una valoración media de 8,9, les hubieran venido muy bien para las clases online. Claramente, el grupo de trabajo fue muy pequeño y hace difícil su extrapolación a la universidad, pero sirve para hacerse una pequeña idea de por dónde habría que orientar o crear cursos de formación.

BIBLIOGRAFÍA

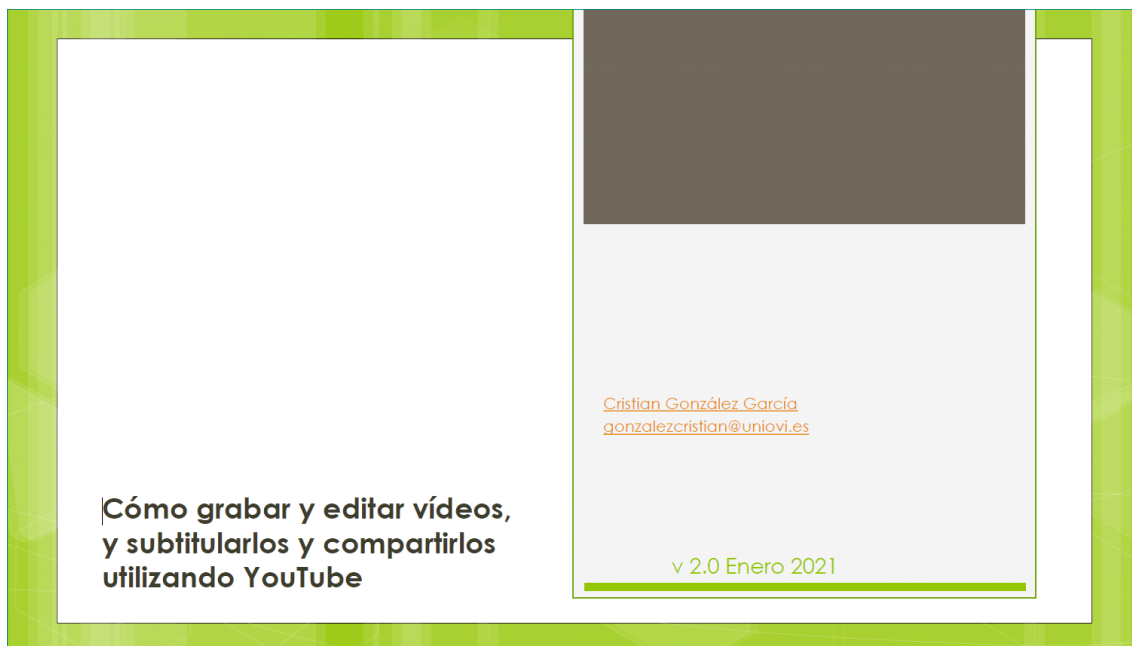
- Auga Technologies Ltd. (2021). *Vevox*. <https://www.vevox.com/>
- Avello, I. Q. (2020). Covid-19 y Cierre de Universidades ¿Preparados para una Educación a Distancia de Calidad? *Revista Internacional de Educación Para La Justicia Social*, 9(3). www.rinace.net/riejs/revistas.uam.es/riejs
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Fernández Enguita, M. (2020). *Una pandemia imprevisible ha traído la brecha previsible*. <https://blog.enguita.info/2020/03/una-pandemia-imprevisible-ha-traido-la.html>
- Fox, A. (2013). From MOOCs to SPOCs. *Communications of the ACM*, 56(12), 38–40.

- <https://doi.org/10.1145/2535918>
- García-Peñalvo, F., & Correll, A. (2020). La CoVid-19 : ¿ enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83–98. <https://gredos.usal.es/handle/10366/144140>
- García Peñalvo, F. J. (2020). *El sistema universitario ante la COVID-19: Corto, medio y largo plazo*. Universidad. <https://bit.ly/2YPUeXU>.
- González García, C. (2017). *MIDGAR: Interoperabilidad de objetos en el marco de Internet de las Cosas mediante el uso de Ingeniería Dirigida por Modelos* [University of Oviedo]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26332.59529>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Luján-Mora, S. (2013). *De la clase magistral tradicional al MOOC: doce años de evolución de una asignatura sobre programación de aplicaciones web*. 11, 279–300.
- Microsoft. (2021a). *Fotos de Microsoft*. <https://www.microsoft.com/es-es/p/fotos-de-microsoft/9wzdncrfjbh4?activetab=pivot:overviewtab>
- Microsoft. (2021b). *Microsoft Streams*. <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/microsoft-stream>
- Microsoft. (2021c). *Microsoft Teams*. <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/group-chat-software>
- Microsoft. (2021d). *PowerPoint 365*. <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/powerpoint>
- Nvidia. (2021). *Nvidia ShadowPlay*. <https://www.nvidia.com/es-es/geforce/geforce-experience/shadowplay/>
- OBS Studio Contributors. (2021). *OBS Studio*. <https://obsproject.com/>
- Sánchez, M., Martínez, A., Torres, R., de Agüero, M., Hernández, A., Benavides, M., Rendón, V., & Jaimes, C. (2020). Educational challenges during the covid-19 pandemic: a teachers' survey at UNAM. *Revista Digital Universitaria*, 21(3), 1–24. <https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/a12.pdf>
- The Handbrake Team. (2021). *Handbrake*. <https://handbrake.fr/>
- VideoLAN Organization. (2021). *VLC*. <https://www.videolan.org/vlc/index.es.html>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- YouTube LLC. (2021). *YouTube*. <https://www.youtube.com/>

(7) **Cristian González** es Profesor del departamento de informática, del área de lenguajes y sistemas informáticos de la Universidad de Oviedo. Es ingeniero técnico en informática de sistemas, máster en ingeniería web, y doctor en informática. Ha estado de estancia como doctorando en la University of Manchester, y como profesor visitante en la University of South Florida. Ha trabajado en diferentes proyectos nacionales y regionales, así como para compañías privadas. Cuenta con 16 artículos de revista, 6 conferencias, 3 capítulos de libro, y ha sido editor de 1 libro. Además, haber sido miembro asesor de 2 revistas, 1 libro y una conferencia internacional. Ha dirigido 2 proyectos de innovación docente y ha participado en otros 3. Ha dirigido más de 40 trabajos fin de estudio, y 1 acuerdo Erasmus. Sus líneas de

investigación incluyen Internet de las Cosas, Ingeniería Web, Dispositivos móviles, Inteligencia Artificial, Big Data, Modelado de Software con DSL y MDE.

PRESENTACIÓN DEL TALLER



Presentación del Taller disponible en la página web de las [XIII Jornadas de Innovación Docente](#)