

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE APLICACIÓN DE LAS TIC EN LA DOCENCIA

IDENTIFICACIÓN

Este proyecto se desarrolla bajo el título formal: **“Producción Audiovisual aplicada a Ciclos Formativos de Informática”**.

No obstante, y sin perjuicio de lo anterior, adicionalmente se ha optado por la elección de un identificador más sencillo de recordar de cara a su publicación en Internet y su uso en el aula: **“Teclas TV”**.

OBJETIVOS

Los objetivos fundamentales que se persiguen son los siguientes:

1. Llevar a cabo la producción de material audiovisual orientado a Ciclos Formativos, concretamente en el área de Informática y Comunicaciones, por parte del equipo docente participante.
2. Obtener materiales que cumplan con un conjunto de requisitos específicos. Entre otros, los productos deberán ser: útiles, claros, coherentes, contrastados, fiables, interesantes, aplicables y extrapolables. Todo ello con unos niveles de calidad final óptimos y evaluables.
3. Transferir el conocimiento, las técnicas y la filosofía adquirida por el equipo docente a lo largo del desarrollo del proyecto, a nuestro alumnado para que sean capaces de generar ellos mismos nuevos materiales audiovisuales, bajo la tutela y orientación del profesorado.
4. Inculcar en el profesorado y el alumnado valores que fomenten la idea de “compartir conocimiento” aportando a Internet, invirtiendo el rol de meros consumidores de materiales de la red.

JUSTIFICACIÓN

Es un hecho que los métodos de aprendizaje han cambiado. ¿Quién no ha utilizado algún material audiovisual de Internet para adquirir conocimiento sobre algún tema en concreto? Dada esta circunstancia, no podemos permanecer ajenos a estos cambios y las TIC pueden aportarnos la llave para conseguir captar la atención de nuestro alumnado y fomentar entre el profesorado nuevas formas de enseñar.

Por otra parte, la cantidad de material audiovisual de dudosa rigurosidad existente en la red en el campo de la Informática y Comunicaciones que solemos consumir asiduamente en la red, nos ha hecho recapacitar. Es necesario aprovechar el potencial de una gran cantidad de capacitados docentes para generar productos estrechamente ligados a los temarios que se imparten en ciclos formativos, que atienden a las últimas actualizaciones y que se pueden aplicar de manera directa en el aula.



Paralelamente, este proyecto trata de potenciar el aprendizaje práctico, el trabajo por proyectos, el trabajo en equipo, la transmisión de conocimiento entre participantes, el uso de software libre, el fomento del conocimiento compartido abierto y la aportación de contenidos hacia Internet. Gracias a ello, puede conseguirse mayor cohesión entre el equipo docente y complementar de manera óptima la formación de nuestro alumnado, tanto en el ámbito personal, como en el profesional.

RECURSOS NECESARIOS

Para el desarrollo de esta experiencia, se estiman necesarios los siguientes elementos:

- Aula o sala habilitada como estudio de grabación.
- Equipo de iluminación continua para grabación de video.
- Chroma Key.
- Trípodes para cámara de vídeo y Smartphone.
- Cámara de vídeo HD o Reflex con posibilidad de grabación HD.
- Smartphones con calidad de grabación HD o similar.
- Material eléctrico.
- Equipamiento informático para producción y postproducción.
- Sistemas operativos, aplicaciones y demás software necesario.
- Equipamiento de sonido.
- Mobiliario.
- Material de oficina.
- Sistemas externos de almacenamiento de información.
- Elementos hardware y software sobre los que se centrarán los materiales audiovisuales.



ESTIMACIÓN DE COSTES

Se detalla a continuación una estimación del coste económico de los recursos necesarios:

RECURSO	Coste estimado
Equipo de iluminación continua básico	400,00 €
Chroma Key	100,00 €
Trípode cámara	100,00 €
Trípode Smartphone	30,00 €
Cámara Reflex HD Básica	800,00 €
Material eléctrico	100,00 €
Equipo informático	1.500,00 €
Software	0,00 €
Equipamiento sonido	200,00 €
Material oficina	100,00 €
Sistemas externos almacenamiento	500,00 €
TOTAL ESTIMACIÓN	3.830,00 €

Sin embargo, no sólo es necesaria una estimación de costes económicos. Una valoración del tiempo necesario para la consecución de nuestros objetivos es un punto muy importante a tener en cuenta.

Para la realización de esta experiencia se estiman necesarios, al menos, dos cursos académicos. En nuestro caso, el proyecto ha sido iniciado durante el curso 2014/15 y continuará durante el curso 2015/16.

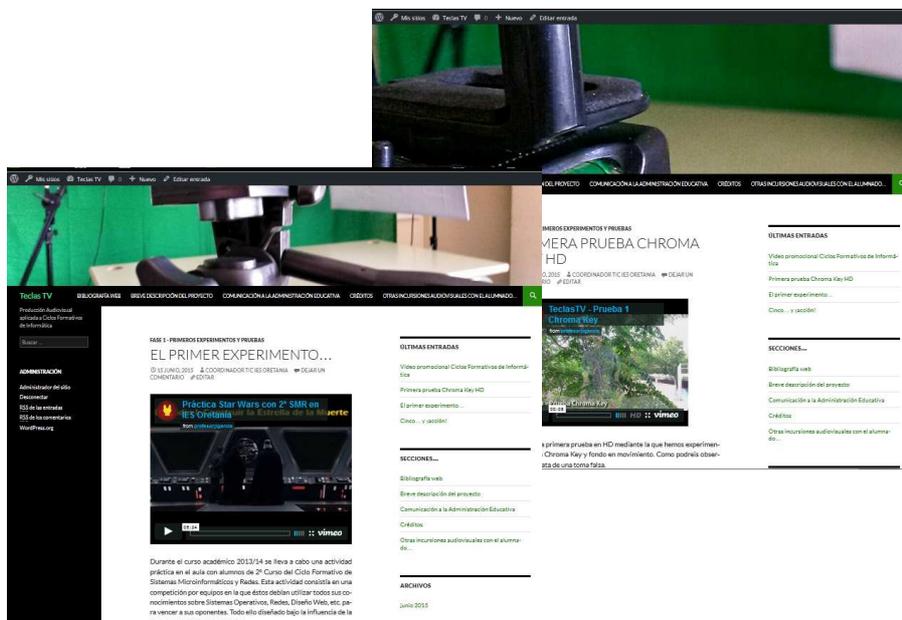
FASES DE DESARROLLO

1. Revisión y puesta en común de experiencias previas.
2. Construcción de la idea de proyecto.
3. Adquisición de equipamientos básicos, definición de la ubicación e instalación.
4. Formación previa del equipo docente.
5. Investigación de alternativas hardware y software para producción.
6. Toma de contacto y pruebas iniciales.
7. Diseño y elaboración de la estructura del producto final, homogeneización: *Idea inicial, análisis, planificación, estrategias, desarrollo de guiones técnicos, producción, postproducción, publicación y análisis de resultados.*
8. Identificación, selección, diseño, planificación y ejecución de un primer material audiovisual por parte del equipo docente.
9. Una vez establecidas las pautas de trabajo, generación de más materiales.
10. Publicación en plataformas multimedia de Internet e incorporación en la web del proyecto.
11. Pruebas en el aula y valoración.
12. Modificaciones y mejoras.
13. Formación transversal básica del alumnado en el campo audiovisual/multimedia.
14. Fomento de generación de materiales por parte del alumnado y puesta a disposición de infraestructuras necesarias.
15. Generación de material audiovisual elaborado por el alumnado bajo tutela de los miembros del equipo docente.
16. Publicación en plataformas multimedia de Internet e inclusión en la web del proyecto.



RESULTADOS OBTENIDOS

En esta sección serán incluidos todos los enlaces a los materiales audiovisuales generados tanto por el equipo docente, como por el alumnado implicado en la experiencia. Para ello puede consultarse la página web asociada al proyecto:



BLOGS.IESORETANIA.ES/TECLASTV

ANÁLISIS Y OBTENCIÓN DE CONCLUSIONES

Se incorporarán aquí los detalles asociados a las dificultades encontradas a lo largo del desarrollo del proyecto, así como las diferentes alternativas tomadas en lo relativo a equipamientos, técnicas, desarrollo, etc.

PROPUESTAS DE MEJORA

En función de lo obtenido será necesario consultar al equipo docente las diferentes propuestas de mejora que deberían aplicarse en cualquiera de las fases o partes de este proyecto. De igual forma, el alumnado podrá participar con sus aportaciones.

POSIBILIDADES DE EXTRAPOLACIÓN A OTROS CENTROS O ÁREAS

Para ir finalizando, pensamos que esta experiencia es totalmente extrapolable a cualquier centro, ciclo formativo o etapa educativa. En concreto, se llevará a cabo un análisis sobre cómo aplicar estas técnicas en el resto de ciclos formativos ofertados en nuestro propio centro.

Por otra parte, es muy posible que se lleven a cabo intercambios de conocimiento entre nuestro equipo docente y otro centro de Málaga especializado en producción audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

Se detallará aquí el conjunto de enlaces web y bibliografía que se irá utilizando a lo largo del proyecto.

En Linares a 12 de Junio de 2015