



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS  
ESCUELA PARA GRADUADOS

ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA  
PARA DESARROLLOS EDUCATIVOS

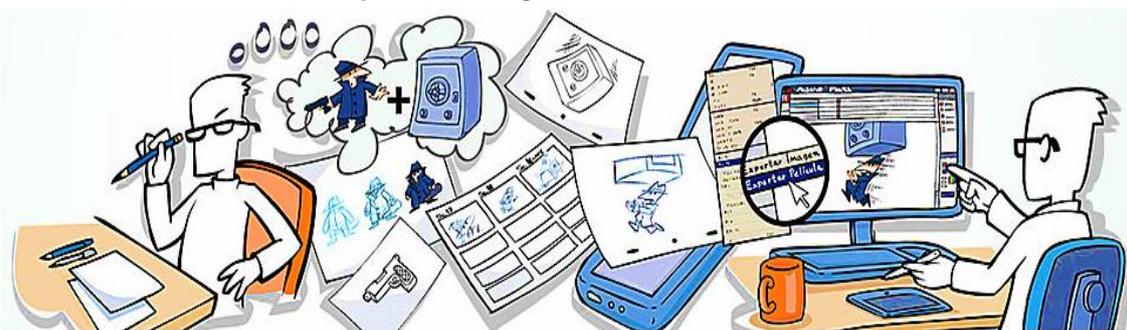
## TRABAJO FINAL

# La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

en el **AULA:**

## **PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

*Fortalecimiento de las Competencias Digitales en los Profesores del Nivel Secundario*



**AUTORA**

Daiana Mabel GÓMEZ

Director: Luis Alberto Monzón

Asesor: Carlos Alex Ferrer





**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

## **AGRADECIMIENTOS**

A quienes han colaborado en la realización de este trabajo, de manera especial a Diana Manero Zumelzú por el acompañamiento, empuje, paciencia, confianza y enseñanza en cada devolución. Sin su apoyo hubiera sido imposible concluir la producción. A Luis Monzón por destinar parte de su tiempo al proyecto. A mis padres que sienten satisfacción y alegría con cada logro en mi vida.



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias



## **RESUMEN**

La escuela sigue siendo hoy, el espacio social que alberga a niños y jóvenes para cumplir un mandato redefinido a través de normas referenciadoras de lo que la vida en sociedad sucede. Quienes la habitan, docentes, alumnos, y padres establecen vínculos que no siempre son coincidentes. Muchos de los cambios que deben suceder hacia el interior de las paredes de la institución tienen como protagonista a los docentes. En este sentido, vemos frecuentemente prácticas de aula reiteradas a través del tiempo y que responden por un lado; a las competencias que la formación docente deja en los profesorado; y, por otra, al modelo pedagógico tradicional y con los cuales operó la escuela desde sus inicios.

Lo digital forma parte del escenario social y -por ende- la educación no escapa a ello. Las definiciones de políticas de inclusión de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la enseñanza y aprendizaje, están presentes en documentos, normas con su correlato de dotación de recursos. No obstante, una de las variables que intervienen tiene que ver con el sujeto enseñante el cual se posiciona en el último nivel de instrumentación de una política como la mencionada. En tal sentido, se observa en la Escuela de Educación Secundaria N° 10 “Brigadier General Don Juan Manuel de Rosas” de Villa Berthet –Chaco-, que la mayoría de sus profesores demandan orientaciones para que sus saberes de base puedan ampliarse; en este punto las competencias que tienen que ver con lo digital se constituye en el centro de este trabajo.

Se trata, en este proyecto, de abordar algunas estrategias facilitadoras para incorporar lo digital en la enseñanza. El recorte del tópico de éste considera lo audiovisual como un puente de entrada para pensar propuestas de trabajo didáctico en las distintas áreas disciplinares de la educación secundaria.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	8
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	13
Relevamiento descriptivo de sitios web relativos a la enseñanza y aprendizaje del lenguaje audiovisual –podcast y vodcast-	13
Propuesta didáctica-pedagógica del website educativo sobre producción audiovisual para los profesores-integrantes de la mesa institucional.	13
Creación del website educativo como estrategia fortalecedora de la implementación de la producción audiovisual en las prácticas de los docentes que integran la Mesa Institucional.	15
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	16
Relevamiento descriptivo de sitios web relativos a la enseñanza y aprendizaje del lenguaje audiovisual –podcast y vodcast-	16
Propuesta didáctica-pedagógica del website educativo sobre producción audiovisual para los profesores-integrantes de la mesa institucional.	38
Creación del website educativo como estrategia fortalecedora de la implementación de la producción audiovisual en las prácticas de los docentes que integran la Mesa Institucional.	43
Puesta a prueba y valoración del sitio	57
<b>CONCLUSIONES</b>	68
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	69

## TABLAS Y FIGURAS

<b>Tabla 1:</b> Lista de sitios web sobre la enseñanza y aprendizaje de la producción audiovisual.	17
<b>Figura 1:</b> Captura de pantalla de la página de inicio del blog Educ@ con TIC. <b>A.</b> Menú de secciones. <b>B.</b> Barra de búsqueda de contenidos. <b>C.</b> Categorías organizadores de los contenidos del sitio.	19
<b>Figura 2:</b> Capturas de pantalla de una propuesta didáctica con TIC para el área de literatura. <b>A.</b> Orientaciones para la realización del videoclip con Movie Maker. <b>B.</b> Orientaciones para la creación de una antología oral en Woxopop. <b>C.</b> Orientaciones para utilizar Prezzi y Glogster.	20
<b>Figura 3:</b> Capturas de pantalla de Audacity.	21

<b>Figura 4:</b> Capturas de pantalla de la página principal del sitio Espacio Podcast. A. Menú principal B. Menú lateral derecho. C. Cuerpo de la entrada del sitio.	22
<b>Figura 5:</b> Captura de pantalla del mapa de navegación, ubicado en el pie de página.	22
<b>Figura 6:</b> Captura de pantalla del espacio podcast/tutoriales.	23
<b>Figura 7:</b> Captura de pantalla del tutorial sobre podcast.	24
<b>Figura 8:</b> Captura de pantalla del artículo “Herramientas para la elaboración y uso educativo de recursos de audio. Menú de secciones principales A. Datos de autoría y espacio para ingresar o registrarse. B. Menú lateral derecho.	25
<b>Figura 9:</b> Captura de pantalla del menú principal del sitio Encuentro.	26
<b>Figura 10:</b> Captura de pantalla de la sección “ <i>En el aula</i> ”.	27
<b>Figura 11:</b> Captura de pantalla de la “Guía de trabajo” de una serie del Canal Encuentro.	28
<b>Figura 12:</b> Captura de pantalla del Programa “ <i>Usá tu net</i> ”, Movie Maker.	29
<b>Figura 13:</b> Captura de pantalla de la Home page de Conectar Igualdad y sus secciones principales. A. Subsecciones de la sección Docentes.	29
<b>Figura 14:</b> Captura de pantalla del tutorial sobre Movie Maker.	30
<b>Figura 15:</b> Captura de pantalla del tutorial sobre Audacity.	30
<b>Figura 16:</b> Captura de pantalla del menú principal. A. Menú Docente y subsecciones. B. Menú Familia y subsecciones. C. Menú Estudiantes y subsecciones. D. Menú Noticias y subsecciones.	32
<b>Figura 17:</b> Captura de pantalla del material sobre “Principios básicos del lenguaje audiovisual”.	34
<b>Figura 18:</b> Captura de pantalla de la Home page del Portal Aprender y sus secciones. A. Filtros Docentes – Alumnos.	35
<b>Figura 19:</b> Captura de pantalla de un video que explica cómo convertir un texto en audio con Bolabolka.	36
<b>Figura 20:</b> Captura de pantalla del material sobre “Realización audiovisual”.	37
<b>Figura 21:</b> Captura de pantalla de la página principal del sitio web “ <i>La producción audiovisual en el aula: Podcast (Audio) y Vodcast (Video)</i> ”.	46
<b>Figura 22:</b> Captura de pantalla del menú de secciones principales del sitio web.	46
<b>Figura 23:</b> Captura de pantalla del mapa de navegación del sitio web.	47
<b>Figura 24:</b> Captura de pantalla del Glosario.	47
<b>Figura 25:</b> Captura de pantalla de la sección Podcast, con sus páginas correspondientes.	48

<b>Figura 26:</b> Captura de pantalla de la sección Vodcast, con sus páginas correspondientes.	49
<b>Figura 27:</b> Captura de pantalla de 4 páginas donde se observa la inclusión e integración de distintos lenguajes para explicar los temas de podcast y vodcast. <b>A.</b> Etapas del podcast. <b>B.</b> Etapa de grabación del podcast. <b>C.</b> Etapa de producción del vodcast. <b>D.</b> Etapa de montaje y edición del vodcast.	50
<b>Figura 28:</b> Captura de pantalla de la sección “Actividades”. Se despliegan dos páginas: 1) Podcast y 2) Vodcast.	52
<b>Figura 29:</b> Captura de pantalla de la Sección “Actividades”.	53
<b>Figura 30:</b> Captura de pantalla del menú desplegable “Actividades”. A. Podcast. B. Vodcast.	54
<b>Figura 31:</b> Captura de pantalla del grupo en Edmodo denominado “Mesa Institucional EES N° 10”, con sus correspondientes subgrupos (Departamentos).	55
<b>Figura 32:</b> Captura de pantalla de la sección “Créditos”.	55
<b>Figura 33:</b> Captura de pantalla del pie de página donde se hallan los datos de contacto y el formulario para dejar las consultas u opiniones del sitio web.	56
<b>Figura 34:</b> Captura de pantalla del Grupo Edmodo “Mesa Institucional EES N° 10” donde se ha compartido la dirección del Sitio web.	57
<b>Figura 35:</b> Captura de pantalla del Subgrupo en Edmodo del Departamento de Lengua y Literatura.	58
<b>Figura 36:</b> Captura de pantalla del video compartido por una profesora del Departamento de Ciencias Naturales.	58
<b>Figura 37:</b> Captura de pantalla del podcast compartido por una profesora del Departamento de Lengua y Literatura.	59
<b>Figura 38:</b> Captura de pantalla del podcast compartido por una profesora del Departamento de Lengua y Literatura.	59
<b>Figura 39:</b> Captura de pantalla de la Encuesta.	60
<b>Figura 40:</b> Captura de pantalla de los aspectos evaluados en la Encuesta.	61
<b>Figura 41:</b> Gráficos que muestran los resultados de las encuestas. <b>A.</b> Diseño y Presentación <b>B.</b> Navegabilidad <b>C.</b> Interactividad <b>D.</b> Contenido <b>E.</b> Actividades <b>F.</b> Contenido y Actividades <b>G.</b> Contenido y Actividades y <b>H.</b> Implementación en el aula.	63
<b>Tabla 2:</b> Respuestas de los encuestados en el ítem “Comentarios y/o sugerencias”.	65



## **INTRODUCCIÓN**

Durante las últimas décadas, la difusión de nuevas tecnologías digitales ha impactado en distintas esferas de la vida personal, colectiva, social y cultural. En este contexto, el escenario educativo se vio atravesado por múltiples transformaciones: cambios en las formas de circulación y apropiación del conocimiento, en los modos de intervención docente, en los roles escolares, desarrollos de nuevos espacios didácticos en línea, entre otros. Estos cambios han comenzado a generar expectativas y demandas múltiples al Estado, a los sistemas de enseñanza y a los docentes. Asimismo, plantean inéditos desafíos educativos y de gestión del conocimiento a diversos tipos de organizaciones.

En la actualidad, los modos de acceder a la información y al conocimiento son múltiples y variados. La escuela, entonces, tiene un rol significativo en la enseñanza de procesos sistemáticos de descubrimiento, selección, organización, comprensión y comunicación. De allí que el trabajo con TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) en la escuela, debe apuntar más que al dominio puramente instrumental de la tecnología, a su utilización en forma creativa, crítica y al servicio del logro de los aprendizajes escolares; esto es incorporarla desde un enfoque sociotécnico. En virtud de ello, la utilización de las TIC no debería ser una meta en sí misma sino responder a objetivos pedagógicos y propósitos de la enseñanza. Se considera que el uso es adecuado cuando logra integrar en forma pertinente las potencialidades de la herramienta y las necesidades que pretende satisfacer, y cuando el resultado del proceso de integración no podría haberse logrado sin el trabajo con esa tecnología. La incorporación de tecnologías, desde esta perspectiva, apunta a promover un uso con sentido pedagógico, social y cultural, a agregar valor a las prácticas escolares y a ofrecer a los alumnos, nuevas oportunidades para aprendizajes significativos, relevantes y duraderos.

Es indudable que el paisaje social ha cambiado, se ha ampliado y enriquecido; lo digital es parte del escenario y la escuela no debe permanecer ajena a ello. Instrumentar en el microespacio decisiones de niveles superiores, demanda perfiles docentes con competencias necesarias para poder llevarlas adelante. No obstante, los procesos de enseñanza que se desarrollan en las escuelas de nivel secundario, en general, siguen la repetición de modelos fuertemente arraigados en la tradición escolar, bajo la concepción pedagógica que Narciso Benbenaste<sup>1</sup> (1995) ha decidido llamar “modelo educativo industrialista”. Si bien desde el estado nacional se han generado

---

<sup>1</sup> BENBENASTE, Narciso (1995). Sujeto = Política X Tecnología / Mercado

acuerdos para **instrumentar políticas de integración de las TIC en los procesos de enseñanza** como una forma de mejorar y fortalecer las trayectorias de los estudiantes, la experiencia nos demuestra que los docentes ofrecen reticencia a los cambios, sobre todo a los de índole tecnológicos. En ese sentido, la integración de las TIC constituye uno de los fines y objetivos de la Ley Nacional de Educación 26.206 expresado en el inciso m) del artículo 11 *“Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”*. En consonancia con ello, la Resolución 244/15 del Consejo Federal de Educación Aprueba el documento *“Intensificación del uso de tics en las escuelas para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Temas prioritarios año 2015”*.

En la implementación de toda política pública -como la referida-, podemos señalar como mínimo, dos momentos: la fase de la ideación y la de la instrumentación propiamente dicha. En esta última etapa intervienen diversos actores con responsabilidades diferentes, nos interesa a los efectos del presente trabajo centrarnos en el docente de nivel secundario como agente estatal responsable de la aplicación de políticas definidas en esferas gubernamentales a partir de marcos normativos que la sostienen. Para ello, acotaremos nuestra intervención a la Escuela de Educación Secundaria N° 10 “Brigadier General Don Juan Manuel de Rosas” de la ciudad de Villa Berthet, en la provincia del Chaco.

El plantel de docentes de la institución mencionada es heterogéneo. En su mayoría son egresados de Institutos de Nivel Terciario y de Universidades cercanas y con una acentuada demanda en la formación de competencias en el manejo de las TIC, hecho éste que repercute en el logro de procesos de enseñanza que incorporen dispositivos y recursos digitales.

Uno de los componentes que integran el plan de inclusión digital en las escuelas refiere al acompañamiento situado, entendido al mismo como una estrategia institucional para sostener y acompañar la implementación de una política pública. El *“Acompañamiento’ a una comunidad educativa, al equipo directivo en la gestión institucional, a un grupo de docentes o a un profesor mientras da clase, implica diversas modalidades de estar, pensar y hacer con otro/s para poder recorrer un camino que genere cambios en los procesos pedagógicos a partir de la integración de TIC, en el momento concreto en que estos se realizan. Este quehacer colectivo no está aislado de las condiciones de posibilidad que desarrolla la institución desde lo social, lo institucional, lo curricular, y la disponibilidad de recursos físicos y humanos, para que los procesos de inclusión e integración educativa, social y digital se realicen.”*<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> <http://pnide.educacion.gob.ar/acompa%C3%B1amiento-situado>

Los sujetos escolares del nivel secundario responden a una franja etárea donde los diferentes dispositivos tecnológicos no les resultan desconocidos. En los espacios sociales que actúan y en los vínculos relacionales que establecen, la mediación de lo tecnológico muestran una fuerte presencia formando un aspecto inescindible de la vida misma. No sucede lo mismo cuando nos centramos en el profesional docente. Advertimos, en la gran mayoría de los casos un acercamiento en sentido utilitario, obligado y reducido.

**La dificultad evidenciada en los profesores** de la EES N° 10 de la ciudad de Villa Berthet para incorporar medios digitales en los procesos de enseñanza, **nos lleva a pensar esta propuesta pedagógica centrada en el acompañamiento institucional** desde una concepción de formación permanente en servicio.

El propósito mencionado anteriormente, se intenta operacionalizar desde políticas definidas en acuerdos federales e instrumentadas en las provincias. A nivel Escuela –en la jurisdicción Chaco-, se pone en funcionamiento un dispositivo de acompañamiento denominado **mesa institucional**<sup>3</sup>, como forma de garantizar que en el último nivel donde se encuentran los sujetos-alumnos se produzca un fuerte impacto de la política definida a nivel macro. Se entiende por mesa institucional al espacio de **planificación colectiva para la acción pedagógica y didáctica en la escuela**. En ella, se congregan, una vez al mes, distintos actores institucionales del Equipo Institucional de Enseñanza para definir el cronograma de actividades que cada área curricular desarrollará en el establecimiento a lo largo de un período de tiempo determinado. Entre sus objetivos se destacan:

- Fortalecer la **dimensión pedagógica-didáctica** de la institución;
- Generar un **espacio de discusión, escucha y diálogo entre profesores** de distintas áreas para articular pedagógicamente sus intervenciones en la escuela;
- Planificar **acciones de enseñanza mediadas por TIC**.

Claro está que enriquecer el desarrollo curricular áulico con recursos que deriven de las TIC implica perfiles docentes que reúnan en su formación las competencias digitales que posibiliten el diseño de propuestas en este sentido. De allí que al advertir déficit del colectivo docente en integrar a sus decisiones de aula nuevos recursos se pone en funcionamiento estrategias de trabajo institucional direccionadas al logro de los objetivos de una determinada política educativa.

Desde la realidad de la EES N° 10 se piensa en una estrategia institucional que convierta los aspectos deficitarios o débiles de los profesores -en cuanto competencias

---

<sup>3</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA. Provincia del Chaco. Sobre la mesa institucional para el fortalecimiento de la enseñanza mediada por TIC. Dirección de Nivel Secundario. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/0BzrbvQKbrKVSUh4Z1VUUjVUSnM/view>

TIC- en fortalezas. Entendemos que de esa forma las decisiones de las propuestas de enseñanza podrán ser enriquecidas contribuyendo de esta manera a sostener y mejorar las trayectorias de los alumnos actuales y futuros. Para ello, se prevé el diseño y creación de un website educativo destinado al desarrollo teórico/práctico de recursos digitales de producción audiovisual –podcast y vodcast- con el propósito de que los docentes adquieran competencias en el uso de los mismos.

El sitio creado sobre producción audiovisual formará parte de la website principal que tiene la Mesa Institucional, donde se ha compilado normativas, documentos y sitios de interés para el equipo docente; todo ello, contribuye al correcto funcionamiento institucional y se torna necesario para su correcto funcionamiento.

En el sitio se proponen otros espacios complementarios al trabajo presencial donde tendrá lugar un proceso de intercambio y construcción colectiva entre los profesores de las diversas áreas, organizados en departamentos. Entre ellos podemos mencionar Edmodo, plataforma social educativa, y Google Drive, un sitio que posibilita trabajar colaborativamente y en línea. Este último servicio adquiere importancia, ya que los docentes no residen en la misma localidad.

El modelo educativo desde el que se piensa el sitio web sobre lenguaje audiovisual está basado en el constructivismo, donde las prácticas educativas se centran en el sujeto de aprendizaje. El docente será protagonista de sus aprendizajes, adquiriendo un rol activo en la adquisición de competencias digitales. Además, tendrá la posibilidad de interactuar con otros colegas en la resolución de actividades, generación de acuerdos y toma de decisiones.

El lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que se utiliza ordinariamente al hablar o escribir, tiene unos elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos. Está integrado por lo tanto por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que permiten comunicarse con otras personas y que son necesarias que los docentes las conozcan para aprovecharlo en el espacio escolar. Es muy importante que a la hora de utilizar elementos audiovisuales en el contexto educativo se desarrollen estrategias de uso que rompan las dinámicas de evasión o diversión a las que están asociadas por nuestros alumnos planteando actividades que promuevan un análisis crítico y despierten la creatividad por parte de ellos. Se considera, en este sentido, que para llegar a estas prácticas con fines pedagógicos es necesario que los docentes entiendan qué es el lenguaje audiovisual y reconozcan posibles usos dentro del ámbito escolar.

El **objetivo de este trabajo** es desarrollar una propuesta didáctica mediada por TIC, como estrategia de fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes de la EES N° 10, que permita apropiarse de los recursos de producción audiovisual para



diseñar prácticas de enseñanza enmarcadas en políticas de inclusión de TIC en las aulas.

Integrar pedagógicamente a las TIC en la escuela secundaria no implica hacer foco exclusivo en el uso de equipamientos y herramientas sino en los procesos de aprendizaje, planificación y cambio en las prácticas y las instituciones. Las TIC no tienen potencial transformador en sí mismas. La adecuación a los contextos, la posibilidad de respuesta a necesidades y el sentido que logren adquirir en torno a proyectos individuales y colectivos son algunas de las claves para una integración efectiva.

## **DISEÑO METODOLÓGICO**

### **A.- Relevamiento descriptivo de sitios web relativos a la enseñanza y aprendizaje del lenguaje audiovisual –podcast y vodcast-.**

En función de los objetivos y problemática abordada se realizó un registro de 10 sitios web relativos a la enseñanza y aprendizaje de la producción audiovisual –podcast y vodcast-. El podcast, cuyo núcleo es el sonido y vodcast, al sonido se le añade el elemento visual. El proceso de búsqueda y análisis implicó poner en juego determinados criterios que fueron orientadores para validar la información que de ellos pudiera derivar, siendo fundamentales los aspectos técnicos/estéticos y didácticos/pedagógicos.

### **B.- Propuesta didáctica-pedagógica del website educativo sobre producción audiovisual para los profesores-integrantes de la mesa institucional.**

El modelo educativo desde el cual se pensó y construyó este sitio web es el constructivismo donde las prácticas escolares están centradas en el alumno (la condición que adquiere el profesor en la propuesta), el docente es el protagonista de sus aprendizajes, adquiriendo un rol activo en la adquisición de competencias digitales. Siguiendo la clasificación de concepciones pedagógicas expuestas por Díaz Bordenave<sup>4</sup> y retomado por Kaplún (1998), corresponde al modelo endógeno. Se trata de un tipo de educación centrada en la persona y poniendo énfasis en el proceso. Es el modelo pedagógico que Pablo Freire, su principal inspirador llama “Educación liberadora” o “Transformadora”. No se trata de una educación para informar (y aún menos para conformar comportamientos) sino que busca formar a las personas y llevarlas a transformar su realidad, el fin que perseguimos que el docente realice en las aulas. Es ver a la educación como un proceso permanente, en que el sujeto va descubriendo, elaborando, reinventando, haciendo suyo el conocimiento a través de las actividades que se les propone en sitio web. A diferencia del modelo bancario, éste no rechaza el error, no lo ve como fallo ni lo sanciona; sino que lo asume como una etapa necesaria en la búsqueda, en el proceso de acercarse a la verdad. En esta educación no hay errores sino aprendizajes. No es una educación individual, sino siempre grupal, comunitaria: “*nadie se educa solo*”, sino a través de la experiencia compartida, de la Inter.-relación con los demás. El grupo es la célula educativa básica” (Freire), por ello en el website se proponen actividades colaborativas, donde el docente diseñará junto a otros colegas propuestas de producción audiovisual para las áreas involucradas,

---

<sup>4</sup> DIAZ BORDENAVE, Juan (1976): Las nuevas pedagogías y Tecnologías de Comunicación. Ponencia presentada a la Reunión de Consulta sobre la Investigación para el Desarrollo Rural en Latinoamérica. Cali.

enfaticando en lo que Vygotsky ha decidido llamar aprendizaje sociocultural. Se prioriza así el intercambio, la actividad compartida y colaborativa entre docentes; trabajando hacia un horizonte común que es el de mejorar las prácticas áulicas. Por otra parte, Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo se logra cuando el sujeto de aprendizaje (docente, en este caso) relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el sujeto de aprendizaje se interese por aprender lo que se le está mostrando. En este sentido, el docente tiene vastos conocimientos sobre aspectos disciplinares y pedagógicos para integrarlos a los conocimientos tecnológicos que en el sitio web se ponen a disposición.

Para la creación del sitio web se consideró los objetivos educativos, las características de los destinatarios (docentes), los contenidos sobre podcast y vodcast, y la forma en la que se muestra para asegurar el logro de sus propósitos.

El espacio presenta una interfaz amigable, sencilla, intuitiva; facilitando la interacción entre plataforma y usuarios. Los botones e íconos utilizados para presentar la información son fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos sin dificultad para localizar los contenidos, obtener materiales, encontrar enlaces, consultar materiales didácticos, realizar aprendizajes, entre otros.

En cada momento el usuario dispone en la parte superior de un menú principal que le brinda al usuario la posibilidad de moverse según sus preferencias: retroceder, avanzar, volver a la página de inicio.

La navegación por el sitio es sencilla y de fácil orientación debido a que presenta una barra con el **menú principal** que contiene todas sus secciones y, a su vez, **menú desplegables**. La navegación está regida por la *transparencia* y la *simplicidad*.

En el sitio se plantea una **lectura no secuencial** de la información. Esta organización hipertextual del contenido, constituye un nuevo lenguaje que permite una lectura ramificada y articulada que complementa la información de la página principal. Para facilitar la libre navegación y contrarrestar la desorientación que ello puede llegar a causar es que cada hipervínculo se abre en una pestaña nueva del navegador.

Las actividades que se plantean en el sitio requieren horas de trabajo presenciales pero también virtuales. Para esta segunda instancia se hará uso de la Plataforma de Edmodo, donde la Mesa Institucional ya tiene creado su grupo; pero a su vez, cada departamento cuenta con un subgrupo. Allí realizarán los intercambios necesarios para la realización de tareas. Además, se trabajará en Google Drive para la elaboración de un informe que se solicita en las guías de orientaciones generales de las producciones que se proponen a los docentes. Los jefes de departamentos serán los responsables de moderar estos espacios y hacer el seguimiento para que sean

aprovechados con el propósito que fuera creado. También, publicarán las producciones finales en Edmodo.

**C.- Creación del website educativo como estrategia fortalecedora de la implementación de la producción audiovisual en las prácticas de los docentes que integran la Mesa Institucional.**

El website educativo titulado “*La producción audiovisual en el aula: Podcast (Audio) y Vodcast (Video)*” se creó a través del gestor gratuito Wix (<http://es.wix.com>).

El espacio virtual mencionado surgió en el marco de la “Mesa institucional” – estrategia de fortalecimiento de política de incorporación e implementación de las TIC en la enseñanza-, como una forma de acompañamiento a los profesores de la Escuela de Educación Secundaria N° 10 en la adquisición de competencias digitales ligadas a lo audiovisual.

La información en el sitio educativo se organizó, secuenció y estructuró en un menú que incluyó páginas y subpáginas, atendiendo a las prestaciones que ofrece el editor online wix. Las páginas son nodos de información donde se distribuyeron los contenidos que fueron seleccionados para su inclusión. En este sentido, se mostró en cada página y/o subpágina una información significativa por sí misma, no muy extensa, con elementos paratextuales importantes, hipertextos y utilizando uniformidad en el formato. La redacción de los contenidos tuvo un estilo formal y académico. En ellos se incluyeron desarrollos conceptuales, explicaciones, elementos multimediales y audiovisuales, enlaces e hipertextos con una pertinente *intencionalidad comunicativa y/o pedagógica* que revalorizó la calidad del producto final. En su creación se priorizó la calidad de la información, la pertinencia de sus contenidos y el enfoque didáctico/pedagógico. También, y con el fin de cumplir con los objetivos de las acciones propuestas en el website, se proponen espacios complementarios de trabajo que fueron facilitados por la plataforma Edmodo.

Este sitio fue el punto de partida para un trabajo rico y dinámico, que con la participación, intercambio y producción de los docentes, cobró –posteriormente- vida propia en las aulas.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Relevamiento descriptivo de sitios web relativos a la enseñanza y aprendizaje del lenguaje audiovisual –podcast y vodcast–.

El podcasting o podcast consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato MP3 o AAC, y en algunos casos el formato libre ogg) para distribuirlos mediante un sistema de sindicación que permita suscripción y la descarga a través de Internet para escucharlos en el momento que el usuario quiera, generalmente en un reproductor portátil.

El término podcasting o podcast surge de las palabras iPod (el famoso reproductor de Apple) y broadcast (transmisión) y su origen se sitúa alrededor de mediados del año 2004.

Inicialmente el podcasting o podcast se refería sólo a las emisiones de audio, pero posteriormente se ha extendido a emisiones multimedia, es decir, tanto de audio como de vídeo de donde, por extensión, nace el término vodcast como abreviación de la expresión video-podcast.

La utilización de los podcasts y vodcasts como recursos educativos, dentro y fuera de las aulas es, sin duda, un elemento motivador, ya se trate de los creados por otras entidades (emisoras de radio, televisión, instituciones,...), como de los creados por el profesorado y más aún de aquellos en cuya creación de alguna manera han intervenido los estudiantes.

Por otra parte, suponen también un recurso para atender a la diversidad de estudiantes en virtud de sus capacidades, intereses, ritmo de trabajo, implicación en las tareas, disponibilidad horaria para aquellos estudiantes que simultanean sus estudios con la vida laboral, estudiantes con dificultades auditivas o visuales que en las aulas pierden detalles importantes del trabajo que en ellas se realiza, etc.

En el caso de que impliquemos a los estudiantes en la creación de los podcasts o vodcasts, estaremos desarrollando en ellos la capacidad de seleccionar la información con un sentido crítico de modo que con ella sea capaz de transmitir a sus compañeros conocimientos de una forma eficaz tanto oral, como escrita e icónica.

El sitio *“La producción audiovisual en el aula: Podcast y Vodcast”* no surge dentro de una materia en particular sino que forma parte de la Mesa Institucional de la EES N° 10 y tiene como propósito fortalecer las competencias digitales referidas a lo audiovisual como lenguaje a integrar en las prácticas de E-A.

Para la creación del website se relevó previamente 10 sitios web –en idioma español- destinados a la enseñanza y aprendizaje de la producción audiovisual y sus dos ejes de profundización elegidos: Podcast (audio) y Vodcast (video). Algunos de ellos

son pertenecientes a portales educativos nacionales y extranjeros (Tabla 1). Un portal es un sitio web especializado que ofrece diferentes contenidos y servicios, dirigido a una audiencia bien definida. Los portales educativos suelen ser iniciativa de los gobiernos (nacionales o locales) así como de otras organizaciones dedicadas a la educación y, comúnmente, también a la tecnología.

A continuación se ofrece el listado de los sitios web educativos analizados:

Nombre, autores y procedencia del sitio	Dirección en la web	Contenidos generales
Educ@conTIC: el uso de Tic en las aulas, Sitio gubernamental del Ministerio de Educación Cultura y Deporte del gobierno de España destinado al uso de las tic en el aula.	<a href="http://www.educacon.tic.es/">http://www.educacon.tic.es/</a>	Información sobre recursos, experiencias y la actualidad de las nuevas tecnologías en educación.
Educ@conTIC: el uso de Tic en las aulas, Sitio gubernamental del Ministerio de Educación Cultura y Deporte del gobierno de España destinado al uso de las tic en el aula.	<a href="http://www.educacon.tic.es/blog/audacity-creacion-y-edicion-de-audio-podcast-al-alcance-de-todos">http://www.educacon.tic.es/blog/audacity-creacion-y-edicion-de-audio-podcast-al-alcance-de-todos</a>	Información sobre recursos, experiencias y la actualidad de las nuevas tecnologías en educación.
Espacio Podcast es un portal sonoro creado con el respaldo de Olympus, como plataforma para apoyar el mundo del Audio en Internet.	<a href="http://espaciopodcast.com">http://espaciopodcast.com</a>	Información teórica que ayudan a la conceptualización de podscat, recursos y propuestas de trabajo
Eduteka es un Portal Educativo gratuito de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU), se publica en Cali, Colombia, desde 2001 y se actualiza mensualmente.	<a href="http://www.eduteka.org/articulos/Audio">http://www.eduteka.org/articulos/Audio</a>	Portal gratuito para docentes y directivos escolares interesados en mejorar la educación con el apoyo de las Tecnologías de la Información y de la comunicación
Canal Educativo y Cultura del Ministerio de Educación	<a href="http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/ver?rec_id=116821">http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/ver?rec_id=116821</a>	Información sobre programación, videos y recursos multimedia
Sitio oficial del Estado Nacional Argentino	<a href="http://www.conectariqualdad.gob.ar/noticia/un-tutorial-para-">http://www.conectariqualdad.gob.ar/noticia/un-tutorial-para-</a>	Portal que actúa como soporte de la entrega de las netbook del programa

	<a href="#">aprender-a-usar-el-editor-de-videos-movie-maker-1470</a>	Conectar Igualdad. Desde este lugar se accede a recursos y escritorios de trabajo de los dispositivos móviles entregados
Sitio oficial del Estado Nacional Argentino	<a href="http://www.conectarigualdad.gob.ar/noticia/como-editar-y-armar-audios-con-audacity-824">http://www.conectarigualdad.gob.ar/noticia/como-editar-y-armar-audios-con-audacity-824</a>	Portal que actúa como soporte de la entrega de las netbook del programa conectar igualdad. Desde este lugar se accede a recursos y escritorios de trabajo de los dispositivos móviles entregados
Sitio oficial dependiente Ministerio de Educación de la Nación	<a href="http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=125445&amp;referente=docentes">http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=125445&amp;referente=docentes</a>	Portal educativo del Estado Argentino. Incluye distintas secciones donde contiene todo tipo de información para docentes, estudiantes, familias.
Portal Educativo perteneciente al Ministerio de Educación de la provincia de Entre Ríos	<a href="http://www.aprender.entrieros.edu.ar/recursos/convertir-texto-a-audio-con-lltltlbtgtbalabolkaltbgtltigt.htm">http://www.aprender.entrieros.edu.ar/recursos/convertir-texto-a-audio-con-lltltlbtgtbalabolkaltbgtltigt.htm</a>	Portal con propuestas pedagógicas y diversidad de recursos, donde lo digital está presente
Sitio oficial del Ministerio de Educación de la Argentina	<a href="https://conectados.gob.ar/talleres/detalle?rec_id=126033">https://conectados.gob.ar/talleres/detalle?rec_id=126033</a>	Recursos para diseñar proyectos educativos

**Tabla 1:** Lista de sitios web sobre la enseñanza y aprendizaje de la producción audiovisual.

Seguidamente, se desagregan diferentes aspectos de los sitios referenciados en la tabla y que actúan como orientación y soporte de la propuesta aquí presentada. En el análisis se hace especial hincapié en los aspectos técnicos/estéticos y didácticos/pedagógicos.

El blog propuesto por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España se centra en distintas temáticas ancladas en las TIC (Figura 1). Desde el punto de vista técnico/estético la interfaz resulta sencilla y amigable. En la página principal la información se presenta de manera organizada en distintas categorías. El menú principal, ubicado en la parte superior, contiene 5 secciones: Inicio, Blog, Catálogo TIC,

Destacados, Síguenos (Figura 1 A); sin menú desplegable. Todas claramente identificables. Además, cuenta con una barra de búsqueda para localizar rápidamente los contenidos (Figura 1 B), los cuales se hallan organizados en dos categorías: 1) Nivel educativo, 2) Tipo de recurso (Figura 1 C).



**1. A** Inicio Blog Catálogo TIC Destacados Síguenos

**1. B** Buscar

**1. C** categorías

nivel educativo

- > Educación Infantil (193)
- > Educación Especial (170)
- > Educación Primaria (347)
- > Enseñanzas de Régimen Especial (134)
- > ESO (379)
- > FP (225)
- > Bachillerato (278)
- > Educ. permanente (264)

tipo de recurso

- > Contenido educ. digital (443)
- > Hardware (20)
- > Herr. colaborativas

**Figura 1:** Captura de pantalla de la página de inicio del blog Educ@ con TIC. **A.** Menú de secciones. **B.** Barra de búsqueda de contenidos. **C.** Categorías organizadores de los contenidos del sitio.

De acuerdo al sistema de navegación, tiene un entorno transparente que posibilita al usuario tener el control y la libertad para moverse por el sitio, aunque no cuenta con un mapa de navegación, esto permitiría al usuario orientarse en la globalidad de la información y establecer sus relaciones. Por momentos, si el usuario no tiene las habilidades necesarias para navegar e interactuar con el sitio, puede perderse en las ramificaciones ofrecidas.

El menú principal se halla presente en todas las páginas del sitio, brindando al usuario la posibilidad de navegabilidad libre, regresando a la página de inicio u otra cuando lo prefiera. En las páginas se integran distintos modos comunicativos, textos, sonidos, videos, entre otros. Los materiales audio/audiovisuales dejan la posibilidad al usuario de escucharlo o verlos y descargarlos; aunque para la comprensión de los contenidos es imprescindible utilizarlos.

Desde el punto de vista didáctico/pedagógico se dispone de información actualizada sobre el tópico que da título, recursos, propuestas de trabajo, entre otros. Se releva algunos tutoriales que refieren al lenguaje audiovisual brindando algunas pautas que orientan el trabajo con determinados programas. Por ejemplo, el enlace <http://www.educacontic.es/blog/educacion-literaria-actividades-tic-para-trabajar-la->

[poesia](#) recoge una propuesta didáctica que sirve para pensar posibilidades similares o repensar el contenido que está presente en el trabajo tradicional del docente.

La realización de un videoclip a partir de un determinado texto literario se constituye en una actividad atractiva y a la vez una manera diferente de trabajar el contenido del área (Figura 2 A). Pone en juego el manejo de competencias digitales sencillas y que llevan a un producto concreto. La propuesta de uso de Movie Maker y Audacity es muy pertinente ya que los dispositivos entregados desde conectar igualdad en las escuelas de enseñanza secundaria disponen de estos programas. La creación de una antología oral en Woxopop, apoyado en tutoriales posibilita al docente pensar en nuevas estrategias de trabajo en el salón (Figura 2 B).

<p>Como producto final de un proyecto de trabajo se puede pedir al alumnado que conviertan las palabras en imágenes y que creen con ellas un video. Una vez trabajado el sentido del poema, se trata de realizar una selección de imágenes que representen el contenido del texto. Con las imágenes seleccionadas se monta un video utilizando <a href="#">MovieMaker</a> y se puede completar con el recitado del poema con lo que se trabaja también la lectura expresiva. La grabación del poema se realiza con <a href="#">Audacity</a> y se puede completar la voz grabando otra pista con la música adecuada. El archivo de audio se importa desde <a href="#">MovieMaker</a> y se completa el video. Aunque Movie Maker es de muy sencillo manejo, tenéis un <a href="#">tutorial</a> en <a href="#">Didácticaonline</a>. Podéis ver un ejemplo a partir del poema de Miguel Hernández "Antes del odio" creado como práctica en un curso de formación del profesorado por Lorea Solaguren de <a href="#">Con la lengua a cuestas</a>.</p>	<p><b>CREAR UNA ANTOLOGÍA ORAL EN WOXOPOP</b></p> <p>La poesía, al igual que toda la literatura, en su inicio fue creada para ser dicha. La práctica del recitado se ha ido dejando de lado en las aulas; sin embargo, tiene muchas posibilidades didácticas. Realizar la lectura expresiva de un poema, un buen recitado supone que se ha captado el sentido del texto. El recitado tiene que ver, además, con la expresividad, con las emociones que despiertan los textos literarios. El producto final de un proyecto de trabajo sobre cualquier etapa o autor literario puede ser una antología oral. Las aplicaciones de la web2.0 nos proporcionan diferentes sistemas para realizar grabaciones online. Una de ellas, <a href="#">Woxopop</a>, permite crear antologías en las que en una misma página organicemos a modo de índice los diferentes libros de un autor. Dentro de cada uno de los apartados se organizan las grabaciones de los diferentes poemas que completan la antología. Si os animáis a utilizarlo, podéis seguir las instrucciones de este <a href="#">tutorial</a>. Os dejamos una <a href="#">antología</a> de Bécquer.</p>
<p><b>A</b></p> 	<p><b>B</b></p>  <p><b>CREAR UN POEMA VISUAL CON PREZI</b></p> <p>Los talleres literarios tienen una fructífera tradición en las aulas (<a href="#">Gianni Rodari</a>, <a href="#">Graficas Chusman</a>) y las propuestas de Sánchez Eucisco y Rincón con su <a href="#">Alfuz de Poesía</a>. Su premisa es tratar de introducir a los alumnos en algunos de los mecanismos de creación de textos literarios mediante la recreación de los mismos a partir de consignas dadas. Una de las actividades habituales propone reproducir los recursos empleados por las vanguardias para la creación de poemas visuales, caligramas. La herramienta para crear presentaciones animadas <a href="#">Prezi</a> ofrece entre muchas otras posibilidades didácticas la oportunidad de crear poemas visuales. A partir de la comprensión y el trabajo con los textos poéticos se puede plantear al alumnado la conversión del texto escrito en un poema con movimiento, un poema visual al que se pueden añadir imágenes relevantes. Podéis ver aquí un ejemplo realizado a partir del soneto de Garcilaso de la Vega "Mientras por competir con tu cabello..." por Miguel Caballo. Para orientaros en el manejo de esta herramienta, podéis consultar este <a href="#">tutorial</a>.</p> <p><a href="#">Mientras por competir con Prezi</a></p> <p><b>C</b></p> 

**Figura 2:** Capturas de pantalla de una propuesta didáctica con TIC para el área de literatura. **A.** Orientaciones para la realización del videoclip con Movie Maker. **B.** Orientaciones para la creación de una antología oral en Woxopop. **C.** Orientaciones para utilizar Prezi y Glogster.

Por otra parte, la propuesta de la utilización de Prezi y Glogster como herramientas en línea que posibilitan, en el caso presentado, trabajar textos desde lo visual pone al docente en una opción que desde las valoraciones que se hagan en los equipos de trabajo resultan aplicables en el trabajo de aula (Figura 2 C).

Del mismo modo, la página “**Audacity: creación y edición de audio, podcast al alcance de todos**” disponible en el sitio del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, nos presenta un interesante tutorial que ayuda a la utilización del programa y ayuda –desde el conocimiento de las potencialidades del mismo-, a tomar decisiones y realizar recortes curriculares que conlleven a la elaboración de recursos con la herramienta (Figura 3). La página está integrada por textos, hipertextos, videotutorial, manual del programa. El material puede descargarse, imprimirse, comentarse.



Figura 3: Captura de pantalla de Audacity.

El sitio [www.espaciopodcast.com](http://www.espaciopodcast.com) organiza concursos periódicos, informa sobre todas las novedades y eventos interesantes del mundo del podcast y de la grabación de voz, y apoya las iniciativas más interesantes del mundo del audio amateur.

Con el lema “*Graba todo lo que quieras y compártelo en Espacio Podcast*” nace este portal sonoro creado con el respaldo de Olympus, para apoyar el mundo del Audio en Internet.

Esta iniciativa, gratuita y sin ánimo de lucro, pretende acercar el concepto de podcast a todos los internautas como nueva forma de comunicación y de intercambio de contenidos.

En el directorio podcast se encuentran las mejores páginas web de podcasters de todo el mundo, sobre: audiolibros, bitácoras, ciencia/tecnología, cine, cocina, comedia, cursos, deportes, emisoras de radio, internet y música.

Desde el punto de vista técnico/estético la interfaz no resulta muy atractiva, el color de fondo oscuro produce cansancio visual, tal vez se podría haber elegido otra combinación. El menú principal, ubicado en la parte superior, contiene 5 secciones: Espacio podcast, directorio podcast, blogs, foros, espacios grabadoras (Figura 4 A); sin menú desplegable. Todas claramente identificables. En el menú derecho (Figura 4 B), hay un espacio para registrarte en el sitio, subir un podcast, una barra de búsqueda de contenidos, el directorio enlazado como así también los tutoriales podcast. En el cuerpo de la entrada (Figura 4 C) figuran los tres tópicos del mes, los recomendados de la semana, los últimos podcast enviados, entre otros.



**Figura 4:** Capturas de pantalla de la página principal del sitio Espacio Podcast. **A.** Menú principal **B.** Menú lateral derecho. **C.** Cuerpo de la entrada del sitio.

El entorno posibilita al usuario tener el control y la libertad para moverse por el sitio. El mapa de navegación aparece en la parte inferior, con sus secciones y subpáginas enlazadas, esto permite al usuario orientarse en la globalidad de la información y establecer sus relaciones (Figura 5).

Home	Espacio Podcast	Directorio	Blog	Foro	Grabadoras
· About us	· Sube tu podcast	· Envíanos tu link			· FAQs grabadoras
· Audiolibros	· FAQs podcast				· Tutoriales grabadoras
	· Tutoriales podcast				

**Figura 5:** Captura de pantalla del mapa de navegación, ubicado en el pie de página.

El menú principal se halla presente en todas las páginas del sitio, brindando al usuario la posibilidad de navegabilidad libre, regresando a la página de inicio u otra cuando lo prefiera. En las páginas se integran distintos modos comunicativos, textos,

sonidos, videos pero tiene preeminencia lo auditivo. Los materiales audio/audiovisuales dejan la posibilidad al usuario de escucharlo o verlos y descargarlos.

En espacio Podcast/Tutoriales (<http://www.espaciopodcast.com/tutoriales-podcast/>) se hallan disponibles dos tutoriales: 1) Hacer un podcast 2) Cómo dar a conocer tu podcast en internet (Figura 6). Ambos tutoriales pueden ser leídos y descargados en formato PDF.



**Figura 6:** Captura de pantalla del espacio podcast/tutoriales.

Desde el punto de vista didáctico/pedagógico, el planteamiento teórico es un valioso aspecto que hacen a la formación del docente desde el acceso a información allí contenida. Las herramientas propuestas y los ejemplos brindados hacen al aporte de modelos necesarios que el docente puede incorporar a su mochila de conocimientos abriendo el abanico de posibilidades futuras (Figura 7).

En el sitio para realizar acciones de subida de podcast debes estar registrado. En el pie de página se encuentran disponibles las políticas de privacidad del sitio y el espacio de consultoría marketing.

Los pasos para crear un Podcast son los siguientes:

1. Tener definido el Tema de nuestro Podcast. Si no se es un profesional siempre es importante escribir un guión de lo que se va a hablar o de la música que se va a poner.
 

No entramos a valorar la necesidad de un conocimiento previo, incluso un estudio a fondo del tema a tratar para poder tener un grado de veracidad y convertirnos en una fuente fiable. Eso es cosa de cada uno.
2. Grabemos nuestro contenido (música, voz, ambos...) con ayuda de un micro o grabadora. Es importante que el lugar de grabación sea lo más silencioso posible para evitar interferencias externas en nuestro Podcast y así hacer llegar nuestro mensaje lo más nítido y claro posible. Hay podcasters que le dan más importancia al fondo que a la forma pero en pro de la calidad siempre se recomienda realizar una postproducción.
 

Existen infinidad de programas de edición de audio (uno de los más famosos es el Steinberg Cubase 4) que nos permitirá insertar música, empalmar cortes (si no queremos grabar todo el programa de un tirón), filtrar ruidos de fondo, balancear graves y agudos y aplicar todo tipo de efectos sonoros. Aunque también se puede hacer todo eso directamente con la Grabadora LS-10 (un pequeño estudio de grabación portátil digno de conocer).

Una vez editado todo resultado final debe ser un único archivo de audio que intentaremos guardar en formato MP3 u OGG.
3. El siguiente paso es editar la Etiqueta ID del archivo. Cualquier reproductor MP3 tiene la opción de editar dicho elemento. Nosotros os explicamos con más detalle cómo hacerlo con tres programas típicos, uno de edición de audio, el Audacity y los dos que son reproductores de audio con los que podréis editar la etiqueta ID (importante para el reconocimiento posterior del podcast).

**Audacity 1.3.**

**Winamp 5.541**

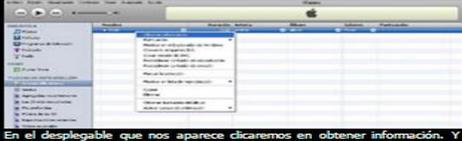
- Clicamos con el botón derecho de mouse, encima de nuestro Archivo MP3 que tenemos en la lista de reproducción.
- A continuación clicamos en la opción "ver información del archivo". Otra opción es el acceso rápido a ver información presionando "ALT+F3".
- Nos saldrá una pantalla como esta:



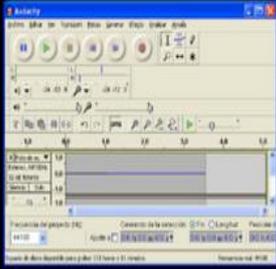
- Aquí podremos editar los datos de nuestro archivo MP3 y finalizaremos clicando en Aceptar.

**Itunes 8.0**

- Situados en la lista de reproducción de Itunes lo siguiente es clicar en el botón derecho del mouse en la canción que queremos editar su etiqueta.
- En el desplegable que nos aparece clicaremos en obtener información. Y nos aparecerá una ventana como la que veremos a continuación.



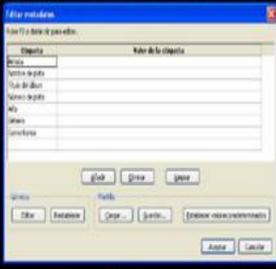
• Primero grabamos el contenido del podcast.



• Cuando tenemos ya editadas las pistas y con un único archivo final nos dirigimos a Archivo > Exportar.



• Una vez dentro introducimos el nombre de nuestro archivo y al guardar automáticamente nos pedirá que etiquetemos el archivo MP3.



• Al completar los campos necesarios, clicamos en Aceptar. Y obtendremos nuestro Archivo MP3 etiquetado. Ojo, este programa necesita descargar un archivo .dll y al final de este último paso te da la opción de descargarlo y tan solo tienes que decirle donde está situado.

Figura 7: Captura de pantalla del tutorial sobre podcast.

[Eduteka](#) pone a disposición de los usuarios docentes, centenares de contenidos formativos e informativos que les ayudan a enriquecer, con el uso de las TIC, sus ambientes escolares de aprendizaje. Además, diseña e implementa espacios interactivos en línea con recursos útiles y valiosos para los docentes (Gestor de Proyectos de Aula, Planeador de Proyectos Colaborativos, Currículo Interactivo 2.0). Tanto contenidos, como recursos en línea, incluyen servicios y funcionalidades de la Web 2.0 que buscan optimizar la interacción usuario/contenidos/recursos y hacer más amigable e intuitiva la navegación. Por ejemplo, todos los contenidos publicados en Eduteka cuentan con funcionalidades de interacción social y la opción de marcarlos como "favoritos". Esta última funcionalidad solo está disponible para usuarios registrados, pues cada artículo marcado entra a engrosar la lista de sus favoritos, en la sección "[Mi Espacio](#)", dentro del Portal. Así recopilan los que, según su criterio e intereses, son los mejores contenidos de Eduteka.

Al ingresar a la página interna <http://www.eduteka.org/articulos/Audio> el menú principal del sitio Eduteka con sus correspondientes secciones (Inicio, Artículos, Proyectos, Módulos, Recursos, REDuteka) siguen estando visibles; por lo que es posible ir a alguna de ellas, salir y volver a ingresar a la página deseada (Figura 8). En la parte superior del sitio te facilita el espacio para ingresar al sitio o registrarte; conocer los datos de autoría y cómo surge el proyecto, espacios para seguirlos a través de redes sociales (Figura 8 A). En el menú lateral derecho hay Recomendados, Publicidades, Artículos de interés, Comentarios de usuarios (Figura 8 B).



**Figura 8:** Captura de pantalla del artículo “Herramientas para la elaboración y uso educativo de recursos de audio”. Menú de secciones principales **A**. Datos de autoría y espacio para ingresar o registrarse. **B**. Menú lateral derecho.

En el artículo “*Herramientas para la elaboración y uso educativo de recursos de audio*” se explicita el objetivo del mismo y se le propone al docente formular seis preguntas clave, cuando evalúe, con fines educativos, herramientas digitales para elaborar y utilizar RECURSOS DE AUDIO. Estas preguntas son las que se desagregan en la página.

- 1) *¿En qué consisten los recursos de AUDIO?*
- 2) *¿Por qué son útiles los recursos de AUDIO para determinados aprendizajes?*
- 3) *¿Cuándo utilizar recursos de AUDIO?*
- 4) *¿Quién está utilizando ya recursos de AUDIO en procesos educativos?*
- 5) *¿Cómo iniciarse en el uso de recursos de AUDIO?*

## 6) ¿Dónde puedo encontrar más información sobre recursos de AUDIO?

El artículo nos acerca herramientas que permiten la elaboración de recursos de audio. Se brindan criterios a tener en cuenta a la hora de seleccionar o pensar recursos de audio con fines educativos. Realiza comparación en un sencillo cuadro de los distintos formatos de audio, lo que permite al usuario un conocimiento completo necesario en la toma de decisiones. Lista comparativamente distintas herramientas que se suelen utilizar para generar audio estableciendo los aspectos positivos y negativos. El contenido se aborda a través de distintos medios comunicativos privilegiando el lenguaje textual e hipertextual. La explicación es clara y precisa en cada uno de los puntos que la integran, facilitando su comprensión.

Respecto a las actualizaciones de Eduteka, estas se publican cada mes durante los períodos de actividad escolar y con menor frecuencia, en los períodos de vacaciones de mitad y fin de año lectivo. Con el fin de facilitar la comunicación oportuna con los usuarios/lectores a lo largo de todo el año, se crearon canales en dos de las principales redes sociales: [Facebook](#) y [Twitter](#).

El canal [Encuentro](#) es un sitio oficial perteneciente al Ministerio de Educación de la República Argentina; surgió el 5 de marzo de 2007. Incluye material audiovisual que corresponde a la programación del canal.

Sus secciones principales son: Inicio, Grilla, En vivo, Programas, Noticias, En el aula, Comunidad, Contacto (Figura 9).



**Figura 9:** Captura de pantalla del menú principal del sitio Encuentro.

Es una propuesta innovadora que apunta a vincular la televisión con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para potenciar ambos medios y

generar un espacio de convergencia. Cuenta con una buena organización de los contenidos y brinda muchos materiales con los cuales trabajar en el aula. Los contenidos son producidos por el Canal Encuentro y los materiales que son producidos por independientes (docentes, Alumnos, padres) pueden ser descargados por el usuario. En este sentido, el sitio no se responsabiliza de los errores que algunos de ellos puedan tener.

Los materiales disponibles ofrecen suficiente información y amplitud en el tratamiento de las temáticas. En la sección [en el aula](#) (Figura 10) se ofrecen **Guías de trabajo** para usar los contenidos de las series de Canal Encuentro como material didáctico. Actividades teóricas y prácticas sobre Filosofía, Historia, Literatura, Ciencias Naturales y Educación Sexual (Figura 11). Éstas pueden ser descargadas por el usuario.



**Figura 10:** Captura de pantalla de la sección “En el aula”.



**Figura 11:** Captura de pantalla de la “Guía de trabajo” de una serie del Canal Encuentro.

Los contenidos son actualizados de manera periódica, a su vez cuenta con contenidos de la señal de cable ENCUESTRO TV. El usuario puede acceder a la programación a través del propio sitio. Se hallan organizados por áreas separadas y a su vez con proyectos de áreas integradas, también se divide en espacios para la accesibilidad tanto como para alumnos, docentes, familia, otros. Incluyen diversos formatos pero se privilegia el audiovisual.

El diseño de su interfaz es atractivo, ya que cuenta con un correcto contraste de colores, favoreciendo su visualización y comprensión. Las distintas secciones se encuentran organizadas de manera adecuada y no ofrecen resistencia para ingresar a ellas. El tamaño de la letra es claramente visible. La relación texto-fondo no dificulta la lectura, ya que se utilizan fondos claros con letras oscuras y viceversa para una buena asimilación del material.

Los materiales tienen un enfoque didáctico claro, pensado en el protagonismo del usuario. Se pretende que maestros y alumnos desarrollen competencias en el uso de las TIC y se brinden herramientas innovadoras para facilitar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En la tabla se indica una URL ([http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/ver?rec\\_id=116821](http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/ver?rec_id=116821)) que direcciona al Programa “Usá tu net” donde en forma amena y didáctica aborda el trabajo de los alumnos con la herramienta ya mencionada Movie Maker (Figura 12). El recurso

puede ser observado por los alumnos como una forma introductoria o inicial en un proceso que tenga como planteo la elaboración de recursos como lo registrado en el video. El video puede observarse y descargarse. Además, cuenta con su ficha de información.



Figura 12: Captura de pantalla del Programa “Usá tu net”, Movie Maker.

Los dos enlaces que siguen en la Tabla 1, corresponden al portal de [Conectar Igualdad](#), sitio éste dependiente de un organismo gubernamental que tiene a su cargo la instrumentación de política de inclusión digital en las escuelas.

En su Home Page se encuentran distribuidas sus secciones principales: Alumnos, Docentes, Familia, Directivos, Referentes tecnológicos. Ingresando a cada una se encuentran las subsecciones que la integran (Figura 13).



Figura 13: Captura de pantalla de la Home page de Conectar Igualdad y sus secciones principales. A. Subsecciones de la sección Docentes.

Las direcciones transcritas recogen, de la sección Noticias, videos tutoriales que ilustran el proceso de producción con las herramientas Movie Maker (Figura 14) y Audacity (Figura 15). Se aborda las potencialidades de cada una de ellas, de manera clara y sencilla, posibilitando de esta manera el conocimiento de las mismas y las funciones básicas, permitiendo al docente el análisis y decisión de utilizar las mismas con determinados contenidos que ellos mismos deben recortar.



Figura 14: Captura de pantalla del tutorial sobre Movie Maker.



Figura 15. Captura de pantalla del tutorial sobre Audacity.

El portal [Educ.ar](http://educ.ar) es el portal educativo del Estado Argentino. Está formado por un equipo de docentes especializados en diferentes áreas que son los que desarrollan los distintos recursos, contenidos, secuencias que lo integran. Los contenidos son extraídos de los NAP y Cuadernos para el aula.



El portal cuenta con 5 secciones principales: Docentes, Familias, Estudiantes, Noticias, TV (Figura 16). A su vez, cada sección cuenta con subsecciones.

- **Docentes:** Recursos, Experiencias, Formación, Enred (Figura 16 A)
- **Familias:** Escuela, Apoyo escolar, Ideas con la compu, Cursos, Blog (Figura 16 B).
- **Estudiantes:** Aprendé, Participá, Producí, Explorá, Vocaciones (Figura 16 C).
- **Noticias:** [Portada](#), [Institucionales](#), [Educación y TIC](#), [Formación](#), [Convocatorias](#), [Cultura Digital](#), [Sociedad](#) (Figura 16 D).

**A**



**B**



Las redes sociales son muy útiles a la hora de intercambiar información con otras familias de la escuela y apoyar a los chicos en su escolaridad. Algunas sugerencias para elegir la herramienta más adecuada, segura y sencilla para poder comunicarnos.

**Noticias**

[Inscripción abierta al proyecto colaborativo «Atlas de la Diversidad»](#)

[Chicas/hackers Argentina](#)

[Educación Inicial: TIC-icitas para los más pequeños](#)

**C**



Te presentamos una colección de videos para repasar y poner a prueba lo que sabés sobre Lengua y Literatura. Después de mirarlos, vas a poder resolver las actividades y revisar tus respuestas de forma interactiva. Ideal para repasar solo o con tus compañeros. ¡Aprovechá para aprender y entretenerse!

**Conectados**

Me gusta esta página

Conectados 4 h

Los #TalleresConectados se acercan a la recta final: queda una clase y el trabajo final. Dale, ¡no cuelgues ahora!

**D**

**Figura 16:** Captura de pantalla del menú principal. **A.** Menú Docente y subsecciones. **B.** Menú Familia y subsecciones. **C.** Menú Estudiantes y subsecciones. **D.** Menú Noticias y subsecciones.

El entorno nos ofrece contenidos, secuencias didácticas y una variedad de recursos didácticos en audiovisuales, fotografías, infografías explicativas, para fines pedagógicos didácticos. Se encuentra una diversidad de aspectos y/o dimensiones para

trabajar destinatarios. A su vez, mantiene actualización de sus contenidos, efemérides, noticias educativas, canales de televisión.

Educ.ar es un polo de producción de contenidos en múltiples formatos y plataformas (internet, televisión, etc). Con el objetivo de garantizar el acceso al conocimiento a través de la distribución libre y gratuita de contenidos de calidad para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje y construir desde lo digital la memoria de la sociedad argentina. También encontramos propuestas de formación para docentes de los distintos niveles y áreas disciplinares. Los contenidos son productos no acabados en donde hay una permanente revisión de los mismos, ya que el avance científico- tecnológico incorpora nuevos conocimientos por el hecho que la información cambia constantemente. El entorno nos brinda actualizaciones e investigaciones más recientes con sus bibliografías.

No presenta ambigüedad ni errores en el tratamiento de los contenidos por parte del equipo docente, aunque en las experiencias que comparten terceros se pueden advertir algunas faltas de ortografía y concepción conceptual.

En la sección Docentes / Recursos y a través del enlace <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=125445&referente=docentes> nos encontramos con un cuadernillo que forma parte de la Colección Educ.ar sobre “*Principios básicos del lenguaje audiovisual*”. En este cuaderno se presentan algunos conceptos básicos sobre el lenguaje audiovisual: elementos visuales y elementos sonoros, planos, ángulos y movimientos de cámara (Figura 17). Estos conocimientos son fundamentales que sean apropiados por parte del docente antes de empezar a producción materiales audiovisuales.



The screenshot shows the Educ.ar website interface. At the top, there are navigation tabs for 'Docentes', 'Familias', 'Estudiantes', 'Noticias', and 'TV'. Below this is a secondary navigation bar with 'Recursos', 'Experiencias', 'Formación', and 'Enred'. The main content area features a title 'Principios básicos de lenguaje audiovisual' and a brief description: 'En este cuaderno se presentan algunos conceptos básicos sobre el lenguaje audiovisual: elementos visuales y elementos sonoros, planos, ángulos y movimientos de cámara.' There are interactive options like 'Mis contenidos', 'Me gusta', and 'Compartir'. A download button indicates 'Descargar el archivo (0.55 MB)'. The central image shows the cover of the digital resource, which includes the 'conectar igualdad' logo and the title 'Colección Fascículos Digitales Competencias en TIC Fascículo 6 Producción audiovisual Cuaderno 2: Principios básicos de lenguaje audiovisual'. On the right side, there is a sidebar with sections: 'Contenido relacionado' (listing 'Historia del cine', 'Realización', 'Internet como herramienta de difusión', and 'Herramientas de video y edición digital'), 'Colecciones asociadas' (listing 'Competencias en TIC'), and 'Ficha del recurso' (providing details like 'Nivel: Secundaria', 'Tipo de recurso: Exposición', 'Tipo de formato: Libro electrónico', 'Etiquetas: lenguaje audiovisual, producción audiovisual', 'Autor/es: Guillermo Sierra', 'Idioma/s: Español', 'Fecha de publicación: 19/02/2015', and 'Editor: Educ.ar').

**Figura 17:** Captura de pantalla del material sobre “Principios básicos del lenguaje audiovisual”.

El portal [Aprender](#) de la provincia de Entre Ríos desarrolló un buscador de recursos que busca en varios portales del país al mismo tiempo ([Mendoza.edu.ar](#), [Pampeanos](#), [Abc DGCyE](#) y [Educ.ar](#)). Este proyecto se inscribe dentro del Gobierno de la Provincia de Entre Ríos y del Consejo General de Educación, y se propone como meta desarrollar políticas de innovación pedagógica enfatizando las posibilidades que brinda la incorporación de las TIC en el aula, su uso en la planificación, gestión y monitoreo del sistema educativo.

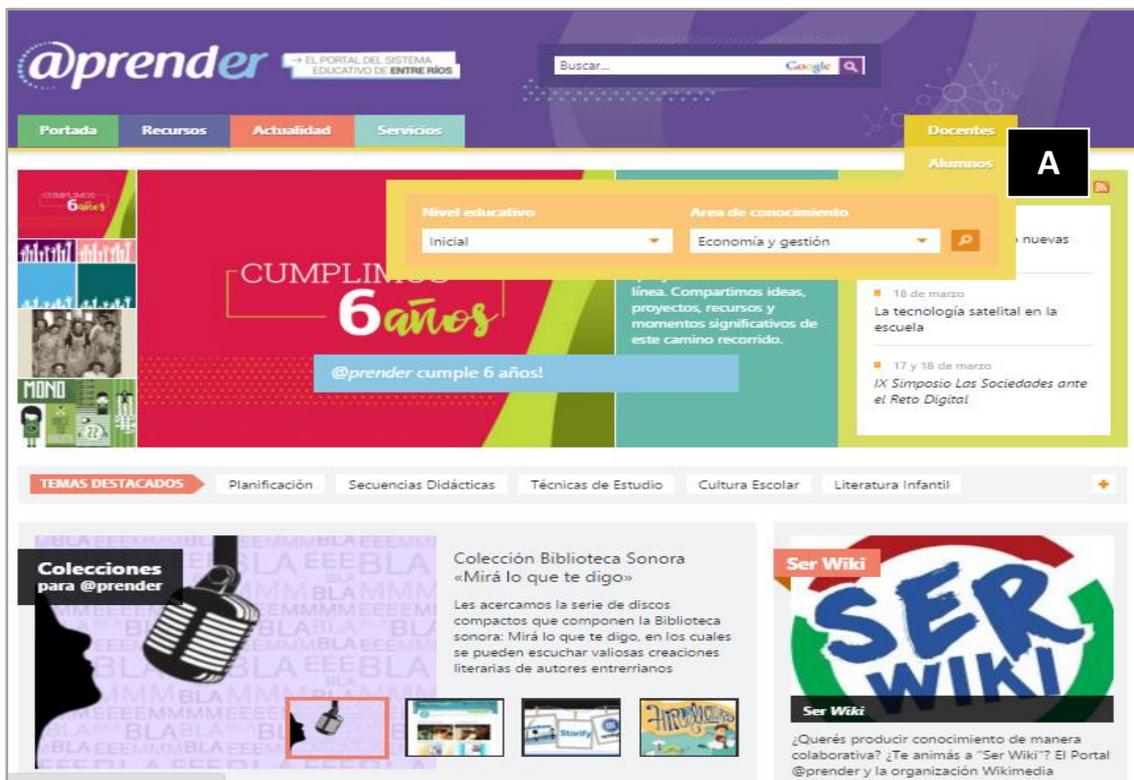
La iniciativa pretende diseñar y poner en línea un “Portal del Sistema Educativo Entrerriano” como ámbito de comunicación/información y servicios para todos los integrantes de la comunidad educativa, docentes, alumnos, familias y ciudadanos en general, pretendiendo convertirse en una herramienta para la interacción entre ellos.

La propuesta intenta promover este recurso como un espacio para el acceso a la información y apropiación social del conocimiento, a trámites y servicios útiles para la toma de decisiones, implementación de alternativas de capacitación no

convencionales, a noticias y difusión de acciones de gobierno que mejoren la visibilidad de las políticas educativas de la provincia.

Ofrece contenidos de calidad, profundidad en los temas; posee perspectivas locales y globales, aborda temas de interés general.

El portal presenta una interfaz sencilla, amigable e intuitiva, buen contraste de colores y tamaño de su tipografía. Posee una barra de menú donde aparecen las secciones que integran el sitio: Portada, recursos, actualidad, servicios, docentes y alumnos (Figura 18). Al posicionarnos sobre ellos se despliega un submenú con distintos tipos de información. En la sección “docentes” y “alumnos” hay dos tipos de filtros: Nivel educativo –Inicial, Primario, Secundario, Superior-; por otro, Área de conocimiento –materias- (Figura 17 A). Además, cuenta con una barra de búsqueda interna para localizar más rápidamente la información que se busca.



**Figura 18:** Captura de pantalla de la Home page del Portal Aprender y sus secciones. A. Filtros Docentes – Alumnos.

Los contenidos en él se van actualizando de acuerdo al calendario del mes. Abarca un gran número de áreas, entre ellas: Economía y Gestión, Lenguajes y comunicación, Ciencias Exactas, Ciencias Naturales, Educación Física, Educación Artística, Humanidades y Ciencias Sociales, Tecnología. Y se encuentra organizado y estructurado por nivel educativo: Inicial, Primaria, Secundaria, Superior; Ofrece ayuda al lector acerca del mismo.

Los contenidos están correctamente organizados y se integran a través de varios lenguajes: textos, imágenes, audios, videos. El formato enriquece la aproximación al contenido mostrando una breve y clara presentación respecto al mismo. Tienen un tratamiento didáctico acorde a las necesidades educativas de cada nivel.

La interactividad entre portal-usuarios es muy buena, los últimos pueden optar qué recorridos realizar dentro del sitio. Al ingresar a cualquier página/sección es fácil salir de ella porque el menú de secciones se encuentra visible en todas las páginas.

Los materiales tienen vinculación con los NAP, están destinados para los distintos ciclos y áreas; permiten definir opciones según destinatario, modalidad y nivel educativo del usuario en relación al sistema educativo de la provincia.

El enlace del portal educativo [Aprender](#) de la provincia de Entre Ríos registrado en la tabla, pone a disposición de los docentes una serie de recursos que explican cómo convertir un texto en audio (Figura 19). Si bien el video tutorial está destinado a las Escuelas primarias de modalidad especial, el mismo es útil para cualquier nivel de la enseñanza; ya que son los docentes quienes deben valorar el posible uso en sus disciplinas.



**Figura 19:** Captura de pantalla de un video que explica cómo convertir un texto en audio con Bolabolka.

El sitio de [“Conectados”](#) propone una serie un taller de realización audiovisual planteando el desafío de pasar de consumidores a productores. Gradualiza la propuesta formativa en distintas clases abordando los contenidos que los especifica de la siguiente manera: El guión-la idea y el guión; El lenguaje audiovisual; El rodaje; La edición (Figura 20). Si bien el taller está destinado a jóvenes, no es desaprovechable para la formación de los docentes y es pertinente conforme al eje de trabajo del presente proyecto.

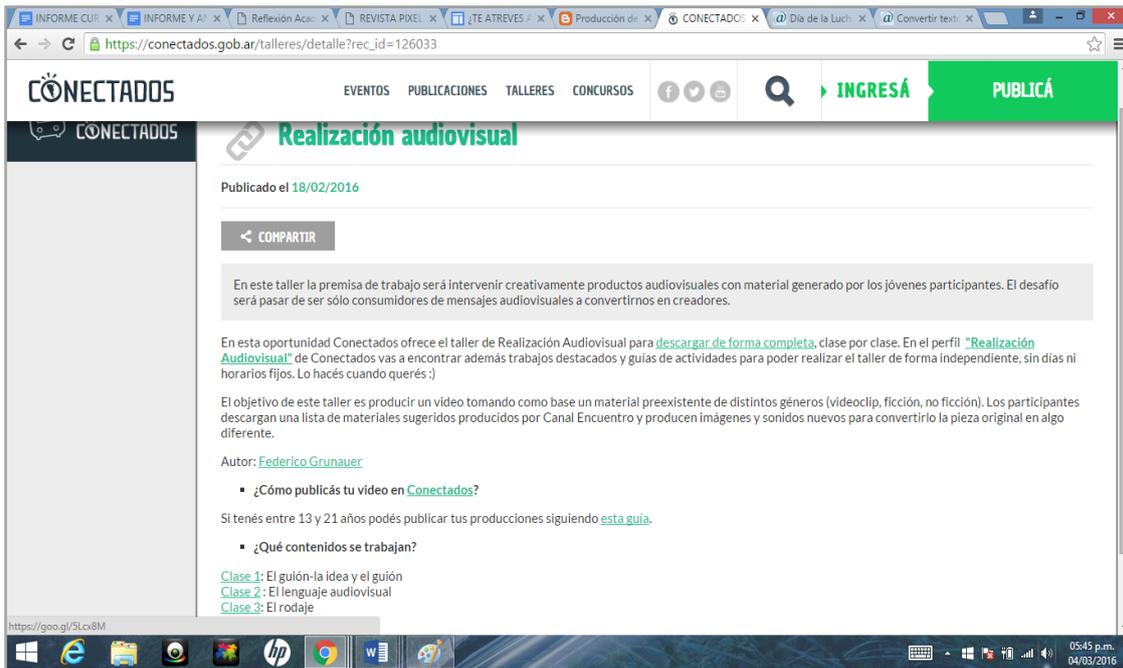


Figura 20: Captura de pantalla del material sobre “Realización audiovisual”.

## **Propuesta didáctica-pedagógica del website educativo sobre producción audiovisual para los profesores-integrantes de la mesa institucional.**

Uno de los objetivos de la Mesa Institucional de la EES N° 10 radica en fortalecer la **dimensión pedagógica-didáctica** de la institución a través de la planificación con TIC; es por ello que se decidió, en primer lugar, afianzar las competencias digitales de los docentes de los distintos departamentos que integran dicha mesa a partir del trabajo con recursos de producción audiovisual. La utilización de la producción audiovisual en el aula puede servir como un recurso al servicio del proceso educativo, diversificando diferentes fuentes de información y ofreciendo una plataforma gráfica de gran motivación e interés para los alumnos. Frente a las tradicionales clases que se han basado durante mucho tiempo en la exclusiva verbalización por parte de los profesores de temas, a veces, difícilmente explicables y observables con facilidad, la imagen puede ser un instrumento privilegiado como soporte de apoyo y auxiliar didáctico de los diferentes contenidos o áreas de trabajo.

Las tecnologías audiovisuales son aquellos medios y dispositivos que combinan imagen y sonido para producir y transmitir un mensaje. Éstas son parte de la vida de niños y jóvenes quienes socializan, aprenden, construyen sentidos y se entretienen a través de ellas. La producción audiovisual en el aula pone en juego múltiples inteligencias y el ejercicio de la creatividad. Además promueve el desarrollo de competencias relacionadas con la colaboración, la planificación y el trabajo por proyectos. Los alumnos, asumiendo un rol de productores creativos, construyen narrativas y representaciones de sí mismos y de la realidad en que viven. Estas producciones exigen el estudio de fenómenos, conceptos, ideas y objetos; requieren realizar una estructuración-adaptación de lo que se quiere expresar a las posibilidades técnicas y sémicas del medio; exigen el trabajo en grupo fomentando la adquisición de destrezas sociales (Cabero Almenara, 1992). Uno de los principales desafíos al integrar tecnologías en el aula es trascender su mero uso y orientar la propuesta didáctica hacia el logro de comprensiones profundas por parte de los estudiantes (Manso, Pérez, Libedinsky, Light, Garzón, 2011). Se aspira lograr una integración con sentido pedagógico entre la propuesta curricular y las tecnologías, en la que estas últimas estén al servicio de los objetivos de aprendizaje. Gran variedad de ideas, temas y contenidos pueden abordarse con fines didácticos a través de una producción audiovisual enriqueciendo la forma en que los contamos, transmitimos y representamos. Pueden trabajarse contenidos seleccionando temas disciplinares específicos o problemáticas con relevancia curricular. Por ejemplo, un breve documental animado puede desarrollar conceptos de un tema de ciencias o presentar determinadas perspectivas acerca de un hecho histórico; una campaña publicitaria puede promover la reflexión sobre

problemáticas diversas del contexto local y/o global; una historia de ficción puede representar un final distinto de un cuento o permitir expresar inquietudes, intereses y valores. También resulta enriquecedor llevar a cabo un proyecto que ponga en juego diversas áreas del currículum con el objetivo de abordar un problema desde diversos ángulos y disciplinas. En síntesis, la producción audiovisual en el aula promueve múltiples conocimientos y competencias: Conocimientos técnicos específicos del tipo de producción, uso de softwares y dispositivos. Conceptos y competencias relacionadas con el lenguaje y las narrativas audiovisuales. Competencias de colaboración y comunicación. Desarrollo de la creatividad y capacidad de expresión. Conocimientos relacionados con el tema o contenido de la producción.

De acuerdo a lo expresado en los párrafos precedentes, resulta necesario que los docentes adquieran competencias en el manejo de la producción audiovisual para luego ponerlas al servicio de otras propuestas disciplinares, las que propiciarán una resignificación de las prácticas escolares. Comprender el lenguaje audiovisual permitirá a los profesores pensar en nuevas formas de abordaje de determinados contenidos, los que muchas veces resultan complejos para el alumno. En ese sentido, la producción que combina lo visual y auditivo posibilita otras aproximaciones conceptuales, las que perduran en la mente humana a través del tiempo, no sólo por sus características sino además porque el alumno se ve involucrado en cada uno de estos proyectos educativos.

Considerando las potencialidades que ofrece lo audiovisual en el aula se propuso desarrollar en el sitio web los contenidos específicos sobre la producción de podcast (audio) y vodcast (video) utilizando un sitio web denominado *“La producción audiovisual en el aula: Podcast y Vodcast”*.

Uno de los pilares del sitio es el socioconstructivismo, resaltando así el papel de la interacción social y dialógica, el intercambio simbólico (Araya, Alfaro y Andonegui, 2007), el debate y la negociación que actúan como facilitadores en la construcción de conocimiento. Además, se desprende la necesidad de integrar espacios sincrónicos y asincrónicos externos para que los docentes interactúen conjuntamente alrededor de unos contenidos previamente establecidos y favorecer el trabajo colaborativo, entendido como aquel que asumen dos o más individuos en la elaboración de conocimiento.

El sitio web presenta a los profesores los contenidos conceptos básicos para comprender el lenguaje audiovisual, las etapas involucradas en cada tipo de producción, las potencialidades educativas que ofrece cada una y las propuestas didácticas sugeridas a partir de ellas. Luego propone actividades para cada una de las producciones, podcast por un lado; y vodcast por el otro.

En el website los contenidos conceptuales se estructuran sobre dos ejes de profundización: 1) podcast y 2) vodcast. A su vez, cada uno de ellos presentan subtemas

secuenciados, ordenados, estructurados y organizados siguiendo una estructura lógica del contenido, lo que facilita la apropiación por parte de los docentes destinatarios.

Los contenidos se introducen, en cada página, con poco texto, incorporación de imágenes, videos explicativos, hipertextos, enlaces internos y externos. El hipertexto es un elemento muy utilizado en desarrollo del tema para enlazar páginas internas o externas. Los distintos lenguajes aportan dinámica al sitio web e invitan al docente a recorrerlo de acuerdo a sus propias preferencias. En este sentido, el docente se convierte en el protagonista de la acción formativa, dispone de una autonomía y control sobre su proceso de aprendizaje. Esto le permite aprender por sí mismo y desarrollar una inteligencia distribuida. El proceso educativo no se centra en la capacidad memorística, sino en los procesos de análisis, comprensión y reflexión personales de los múltiples recursos disponibles en el website: textuales, visuales, audiovisuales y externos a él. En este sentido, Cabero Almenara (2002) sostiene que *“el educando no debe desarrollar un aprendizaje mecánico, adquirir los conocimientos exclusivamente de forma receptiva, solamente en base a exposiciones, sino que ha de ser un sujeto activo y protagonista de su propio aprendizaje”*.

El website propone distintas actividades para la construcción de conocimientos, requiriendo una construcción grupal / colaborativa y una instancia de participación en línea, externa al mismo. El aprendizaje colaborativo posibilita que los docentes aprendan mejor mediante la experimentación activa y la discusión reflexiva. En palabras de Vigostky, el conocimiento es un constructo social y el proceso educativo es una forma de interacción social en un entorno rico en información y en oportunidades de cooperación entre iguales. *“La construcción del conocimiento, en colaboración con los compañeros, coordinando la información recibida de distintas fuentes y la cognición situada en tareas del mundo real, son aspectos clave del aprendizaje colaborativo”*. (Adell, 1998: 200). Es así que el sitio creó nuevas posibilidades de mediación social, creando un entorno de aprendizaje colaborativo que facilitó a los docentes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo real, planteadas con objetivos concretos.

En el menú de actividades se proponen tareas diferenciadas por cada tipo de producción que se les solicita. El objetivo radica en diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado incorporando recursos de producción audiovisual. El menú se subdivide en a) Podcast y b) Vodcast y la idea es integrar los contenidos desarrollados en el sitio, a su vez se proponen otros materiales para seguir profundizando sobre la temática. Se busca de esta forma que el docente realice una acción exploratoria poniendo en juego una serie de competencias digitales en la navegación virtual. En dicho menú, cada subpágina cuenta con una Guía de

orientaciones generales respecto al trabajo a realizar en cada equipo conformado por departamento.

Para la realización de las actividades -y con el propósito de seguir fortaleciendo las competencias digitales- deberán asignarle horas presenciales y también virtuales. Es por ello, que se integran a las propuestas dos espacios conocidos por los profesores y externos al website. El primero es Edmodo, una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging. La Mesa Institucional tiene allí su lugar de trabajo e intercambios, en un grupo denominado “*Mesa Institucional EES N° 10*”. Además, cada departamento cuenta con un subgrupo donde se desarrollan las discusiones curriculares más específicas del área de la que forman parte. Esos subgrupos permitirán organizar el trabajo a realizar en cada guía.

El segundo espacio de trabajo es el Google Drive. Recordemos que este servicio permite trabajar en línea y de manera colaborativa. En cada una de las guías se les solicita la elaboración de un informe donde se registrará el trabajo realizado en la creación de las producciones audiovisuales. Para ello, el Jefe de Departamentos es el responsable de crear el documento y compartirlo con los demás profesores / integrantes del grupo para que puedan editar y trabajar de manera conjunta.

De acuerdo a lo que expresa Onrubia (2005) las actividades que se plantean en el sitio web promueven un rol activo e interactivo en el proceso de aprendizaje de los docentes. Estos espacios externos se presentan como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales. Se trata de ambientes de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

La presencia de la tecnología es un fenómeno ubicuo e irreversible en el mundo contemporáneo, y los docentes de la educación media no puede desconocer esta realidad, si quiere formar a niños y adolescentes que sean capaces de integrarse en esta nueva sociedad de modo pleno. En efecto, “(…) *los sujetos que no sepan desenvolverse con la tecnología digital de un modo inteligente (conectarse y navegar por redes, buscar información útil, analizarla y reconstruirla, comunicarla a otros usuarios) no podrán acceder a la cultura y el mercado de la sociedad de la información. Es decir, aquellos ciudadanos que no estén calificados para el uso de las TIC tendrán mayores probabilidades de ser marginados culturales en la sociedad del siglo XXI. Este analfabetismo digital provocará, seguramente, mayores dificultades en el acceso y la promoción en el mercado laboral, indefensión y vulnerabilidad ante la manipulación informativa, (e) incapacidad para la utilización de los recursos de comunicación digitales*”. (Area Moreira, Gros Salvat y Marzal García Quismondo, 2008: 39) En

definitiva, que los docentes aprendan a moverse por estos entornos de aprendizajes virtuales, es una necesidad para promover la inclusión de sus alumnos en la vida social, cultural, económica y laboral del siglo XXI, en la cual la tecnología tiene un lugar fundamental. En este sentido, utilizar estos entornos telemáticos posibilita a los profesores adquirir distintas capacidades vinculadas con el entorno cultural del mundo contemporáneo, como por ejemplo: el manejo instrumental de aplicaciones informáticas; la búsqueda y decodificación de la información hipertextual y multimedia allí publicada; la interacción con otros en un ambiente electrónico; la creación de contenidos digitales en distintos lenguajes, no sólo textual, sino también audiovisual. Experimentar este proceso y adquirir las competencias digitales básicas les permitirá imaginar otros usos pedagógicos, resignificando sus prácticas cotidianas en el aula.

Desde el sitio educativo se buscó que los docentes comprendan la temática para luego construir propuestas didácticas con recursos digitales que garanticen –a posteriori- la implementación en el salón-clase. De esta forma, nos alejamos de la idea de evaluación sumativa o final. El aprendizaje significativo estará dado por la utilización de dichas herramientas y ellos mismos serán quienes se autoevalúen a partir de rúbricas de evaluación que se diseñaron para calificarse en cada una de las propuestas de trabajo. Además, el tipo de aprendizaje que se propone es situado y en contexto, ya que para la definición de las temáticas deberán recurrir a los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP). De esta manera, se pretende que piensen nuevas estrategias para abordar los contenidos en el aula.

Publicar las producciones en el grupo de Edmodo posibilitó un intercambio con las demás áreas departamentales. Todos pudieron acceder a los trabajos y realizar comentarios que retroalimentaron y enriquecieron las propuestas. En este sentido, la evaluación entre colegas permite construir nuevas miradas en torno a lo realizado. *"...la autoevaluación realizada, lejos de ser un lujo, es en realidad un componente esencial de la evaluación formativa. Cuando una persona intenta aprender, el feedback sobre su esfuerzo tiene tres elementos: el objetivo deseado, los hechos que demuestran su situación actual y cierta comprensión de cómo de reducir la distancia entre los dos primeros elementos. Todo alumno debe entender estos tres elementos para poder tomar medidas de cara a mejorar su aprendizaje".* (Black & William, 1998).

## **Sitio web educativo como estrategia fortalecedora de la implementación de la producción audiovisual en las prácticas de los docentes que integran la Mesa Institucional.**

La creación del sitio web titulado “*La producción audiovisual en el aula: Podcast (Audio) y Vodcast (Video)*” se creó a través del gestor gratuito Wix (<http://es.wix.com>). Se accede a él a través del siguiente enlace: <http://daia09dmq.wix.com/lenguajeaudiovisual>.

El entorno virtual mencionado surgió en el marco de la “Mesa institucional” – estrategia de fortalecimiento de política de incorporación e implementación de las TIC en la enseñanza-, como una forma de acompañamiento a los profesores de la Escuela de Educación Secundaria N° 10 en la adquisición de competencias digitales ligadas a lo audiovisual.

A través del material multimedia interactivo se busca acercar a los docentes al aprendizaje de las reglas del lenguaje audiovisual dando lugar a la reflexión sobre la producción de imágenes audiovisuales y los audios en los procesos pedagógicos, invitándolos a pensar en diversas formas de ir incorporando las producciones, imágenes y sonidos a las prácticas áulicas: ensayando, investigando, experimentando, explorando nuevas maneras de decir, de contar, de interpelar, de expresar, de crear y de disfrutar.

Los objetivos que se pretenden para los docentes:

- **Conocer** que es un Podcast (Audio) y un Vodcast (Video) y sus potencialidades educativas en Educación.
- **Identificar** diferentes formatos y propuestas educativas de Podcast y Vodcast.
- **Reconocer** diferentes estrategias o propuestas con Podcast y Vodcast en el aula.
- **Diseñar** propuestas didácticas a partir de la producción audiovisual que afiancen las competencias digitales de los docentes.

Según Torres Barzabal (2009) los objetivos que persiga el sitio web deben manifestarse en él, deben aparecer definidos en la secuencia didáctica, para que de este modo, se pueda comprobar la adecuación a los contenidos y al currículum.

En el sitio se integran herramientas de la Web 2.0 para facilitar la comprensión, promover el estudio reflexivo y motivar la participación interactiva de los docentes en torno a la temática. Se constituye en el dispositivo central de la propuesta, el diseño obedece a poder contar con una estrategia de acompañamiento institucional para promover la implementación de las TIC a las prácticas de enseñanza. En su interior se facilita el acceso a contenidos y recursos de producción audiovisual y orientaciones didácticas para mejorar las prácticas escolares de la E.E.S N° 10. Se pretende que a

partir del mismo los docentes cuentan con un menú de opciones que ayude en las decisiones de propuestas didácticas con tecnologías. Encontrando, además, documentos que dan sentido a la política de inclusión digital. Por otra parte, el espacio virtual al permitir el acceso de todos los docentes de la EES N° 10 se erige en lugar de encuentro nutriéndose de la misma información disponible, esto ayuda a un accionar común y a intercambios enriquecedores del accionar didáctico.

El sitio se erige sobre la temática de la producción audiovisual –podcast y vodcast-. Para cada uno de los temas se desprenden subtemas.

**1) Podcast:**

- a) Etapas del podcast.
- b) Definición del tema.
- c) Grabación.
- d) Almacenamiento.
- e) Propuestas didácticas. Sugerencias para la utilización de podcast en el aula.

**2) Vodcast:**

- a) Etapas del vodcast.
- b) Preproducción.
- c) Producción.
- d) Posproducción.
- e) Propuestas didácticas. Sugerencias para la utilización de vodcast en el aula.

En el sitio se plantea una **lectura no secuencial** de la información. Esta organización hipertextual de la información constituye un nuevo lenguaje que permite una lectura ramificada y articulada que complementa la información de la página principal. Para facilitar la libre navegación y contrarrestar la desorientación que ello puede llegar a causar es que cada hipervínculo se abre en una pestaña nueva del navegador. Asimismo, es menester aclarar que todo hipertexto se halla destacado en el texto, con el propósito de facilitar la navegabilidad e interactividad del usuario/lector.

El entorno audiovisual y el sistema de navegación constituyen el **interfaz de usuario**, resultando sencillo e intuitivo para los usuarios destinatarios. Área Moreira (2005) indica que en el sitio web la interfaz o diseño gráfico deben ser motivantes y atractivos para el destinatario y facilitar el acceso y la navegación dentro del sitio. Considerando este aspecto, en el website se intentó lograr un material educativo, de fácil navegabilidad.



En el sitio he creado distintas páginas y subpáginas, algunas visibles y otras no. En ellas se han combinado distintos lenguajes para comunicar las ideas: textos, imágenes fijas, videos, paratextos, hipervínculos. Se emplean diversos códigos comunicativos: *códigos verbales*, cuya construcción es convencional y requieren un gran esfuerzo de abstracción; y *códigos icónicos*, que muestran representaciones más intuitivas y cercanas a la realidad.

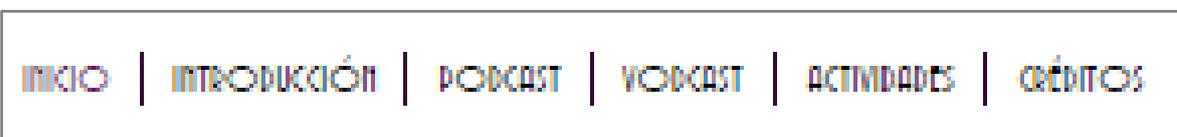
El formato es uniforme, destacando con tipografías y colores los conceptos más relevantes que aparecen en la web pero conservando el estilo elegido para desarrollar la temática. Los íconos son visibles para los visitantes, posibilitando la acción de navegar a páginas siguientes o retroceder a la anterior. También ellos son uniformes, de esta manera no se prestan a la confusión para los visitantes del sitio. El entorno facilita el acceso rápido a la información y sus elementos realizan siempre la misma función.

El título del sitio alude específicamente a la temática-objeto del mismo “Producción audiovisual” y, de manera paralela lo que se pretende, “su inclusión en el aula”. El sentido se vería desdibujado si solo se lo utiliza para conocimiento del tema porque la intención es que los docentes de la institución adquieran competencias digitales e incorporen los recursos en las prácticas de enseñanza propiciándoles nuevas experiencias de aprendizajes a sus alumnos.

El storyboard o página de inicio del sitio web se muestra en la Figura 21. El menú principal tiene seis secciones principales: Inicio, Introducción, Podcast, Vodcast, Actividades, Créditos (Figura 22).



**Figura 21:** Captura de pantalla de la página principal del sitio web “La producción audiovisual en el aula: Podcast (Audio) y Vodcast (Video).”



**Figura 22:** Captura de pantalla del menú de secciones principales del sitio web.

Este menú está presente en todas las páginas. La posición elegida es la parte superior de la pantalla para evitar que el usuario tenga que usar la barra de desplazamiento. Cada sección contiene un menú desplegable con las principales páginas que las integran. Por ejemplo, la Sección Inicio dispone de dos páginas: 1) Mapa de Navegación (Figura 23), 2) Glosario (Figura 24).



**Figura 23:** Captura de pantalla del mapa de navegación del sitio web.



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS



## GLOSARIO

---

### Podcast

Los podcasts son archivos digitales de audio o video que no dependen ni del tiempo ni del espacio para su reproducción. Los programas gratuitos permiten a los usuarios de los computadores suscribirse a los RSS para descargar los archivos automáticamente y transferirlos a dispositivos portátiles (iPod o MP3/MP4 player) y poder escucharlos u oírlos en cualquier momento. La esencia de los podcasts es crear contenidos para una audiencia que desea consultarlos cuando quieran, donde quieran y como quieran.

- Leer más: <http://web2facsalud.blogspot.com.ar/2009/08/podcast.html#sthash.OtQojoC4.dpuf>

**Figura 24:** Captura de pantalla del Glosario.

El **mapa de navegación** -estructura y organización de los contenidos- (Figura 23) permiten al docente orientarse en la globalidad de la información, haciendo así, una buena estructuración del espacio web considerando las pequeñas unidades de información y las interrelaciones entre ellas, permitiendo acceder bien a los contenidos,

secciones, actividades y prestaciones en general y tratando de prever las posibles rutas de lectura.

En la Figura 21 se observa que a través de la página de inicio, independientemente del menú principal de secciones / contenidos ubicado en la parte superior del sitio web, se puede acceder a navegar la introducción, podcast, vodcast. Una vez ubicados en estas secciones, se puede salir fácilmente a través de los botones principales. No figuran las restantes porque para resolver, por ejemplo, las actividades es necesaria la lectura y comprensión de los contenidos sobre podcast y vodcast. El sitio brinda la posibilidad de que, en cada momento, el usuario reconozca el lugar del espacio web donde se encuentra y tenga la posibilidad de moverse según sus preferencias: retroceder, avanzar, saltar a la página de inicio, realizar una consulta.

El diseño de las páginas no tiene una excesiva saturación de objetos, facilitando la navegación por la aplicación multimedia. Una alternativa que se consideró es el agregado de enlaces externos al sitio.

En el menú principal, desplegando el menú de las secciones 1) **PODCAST** (Figura 25) y 2) **VODCAST** (Figura 26) se accede a las distintas páginas que desarrollan los contenidos a aprender, comprender y poner en práctica en la instancia final del recorrido propuesto. Estas páginas se organizan siguiendo la misma estructura.



**Figura 25:** Captura de pantalla de la sección Podcast, con sus páginas correspondientes.



**La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

ETAPAS DEL VODCAST

ETAPA 1: PREPRODUCCIÓN

ETAPA 2: PRODUCCIÓN

ETAPA 3: POSPRODUCCIÓN

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

'Oigo y olvido, veo y comprendo', decía Confucio.  
**¿Que es Vodcast, qué significa?**

La **Producción Audiovisual** es la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales; especialmente el **cine** y la **televisión**; independientemente del **soporte** utilizado (film, video, video digital) y del **género** (ficción, documental, publicidad, etc.)

En las sociedades contemporáneas nos hemos constituido en sujetos visuales: las pantallas forman parte de nuestra cotidianeidad, vivimos rodeados de imágenes, interactuamos con ellas. Este contacto diario puede hacer que naturalicemos muchas de las cosas que vemos, tanto en lo que se refiere a la forma como al contenido. Por eso, una

**Figura 26:** Captura de pantalla de la sección Vodcast, con sus páginas correspondientes.

La profundización de los contenidos de podcast y vodcast en las distintas páginas se exponen con textos breves, acompañados de enlaces, imágenes estáticas, infografías y videos que contribuyen a comprender los conceptos e ir adquiriendo competencias digitales. Buscar, localizar, acceder, seleccionar, guardar materiales; forman parte de las habilidades que se requieren para utilizar los recursos TIC en el aula de secundaria (Figura 27).

*Pensando en el podcast...  
¿Cómo crearlo?*

**1 Elegir tema**

ES LO MÁS IMPORTANTE: HABLAR SOBRE ALGO. PUEDE SER UN TEMA DE CLASE, LIBROS, PELIS, AFILIONES, ETC.

ES NECESARIO ORGANIZAR IDEAS, Y ELABORAR UN GUION.

Clic sobre la imagen

**2 Grabar audio**

PUEDES UTILIZAR AUDACITY, UNA APLICACIÓN GRATUITA Y FÁCIL DE MANEJAR.

GUARDA TU ARCHIVO EN FORMATO MP3.

Y EDITA LAS ETIQUETAS IDS.

Clic sobre la imagen

**3 Publicar**

YA PUEDES SUBIR EL AUDIO A LA WEB.

SI NO DISPONES DE ESPACIO PROPIO, PUEDES UTILIZAR SERVICIOS COMO ESPACIO PODCAST, O BLIP.TV.

Clic sobre la imagen

**4 Compartir**

En Puentes al Mundo.net puedes subir tus audios

Es la comunidad de podcasting y webcasting que reúne a educadores mundo.

**A** LA DIRECCIÓN DEL FEED PARA SUSCRIBAN A TU PODCAST.

Clic sobre la imagen

PODCAST –ETAPA 2–

1, 2, 3... Grabando

Una vez que sabemos de qué hablar y cómo hacerlo, grabaremos nuestro Podcast con un micrófono conectado a nuestra computadora y un software para guardarlo y editarlo.

Existen muchos programas para tal fin, desde los mas profesionales como el [Adobe Audition](#) o [Sound Forge](#), hasta otros más sencillos y gratuitos como pueden ser el [Audacity](#). Este programa te permitirá realizar mezclas y ediciones de audio muy fácilmente si no tienes conocimientos previos.

Allí grabaremos la voz, lo que queremos decirle al mundo y también podremos agregarle efectos y música para hacer un Podcast mas atractivo y agradable. Sera cuestión de investigar, utilizar la creatividad para probar opciones y descubrir formas de presentar el contenido.

**Enlaces de interés para ampliar el conocimiento de la temática.**

- [Software Audicity y Complemento de Audacity para grabar audio en formato MP3](#)
- [1-Tutorial Software Audicity](#)
- [2-Tutorial PDF de software Audicity](#)
- [3-Tutorial PDF de software Audicity](#)
- [VideoTutorial Audacity](#)

**B**

---

1. PRODUCCION  
ETAPA 2 –PRODUCCIÓN–

Acción / Rodaje

Es el momento de la captura de los sonidos y las imágenes que van a constituir el video, la historia contada en imágenes, y -llegado este punto- se deben tener los guiones en la mano, el storyboard, la cámara y todo los elementos recopilados en la instancia previa -[Etapa 1: Preproducción](#)-; es decir, contar con todo lo necesario, desde lo más importante a lo aparentemente insignificante.

La creación y producción de un video o película, puede ser un trabajo individual o grupal. La accesibilidad de las herramientas digitales (cámaras y sistemas de edición, entre otras cosas) ha permitido que casi cualquier persona pueda realizar integralmente un proyecto audiovisual.

En el mundo profesional, sin embargo, se trabaja en proyectos grupales en los que cada integrante es responsable y especialista en diferentes áreas.

Algunas de las ocupaciones de un equipo profesional son:

- Guionista
- Director
- Director de Fotografía
- Director de arte
- Productor
- Vestuarista
- Utilero
- Editor

**C** [Leer más](#)

1.- Montaje y edición.

Se pueden distinguir dos instancias en esta última etapa del proyecto: por un lado, las tareas relativas al montaje y, por el otro, el trabajo de edición.

El **montaje** es el proceso de selección y orden de los planos que filmamos. El momento para decidir qué queda en la película o video y qué no.

Una vez que vimos el material y lo seleccionamos, vamos a empezar a capturarlo y a organizar la información para empezar a editarlo con cualquier editor de video como el [Movie Maker](#).

¿Cómo descargar el programa Movie Maker?

Descarga Movie Maker y aprende usarlo, Prog...

**D**

**Figura 27:** Captura de pantalla de 4 páginas donde se observa la inclusión e integración de distintos lenguajes para explicar los temas de podcast y vodcast. **A.** Etapas del podcast. **B.** Etapa de grabación del podcast. **C.** Etapa de producción del vodcast. **D.** Etapa de montaje y edición del vodcast.

En las subpáginas que se desprenden del menú principal (Podcast y vodcast) se pueden observar distintas explicaciones. En la Figura 27 A se presenta infografías constituidas por imágenes con palabras clave de cada etapa. En este caso son 4 imágenes porque refieren a las cuatro etapas de la producción de podcast. Para ingresar a realizar su lectura se debe clicar sobre cada imagen. Un vez que ingresamos a la página podemos avanzar hacia la siguiente y retroceder, para ello se dispone de botones de avance / retroceso en la parte inferior de la página. De esa manera, también se ofrece comunicación entre páginas. De esta manera se llega a las páginas tanto de forma consecutiva como arbitraria. En la Figura 27 B se muestra la información de la página compuesta por texto, hipertexto y enlaces para profundizar sobre la temática (etapa 2 del podcast). De forma similar, en la Figura 27 C se muestra la página y la posibilidad de “Leer Más” acerca de la segunda etapa del vodcast. En la Figura 27 D se ve la inclusión de un video para explicar el contenido.

De acuerdo a las consideraciones pedagógicas sobre la selección y estructuración de los contenidos según las características de los docentes destinatarios, se tuvieron en cuenta las siguientes cuestiones:

-La información que se presenta es correcta y actual.

-Los textos no tienen faltas de ortografía y la construcción de las frases es correcta.

-No hay discriminaciones. Los contenidos y los mensajes no son negativos ni tendenciosos y no hacen discriminaciones por razón de sexo, clase social, raza, religión y creencias.

-Uniformidad en el formato. En el sitio no se utilizan muchos colores, solo los necesarios para diferenciar títulos, subtítulos, cuerpo del texto. Según Torres Barzábal (2009), los distintos colores y diferentes tipos de letras aportan información por sí mismos, ya que pueden servir para diferenciar los títulos de otros tipos de enunciados o distinguir los menús de navegación del texto de las páginas. Aún así, es conveniente que no presente una excesiva variedad de letras, de alineaciones y de colores en una misma página, pues estos recursos hacen que la lectura sea más complicada. Asimismo, el tamaño de los textos deberá ser adecuado para su correcta legibilidad.

El atractivo del sitio web depende de su entorno comunicativo. Algunos de los aspectos que, en este sentido, se respetaron son los siguientes:

-Diseño general claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto y resaltando a simple vista los hechos notables.

-Calidad técnica y estética en sus elementos:

- Títulos, menús de opciones, ventanas, íconos, botones, espacios de texto-imagen, barras de navegación, elementos hipertextuales, fondo. Todos se hallan visibles, distinguidos y respetando su función al interior de cada página.
- Elementos multimedia: fotografías, videos; seleccionados para ayudar en la comprensión de los contenidos.
- Estilo y lenguaje, tipografía, color, composición uniformes en todas las páginas.

-Adecuada integración de medios, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar la pantalla, bien distribuidos y organizados. Las páginas no fueron sobrecargadas con elementos audiovisuales y multimediales; de esa forma no se ralentizará la carga de las mismas.

En la ventana desplegable denominada **ACTIVIDADES** se plantean las consignas para la producción de podcast y de vodcast (Figura 28).



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio)** y **VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | **ACTIVIDADES** | CRÉDITOS

PODCAST  
VODCAST **ACTIVIDADES**

**Guía de actividades integradoras  
Producciones de podcast y vodcast**

Objetivo General: Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado incorporando recursos de producción audiovisual.

Conformación de grupos: Se trabajará por departamentos y los grupos no deberán exceder los cuatro integrantes.

Lugar de Entrega: Plataforma Edmodo / Grupo "Mesa Institucional EES N° 10".

Formato de Presentación: Código 2.0 (Web/Html)

**Figura 28:** Captura de pantalla de la sección “Actividades”. Se despliegan dos páginas: 1) Podcast y 2) Vodcast.

En la sección **ACTIVIDADES** se explicitan las orientaciones generales para la realización de las actividades que se desagregan en el menú desplegable -Podcast y Vodcast- (Figura 29). Se presenta el objetivo general de las actividades, la conformación de los grupos de trabajo, el lugar de publicación de las producciones y los materiales necesarios para resolverlas. También las tareas previas comunes para ambas producciones. Asimismo, se brinda la posibilidad de acceder a las guía de actividades de podcast y, por otro, de vodcast.



LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL  
en el aula:  
**PODCAST (audio) y VODCAST (video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | GÉNEROS



---



## ACTIVIDADES

### guía de actividades integradoras producciones de podcast y vodcast

**Objetivo General:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinada incorporando recursos de producción audiovisual.

**Conformación de grupos:** Se trabajará por departamentos y los grupos no deberán exceder los cuatro integrantes.

**Lugar de Entrega:** Plataforma Edmodo / Grupo "Mesa Institucional EES N° 10".

**Formato de Presentación:** Código 2.0 (Web/HTML)

**Materiales para abordar:** Revista Conectados "Sintonía Digital" y "Animatel". Guías y Tutoriales. Contenidos del sitio.

#### TAREAS PREVIAS COMUNES

1. Conformar grupos de trabajo por departamentos (Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, Lengua, etc). La cantidad no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Ampliar información brindada en este sitio a través de diversos materiales propuestos. Para ello deberán:
  - a. Leer la Revista Digital "Animatel: Sece foto, edita, filma y hacete la película" (pp. 21-25), con la que podrán reunir ideas de los Encuadres, Planos y Tomas al realizar capturas fotográficas o de videos.
  - b. Leer la Revista Digital "Sintonía Digital" (pp. 10-16, 29) para reunir ideas de algunos géneros y formatos de Audios y la forma de capturar y editar un audio.
 Con el abordaje de los contenidos del sitio y lectura de la revista Conectados, podrán reunir una buena cantidad de ideas sobre Producciones Audiovisuales y decidir el Género y Formato para sus producciones grupales.
- 3.- Leer la Guía de Orientaciones Generales sobre cada contenido -podcast / vodcast- para conocer las propuestas integradoras.
- 4.- Elaborar una producción audiovisual (podcast - vodcast) de acuerdo a las orientaciones didácticas de cada guía.
- 5.- Elaborar un informe en Google Drive acerca de las etapas involucradas en cada producción. El jefe de departamento será el encargado de crear el documento e invitar para la edición a los demás miembros. En el siguiente [videotutorial](#) se muestra cómo hacerlo. Todos deben dejar registro de su desempeño en la tarea. Testimoniar con imágenes o Capturas del Backstage (Detrás del Telón).
- 6.- Compartir las Producciones Audiovisuales en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional EES N° 10", acompañado del enlace para acceder al informe.

[Ir a Guía de Actividades \(PODCAST\)](#)

[Ir a Guía de Actividades \(VODCAST\)](#)

**Figura 29:** Captura de pantalla de la Sección "Actividades".

La página **PODCAST** (Figura 30 A) presenta el objetivo de la actividad y la Guía de actividades para la producción del Podcast. En cada una de las consignas se referencia - a través de hipervínculos - la recuperación de contenidos abordados en el sitio. De esa forma, se ofrece orientación a los docentes en la resolución de las mismas. Se brindan todas las especificaciones acerca de la producción a realizar. También se comparte la Rúbrica (hipervinculada) con la que los integrantes de cada grupo evaluarán sus trabajos. Los enlaces que se incluyen en las páginas del website aparecen resaltados con el color verde, para diferenciarlo del resto del texto.

ACTIVIDADES  
PODCAST



guía de actividades  
Producción de podcast -audio o relato digital-

**Objetivo Específico:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado utilizando el podcast como recurso didáctico.

El PODCAST (Audio Digital) debe ajustarse a los Géneros y Formatos descriptos en la Revista Digital Conectad@s llamada "Sintonía Digital". Es importante que todos dejen huellas de participación en la producción elaborada. Sus avances quedarán registrados en el documento colaborativo -Informe- de Google Drive.

**Orientaciones Generales para la producción de PODCAST**

1. Conformar grupos de trabajo por cada departamento. La cantidad de integrantes no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Leer la Revista "Sintonía Digital" (pp. 10-16, 29) para conocer los Géneros y Formatos Podcast.- (Género Musical-Dramático-Informativo o Periodístico de Opinión).
3. Definir grupalmente el Género y Formato que les resulte interesante representar en la producción.
4. Elegir el tema o tópico para la producción (Etapas 1). Acuerden un tema que les interese a todos y esté relacionado a cada área disciplinar: arte, ciencia, música, literatura, ciudadanía, historia, etc. Puede ser algo que quieran investigar, que quieran que se conozca o se divulgue.
5. Determinar los roles de cada integrante en la propuesta.
6. Escribir un Guion para la producción de acuerdo al tema, género y formato elegido. La duración del PODCAST no debe superar los 3 minutos.
7. Grabar el audio con el soporte de captura de Audio que consideren apropiado, o bien el que les resulte más sencillo o práctico utilizar (Mp3, Mp4, Celular, Cámara Digital, Notebook, Computadora, etc.). Dejar huellas sonoras de participación de cada uno de los integrantes en la producción.
8. Utilizar el software de edición Audacity para editar el audio capturado, mezclen y editen los sonidos (Etapas 2: Grabación). El audio capturado puede variar en formato de archivo MP3, MP4, WAV -entre otros- de acuerdo al dispositivo utilizado.
9. Utilizar la Rúbrica de Evaluación para que puedan autoevaluar la producción creada.
10. Guardar la producción en formato de archivo "MP3". Utilicen la opción que presenta el software Audacity para generar archivos en este formato (Etapas 3: Almacenamiento). Recuerden que deben instalar previamente el complemento llamado "lame for audacity".
11. Subir la producción generada en formato de archivo Mp3 al sitio de alojamiento de contenido de audio llamado IVOOX ([www.ivoox.com](http://www.ivoox.com)). Para saber cómo hacerlo [clicquea aquí](#).

**A** partir la producción de PODCAST -a través de la URL- en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional EES N° 10". El responsable de hacerlo es el Jefe de Departamentos y en la entrada mencionará a los demás integrantes del grupo. Deberá acompañar con el enlace del Informe elaborado en Google Drive.

ACTIVIDADES  
VODCAST



guía de actividades  
Producción de vodcast -video digital-

**Objetivo Específico:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado utilizando el vodcast como recurso didáctico.

Les proponemos realizar una producción de Video en formato de Narrativa Digital. Las características del Video (Narrativa Digital) deben basarse en las técnicas de capturas de imágenes descriptas en la Revista Conectados "Animates!", en la que desarrolle el tema de Planos y tomas, encuadres y composición fotográficos. Es importante que todos dejen huellas de participación en la producción elaborada. Sus avances quedarán registrados en el documento colaborativo -Informe- de Google Drive.

**Orientaciones Generales para la producción de VODCAST**

1. Conformar grupos de trabajo por cada departamento. La cantidad de integrantes no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Leer la Revista Digital "Animates: Saca foto, edita, filma y hazte la película" para conocer los planos, tomas, encuadres y composición fotográficos de las imágenes.
3. Elegir el tema o tópico para la producción. El mismo debe estar enmarcado en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) del Nivel Secundario. La duración del VODCAST (Video) no debe superar los 3 minutos.
4. Escribir el guion, en base a la temática elegida. Para ello deben definir "Qué quieren que se vea y qué quieren que se escuche" en la Narrativa.
5. Determinar los roles de cada integrante en la propuesta.
6. Utilizar el recurso o aplicación PhotoStory para editar la producción de Narrativa Digital. Esta actividad involucra:
  - a. Cargar las capturas (Imágenes o fotos) en el recurso y darle el orden que consideren apropiado.
  - b. Agregar el relato de audio a la narración.
  - c. Realizar los ajustes necesarios en la producción utilizando las opciones que presenta el recurso o aplicación. No se olviden de iniciar la narrativa con una portada donde figuren el nombre de los integrantes y temática seleccionada. Para conocer más acerca del programa sugiero que lean el [tutorial](#).
7. Utilizar la Rúbrica de Evaluación para que puedan autoevaluar la producción creada.
8. Guardar la producción en formato de video, con el nombre de su temática.
9. Subir la producción al sitio de alojamiento de contenidos de Videos "Youtube". Para ello:
  - a. Utilizar cuentas de gmail para acceder y publicar en el sitio de video.
  - b. Seleccionar la Opción Público en las configuraciones.
10. Compartir la producción de VODCAST -en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional" para ello deberá copiar la URL que ofrece el sitio de contenidos de video. El responsable de hacerlo es el Jefe de Departamentos y en la entrada deberá mencionarlo a todos sus integrantes. Deberá acompañar con el enlace del Informe elaborado en Google Drive.

**B**

Figura 30: Captura de pantalla del menú desplegable "Actividades". A. Podcast. B. Vodcast.

De forma similar, la **página VODCAST** (Figura 30 B) presenta las orientaciones necesarias para la realización de la producción de narrativa digital.

En la plataforma Edmodo ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)) correspondiente al grupo de la "Mesa Institucional EES N° 10" se pretende, al inicio del ciclo lectivo 2016, compartir el enlace para acceder al sitio web "La producción audiovisual en el aula: Podcast (Audio) y Vodcast (Video)" (Figura 31). Además, se especificarán las fechas de inicio y finalización de las actividades. Se invitará a que cada equipo de trabajo se organice para dar cumplimiento a los objetivos previstos en el website. La conexión entre el sitio web y la plataforma Edmodo se realiza considerando que los docentes están familiarizados con esta red social educativa.



The screenshot shows the Edmodo interface for a group named "Mesa institucional EES N° 10" led by Prof. Daiana M. Gómez. On the left, a sidebar lists various departments: Naturales, Sociales, Lengua y Literatura, Lenguaje Artístico, Matemática, and Tecnología. The main area features a header with the group name and leader, followed by navigation tabs for "Mensajes", "Carpetas", and "Miembros 8". Below this is a section for "Nota" with sub-tabs for "Asignación", "Prueba", and "Encuesta". A text input field is present with a placeholder "escribe tu comentario aquí...". Below the input is a search bar containing "Mesa institucional EES N° 10" and a search icon. There are also icons for document, link, and book, along with a "Enviar luego" button. At the bottom of this section are "Cancelar o" and "Enviar" buttons. The "Mensajes del Grupo" section is visible below, with a filter dropdown set to "Filtrar mensajes por". A message from Prof. Daiana M. Gómez is partially visible.

**Figura 31:** Captura de pantalla del grupo en Edmodo denominado “Mesa Institucional EES N° 10”, con sus correspondientes subgrupos (Departamentos).

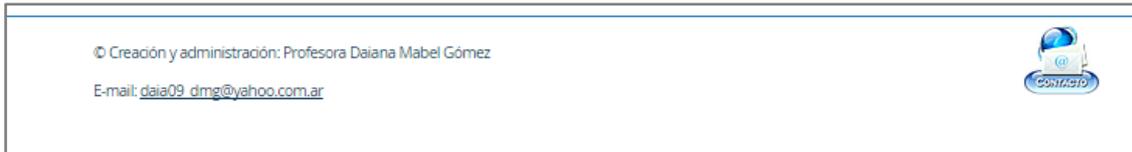
En la sección **CRÉDITOS** (Figura 32) se registra información de autoría del sitio como así también la población destinataria de la intervención propuesta con la estrategia del espacio virtual.



The screenshot shows the "Créditos" section of a website. At the top left is the UNC logo. The main title is "LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL en el AULA: PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)". Below the title is a navigation menu: "INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS". The main heading is "La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL en el AULA: PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)". Below this is a cartoon illustration of two people working at computers, with various icons representing audio and video production. At the bottom, the author information is provided: "AUTORA: Prof. Daiana Mabel Gómez (Ver CV), Referente Pedagógica TIC, Integrante de la Mesa Institucional de la Escuela de Educación Secundaria N° 10 'Brigadier General Don Juan Manuel de Rosas', Villa Berthet-Provincia de Chaco, Argentina." and the target audience: "DESTINATARIOS: Profesores de los distintos departamentos de la E.E.S N° 10."

**Figura 32:** Captura de pantalla de la sección “Créditos”.

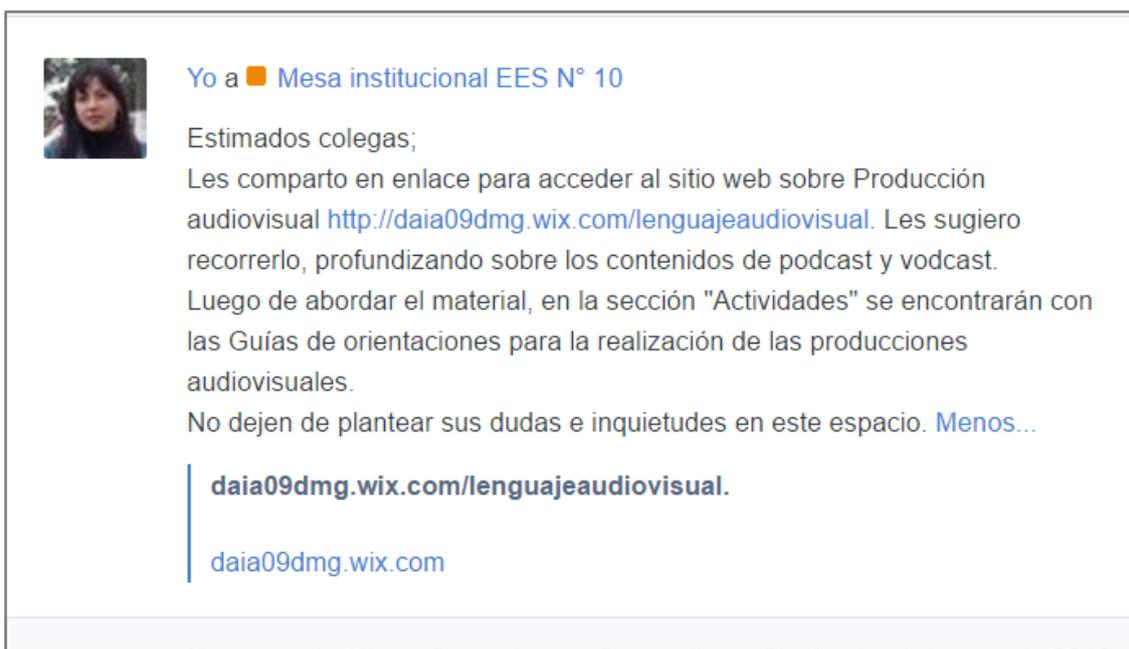
Finalmente, en la parte inferior de sitio web (pie de página) se proporciona el contacto a través de la dirección de correo electrónico y de un formulario que se halla enlazado a la imagen que dice “Contacto” (Figura 33). Al pulsar sobre ella podrán los docentes destinatarios dejar sus consultas, opiniones o sugerencias para el sitio. Este aspecto, al igual que la información proporcionada en la Sección “Créditos” otorga credibilidad a la propuesta educativa.



**Figura 33:** Captura de pantalla del pie de página donde se hallan los datos de contacto y el formulario para dejar las consultas u opiniones del sitio web.

### Puesta a prueba y valoración del sitio web

El sitio web fue puesto a disposición de los docentes de la EES N° 10 a través de Edmodo ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)), siendo éste el espacio habilitado para la comunicación, intercambio y construcción colectiva de los integrantes que conforman la Mesa Institucional (Figura 34).



**Figura 34:** Captura de pantalla del Grupo Edmodo “Mesa Institucional EES N° 10” donde se ha compartido la dirección del Sitio web.

Para la realización de las actividades propuestas en el website se han conformado diferentes grupos por departamento. Cada uno de ellos trabajó en un documento drive tal como se propone en la actividad pero, a la vez, hizo uso de la pequeña oficina habilitada en edmodo para realizar acuerdos, discutir puntos, avanzar juntos (Figura 35). De este modo se vio reflejado el trabajo colaborativo entre los docentes, aportando todos hacia la construcción del producto final.

La mayoría de los docentes se apropió del espacio de trabajo virtual y pudo experimentar otras formas de aprender, en colaboración con sus propios colegas. Hay que destacar también el tiempo extra (por fuera del espacio escolar) que destinaron al cumplimiento de las actividades. Esto se logró a partir del convencimiento de que la única forma de transformar las prácticas es animándose a explorar otras formas posibles de mediación en la enseñanza.

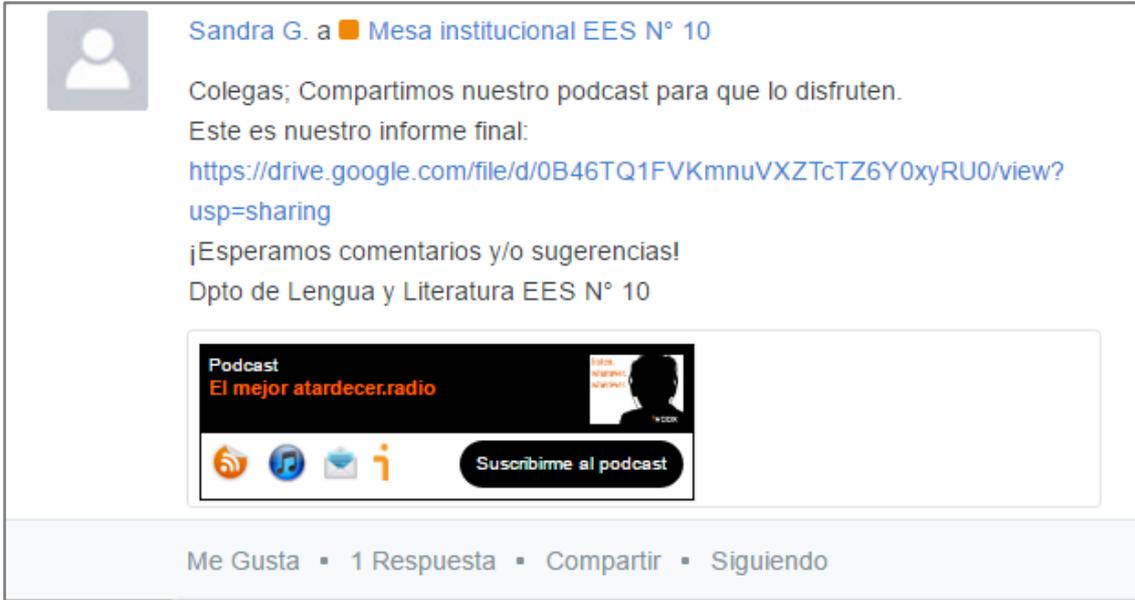


**Figura 35:** Captura de pantalla del Subgrupo en Edmodo del Departamento de Lengua y Literatura.

Una vez finalizado el proceso de producción, un integrante de cada equipo compartió el video (Figura 36) y, otro integrante, el audio (Figura 37) en el grupo de edmodo; ambos acompañados con el informe correspondiente.



**Figura 36:** Captura de pantalla del video compartido por una profesora del Departamento de Ciencias Naturales.



**Sandra G.** a **Mesa institucional EES N° 10**

Colegas; Compartimos nuestro podcast para que lo disfruten.  
Este es nuestro informe final:  
<https://drive.google.com/file/d/0B46TQ1FVKmnuVXZTcTZ6Y0xyRU0/view?usp=sharing>  
¡Esperamos comentarios y/o sugerencias!  
Dpto de Lengua y Literatura EES N° 10



Me Gusta ▪ 1 Respuesta ▪ Compartir ▪ Siguiendo

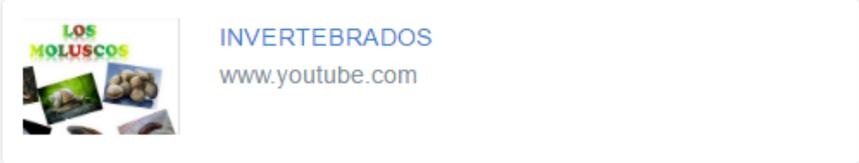
**Figura 37:** Captura de pantalla del podcast compartido por una profesora del Departamento de Lengua y Literatura.

La plataforma de Edmodo no solo sirvió para que los docentes compartieran sus producciones, también contribuyó a una retroalimentación entre los profesores de modo tal de volver a revisar y mejorar cada uno de los trabajos (Figura 38).



**marcela z.** a **Mesa institucional EES N° 10**

Compartimos nuestro video con el programa Movie Maker. Ha sido un desafío el trabajo en equipo pero la construcción resultó ser muy significativa.  
Nuestro informe en drive está aquí:  
<https://docs.google.com/document/d/1Gg9onrXrSLfDOK23bSWxwzYhZhGGJdfy5RqyWu3-QtA/edit>



Me Gusta ▪ 1 Respuesta ▪ Compartir ▪ Siguiendo

**Sandra G.**  
Colegas, como sugerencia les podría decir que se podría mejorar el contraste de colores, algunos fondos oscuros con letras oscuras dificultan la lectura. Además, algunas imágenes carecen de nitidez, t [Más...](#)  
Me Gusta ▪ Respuesta (0) ▪

**Figura 38:** Captura de pantalla del podcast compartido por una profesora del Departamento de Lengua y Literatura.

Según Constantino (2006) se puede caracterizar el modo de participación en un foro –tomamos como analogía el espacio en edmodo- como participación aditiva, directiva, interactiva, disruptiva y anómala. El autor describe el modo de participación aditiva a aquella contribución u opinión sobre el tópico del foro que no implica un diálogo con los otros aportes. Y define a la participación interactiva cuando la contribución interactiva cuando la participación de un estudiante tiene un carácter de respuesta a una contribución anterior o se apoya en otra para desarrollar lo propio, en ese caso ocurre un flujo discurso. En este sentido, se puede establecer que el modo de participación en el grupo edmodo ha sido, por momento, aditiva -cuando los integrantes compartieron las producciones finales- y, por otro, interactiva cuando se generaban diálogos e intercambios entre ellos, tal como lo muestran las Figuras 35 y 38.

Acorde a los modos de participación establecidos por Constantino (2006), a lo largo del desarrollo del foro, no ocurrió una participación anómala (contribución fuera de contexto) y tampoco una participación disruptiva (contribución de los estudiantes que incorpore un nuevo tópico de discusión o cambie el tema de debate).

Para concluir con el análisis de los hilos de discusión en edmodo se puede afirmar que en ellos se logró una fuerte participación de los colegas y entre ellos, contribuyendo todos a la construcción colectiva de saberes y de experiencias ligadas con la adquisición de competencias digitales en la producción audiovisual.

La valoración del sitio web se realizó a través de una encuesta elaborada en formularios drive –de carácter anónima- a docentes de distintas áreas departamentales de la escuela (Figura 39).



**Figura 39:** Captura de pantalla de la Encuesta.

**¿Qué materia dicta en la escuela? \***

**Sobre el Diseño y la Presentación \***

¿Cómo evalúa el diseño y la presentación del sitio?

- Altamente atractivo y motivador
- Medianamente atractivo y motivador
- Poco atractivo y motivador

**Sobre la Navegabilidad \***

¿Cómo le resultó la navegabilidad del sitio web?

- Sencillo
- Medianamente sencillo
- Nada sencillo

**Sobre la Interactividad \***

¿Cómo le resultó la interactividad del sitio web?

- Altamente interactivo
- Medianamente interactivo
- Poco interactivo

**Sobre el contenido \***

¿Los contenidos desarrollados en el sitio le resultaron relevantes para la adquisición de competencias digitales?

- Totalmente
- Parcialmente
- Poco

**Sobre las actividades \***

¿Cuán complejas le resultó las actividades?

- Altamente complejas
- Medianamente complejas
- Nada complejas

**Sobre el contenido y las actividades \***

¿Encuentra coherencia entre las actividades propuestas y el desarrollo de los contenidos?

- Sí
- No

**Sobre la implementación en el aula \***

¿Los contenidos sobre podcast y vodcast pudieron ser implementados en el aula?

- Sí
- No

**Comentarios y sugerencias \***

¿Qué comentarios y/o sugerencias realiza sobre la valoración realizada en los diferentes puntos del cuestionario?

**Figura 40:** Captura de pantalla de los aspectos evaluados en la Encuesta.

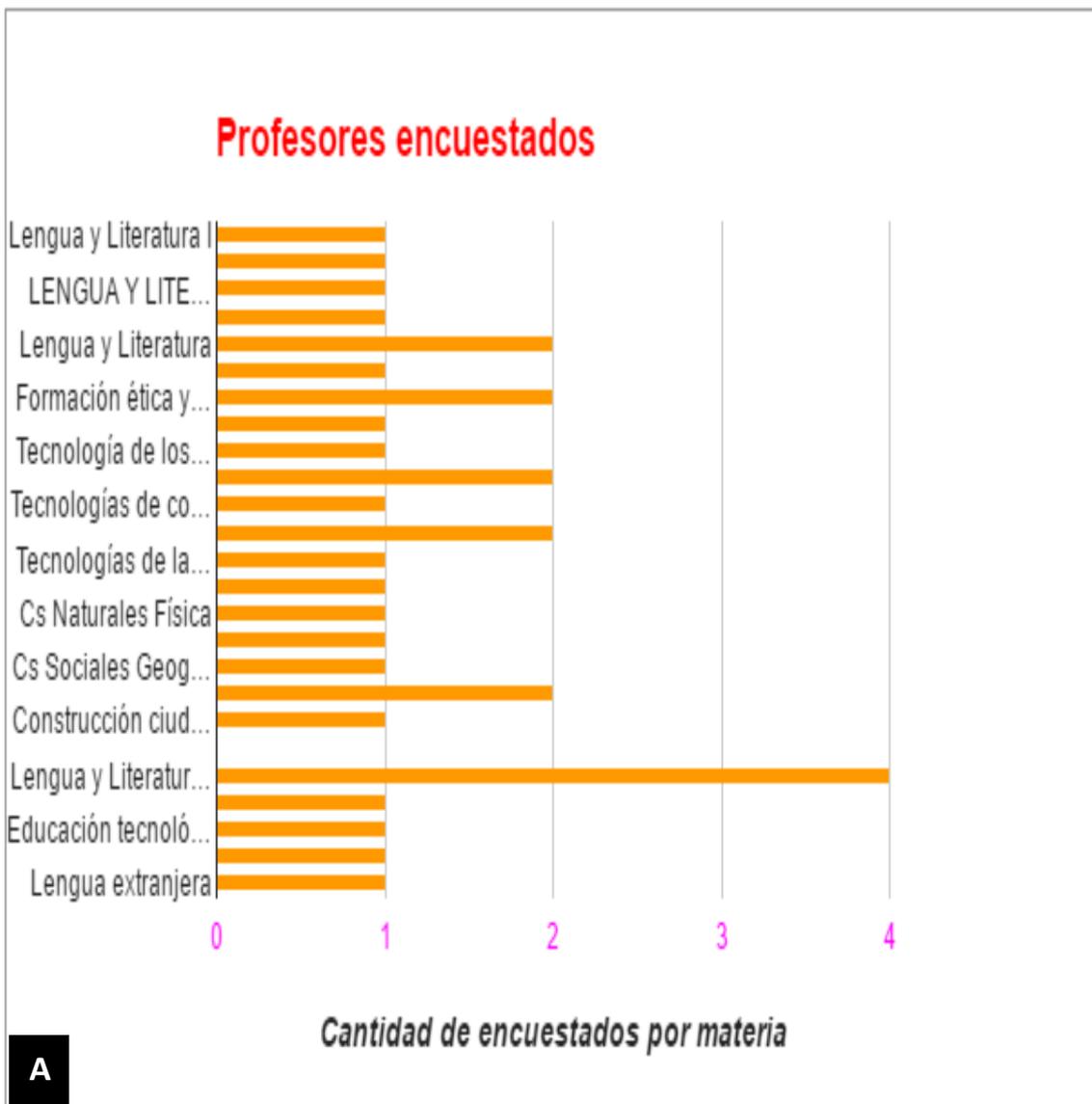
En la encuesta se hizo hincapié en los aspectos que se tuvieron en cuenta al momento de diseñar y crear el sitio web, expuestos por Sara Osuna Acedo (2000):

- **Diseño y Presentación**
  - ¿Cómo evalúa el diseño y la presentación del sitio?
    - Altamente atractivo y motivador
    - Medianamente atractivo y motivador
    - Poco atractivo y motivador
- **Navegabilidad**
  - ¿Cómo resultó la navegabilidad del sitio web?
    - Sencillo
    - Medianamente sencillo
    - Poco sencillo
- **Interactividad**
  - ¿Cómo resultó la interactividad del sitio web?
    - Altamente interactivo
    - Medianamente interactivo
    - Poco interactivo
- **Contenido**
  - ¿Los contenidos desarrollados en el sitio le resultaron relevantes para la adquisición de competencias digitales?
    - Totalmente
    - Parcialmente
    - Poco
- **Actividades**
  - ¿Cuán complejas le resultaron las actividades?
    - Altamente complejas
    - Medianamente complejas
    - Nada complejas
- **Contenido y actividades**
  - ¿Encuentra coherencia entre las actividades propuestas y el desarrollo de los contenidos?
    - Sí
    - No
- **Implementación en el aula**

¿Los contenidos sobre podcast y vodcast pudieron ser implementados en el aula?

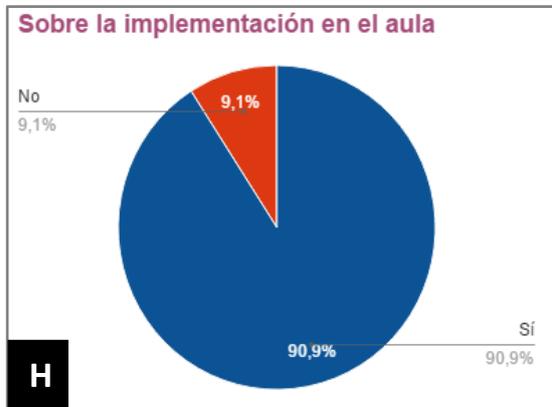
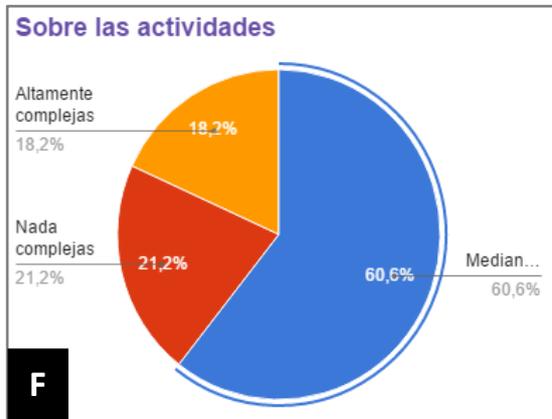
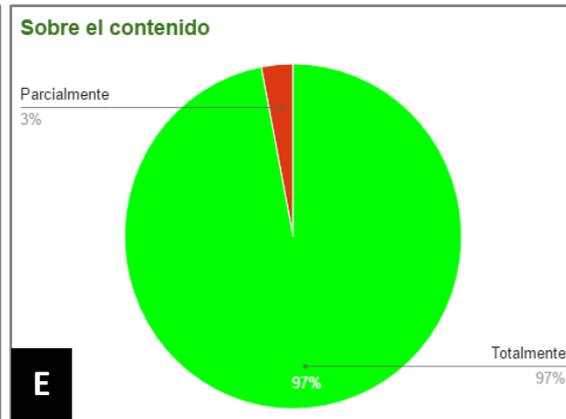
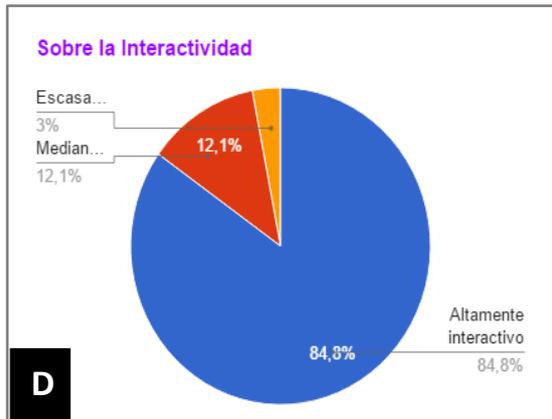
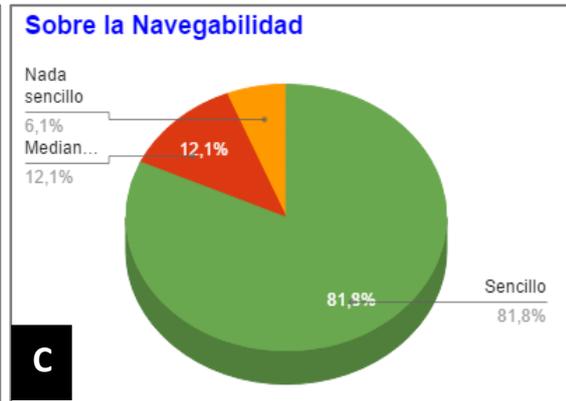
- Sí
- No

Los profesores encuestados fueron 33 en total. Los resultados de la encuesta se presentan en la Figura 41 (A, B, C, D, E, F, G, H) y en Tabla 2.



**Figura 41:** Gráficos que muestran los resultados de las encuestas.

**A.** Diseño y Presentación **B.** Navegabilidad **C.** Interactividad **D.** Contenido **E.** Actividades  
**F.** Contenido y Actividades **G.** Contenido y Actividades y **H.** Implementación en el aula.



N°	Comentarios y sugerencias
1	Ninguna, es una herramienta novedosa que trataremos de incorporar a nuestras prácticas
2	Respecto al último punto de la encuesta, a mis alumnos les propuse la realización de videos (siguiendo el tutorial y explicación del sitio web) sobre celulas.
3	Constituye un gran aporte. Desde que se nos propuso a nivel departamento de Lengua asumimos el desafío que quedó evidenciado en algunas propuestas ya implementadas.
4	Mis alumnos realizaron videos sobre cuidado del cuerpo y la importancia de la realización de actividades físicas. Respecto al audio, realizaron una entrevista a una nutricionista y lo incorporaron en el video.
5	Mis alumnos realizaron videos en el aula sobre las nuevas formas de comunicación, en estos tiempos en los cuales prevalecen los dispositivos tecnológicos es necesario detenernos y reflexionar sobre ese modo de comunicabilidad actual.
6	La experiencia de trabajar con los demás colegas del departamento fue todo un desafío, al principio costó bastante pero pudimos concluir las actividades. Desconocía estos términos de vodcast y podcast pero el sitio fue muy esclarecedor al respecto. Aún no pude implementar en el aula porque la temática que estoy desarrollando no se presta para hacer un video pero he utilizado uno como disparador en la clase.
7	<p>Creo que los contenidos del sitio son interesantes, lástima algunos inconvenientes que tuve con el programa de video. El trabajo con los profes fue de mucha ayuda para sacarme algunas dudas y avanzar en la realización de la producción.</p> <p>Los chicos conocen muy bien estos programas que traen las netbook, cuando les propuse el trabajo me terminaron enseñando a mi.</p>
8	El trabajo con los colegas fue un desafío, al principio no nos poníamos de acuerdo pero al final logramos crear un vodcast y podcast. El drive y edmodo nos facilitaron el estar conectadas, aun en localidades distantes. Mediante esas herramientas pudimos avanzar y concluir cada producción solicitada. En el segundo trimestre les propuse a los chicos la realización de videos sobre una temática que estábamos trabajando y los trabajos fueron excelentes!!!
9	Tuvimos muchas dificultades con las actividades, no se trabajó como debería y eso repercutió en la producción final.
10	Ninguno
11	Ninguno
12	Ninguno
13	Costó el trabajo con los colegas
14	Ninguno
15	No
16	Ninguno
17	Con los chicos realizamos cortos con la net
18	No
19	ninguna sugerencia
20	NINGUNA
21	El contenido sobre audio fue muy útil para mi materia.
22	Ninguna sugerencia para brindar.

23	Trabajar con la compu me ha costado bastante, ya que para mí todo esto es nuevo.
24	Ningún comentario
25	No tengo sugerencias para realizar
26	Ninguno
27	Ninguno
28	Ninguno
29	No tengo el hábito de visitar sitios o páginas web
30	Ninguno
31	Al inicio me costó moverme por el sitio pero nunca accedí a un material así. El mapa de navegación me sirvió para ubicarme. gracias
32	El mapa del sitio fue de gran ayuda para navegar en él.
33	Ninguno

**Tabla 2:** Respuestas de los encuestados en el ítem “Comentarios y/o sugerencias”.

Del total de encuestados, un 93,9 % ha establecido que el **diseño y la presentación del sitio** es atractivo y motivador, un 6,1 % determinó medianamente atractivo y motivador, ninguno que es poco atractivo y motivador. En el diseño se considera la interface, la cual se concibe como amigable ya que no opone ningún tipo de dificultad o resistencia a que se navegue e interactúe cómodamente por el sitio. El diseño es uniforme en todas las páginas y subpáginas, con el propósito de que usuario no se pierda en ellas.

Respecto a la **navegabilidad**, el 81,8% define sencilla la navegabilidad, el 12,1 % poco sencilla y el 6,1% nada sencilla. De acuerdo a la clasificación expuesta por Osuna (2000) se trata de una *navegación jerárquica*, ya que el usuario navega a través de una estructura en forma de árbol. El contenido se desarrolla en forma ramificada pudiéndose visitar cada una de las ramas por separado. La autora expresa que se trata de un modelo de navegación plurilineal, que tiene tantas opciones de movimiento como ramas del árbol haya elaborado el diseñador. En este sentido, se intentó que los docentes puedan navegar libremente por el sitio web y, en cada momento, puedan volver a la página de Inicio, a los diferentes menús o páginas, al glosario.

En relación a la **interactividad**, el 84,9% de los profesores respondió que le resultó altamente interactivo el sitio, el 12,1% medianamente interactivo y el 3% escasamente interactivo. De acuerdo a los niveles de interacción establecidos por Álvarez, Bou, Sagarra y Valera, se correspondería con el cuarto nivel debido a que el usuario actúa siguiendo su propio itinerario y el programa multimedia (sitio web) responde dentro de sus posibilidades. Las pautas de actuación están muy bien marcadas y el usuario toma decisiones en cada momento, puede avanzar y retroceder sin dificultad.

Para el 97% de los profesores los **contenidos** desarrollados en el sitio sobre podcast y vodcast le resultaron altamente relevantes para la adquisición de competencias digitales, para el 3% de ellos medianamente relevantes. Podemos concluir que el recorte temático realizado ha sido certero para favorecer el manejo instrumental y pedagógico de las TIC.

Respecto a las **actividades**, el 60,6% encontró ciertas dificultades para su realización, el 21,2% no encontró complejidad y el 18,2% respondió que resultaron ser de mucha complejidad. En este sentido, hay que aclarar que quienes respondieron que las mismas no fueron complejas han sido los profesores de tecnología. También, algunos argumentaron que resultó difícil la modalidad de trabajo (grupal y semipresencial), el ponerse de acuerdo y tomar decisiones colectivas. Pero resaltaron la ventaja que ofrecen las TIC para encontrarse en la virtualidad.

Respecto al **contenido** y las **actividades**, el 100% respondió que encuentra coherencia entre las actividades propuestas y el desarrollo de los contenidos. En esta línea, no han brindado comentarios y/o sugerencias.

Por último, un aspecto que se evaluó fue el grado de **implementación** que se está logrando en las aulas y para lo cual se aspira que contribuya el website. El 90,9% ha trabajado con producciones audiovisuales en sus prácticas, el 9,1% aún no lo hizo. Esto nos ayuda a deducir que el sitio contribuyó en la adquisición de saberes, herramientas y competencias para proponer actividades donde se integren estos nuevos lenguajes, audio y video.

## CONCLUSIONES

El sitio web **“La producción audiovisual en el aula: podcast –Audio- y Vodcast –Video–”**, ofrece una posibilidad formativa destinada a docentes de nivel secundario, localizando la población destino en la Escuela de Educación Secundaria N° 10 de Villa Berthet –Provincia del Chaco. Su implementación y evaluación reafirma las hipótesis iniciales que figuraron en la etapa inicial del proyecto y que derivaran en la creación de este entorno virtual.

El trabajo planteado en el espacio virtual, indudablemente, resultó un aporte sustancial en orden al desarrollo y afianzamiento de competencias digitales en los docentes de enseñanza secundaria.

Se pretendió sostener la propuesta desde un modelo constructivista y sociocultural, dando la posibilidad al colectivo docente de explorar, apropiarse de lo contenido en el sitio y tomar decisiones en colaboración con colegas de una misma área.

A través del uso, se pudo advertir los miedos iniciales, el sostenimiento de horizontes comunes entre los pares y la satisfacción de concreciones testimoniadas en los recursos logrados.

Con la presente propuesta se puso en marcha una posibilidad de mejoramiento de las propuestas de enseñanza mediadas por TIC. Sabemos que la instrumentación de políticas de inclusión digital plantea diversos desafíos. Las definiciones a nivel macro, donde el Estado destina recursos económicos, distribuye dispositivos electrónicos, genera materiales de acompañamiento no siempre son suficientes siendo este nivel el más aceitado.

Es el nivel territorial donde se ubican las instituciones y el docente en su aula de trabajo donde nos encontramos con agentes estatales que tienen la importante misión de instrumentar una política en un territorio donde el impacto termina de dar sentido a la definición política. Por ello, es que la gestión institucional debe crear las condiciones para que la inclusión de las TIC adquiera la fisonomía necesaria y ayude a cambiar, modificar o enriquecer el paisaje curricular áulico. En este sentido, el dispositivo proyectado en el trabajo descrito en los diferentes apartados, previa a esta conclusión, adquiere relevancia y valor como experiencia potente de acompañamiento a los docentes de nivel medio.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**ADELL, J.** (1998). Redes y educación. En J. de Pablos y J. Jiménez (Coord.). *Nuevas tecnologías. Comunicación audiovisual y educación* (pp. 177-211) Barcelona. Cedecs.

**AGUADED GÓMEZ, J. I. y CABERO ALMENARA** (2002). Educar en red. Internet como recurso para la educación. Málaga. Aljibe.

**BENBENASTE, Narciso** (1995). Sujeto = Política X Tecnología / Mercado.

**BLACK, P., & Wiliam, D.** (1998). Inside the black box: raising standards through classroom assessment. King's College London School of Education. Publicado actualmente por GL Assessment: <http://shop.gl-assessment.co.uk>

**DIAZ BORDENAVE, Juan** (1976): Las nuevas pedagogías y Tecnologías de Comunicación. Ponencia presentada a la Reunión de Consulta sobre la Investigación para el Desarrollo Rural en Latinoamérica. Cali.

**FREIRE, Paulo** (1970). "Pedagogía del Oprimido". Primera Edición. Capítulo II, pp. 77-83.

**GUTIÉRREZ MARTÍN, M.** (1997). Educación multimedia y nuevas tecnologías. Madrid, Ediciones de la Torre.

**KAPLÚN, Mario** (1998). Una pedagogía de la comunicación. Ediciones de la Torre. Madrid.

**KOEHLER, M. J. y P. MISHRA** (2008), Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). The Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge for Educators, Nueva York, Routledge.

**MENA, Marta et. al** (2005) [El diseño de proyectos de educación a distancia](#). Cap. II- P 90-109-Ed-Stella, Bs.As.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA NACIÓN** (2007). Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica. - 1a ed. - Buenos Aires.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.** Provincia del Chaco. Sobre la mesa institucional para el fortalecimiento de la enseñanza mediada



por TIC. Dirección de Nivel Secundario. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/0BzrbvQKbrKVSUh4Z1VUUjVUSnM/view>

[Consulta: 10 de diciembre de 2015].

**ÑECO QUIÑONES, M.** (2005). El rol del maestro en un esquema pedagógico constructivista. Ponencia presentada en el VI Encuentro Internacional y I Nacional de Educación y Pensamiento. México. Disponible en: [http://uotic-grupo6.wikispaces.com/file/view/el\\_maestro\\_constructivista.pdf/232223054/el\\_maestro\\_constructivista.pdf](http://uotic-grupo6.wikispaces.com/file/view/el_maestro_constructivista.pdf/232223054/el_maestro_constructivista.pdf) [Consulta: 25-01-2016]

**ONRUBIA, J.** (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Rev. De Educación a distancia. Número monográfico II, 1-16. Disponible en: [http://www.um.es/ead/red/conferencia\\_onrubia.pdf?div\\_locati](http://www.um.es/ead/red/conferencia_onrubia.pdf?div_locati). [Consulta: 28-01-2016].

**OSUNA ACEDO, Sara** (2000). Multimedia: Entornos virtuales e interactivos. Disponible en [http://www.fca.proed.unc.edu.ar/file.php/23/LIBRO\\_MULTIMEDIA.pdf](http://www.fca.proed.unc.edu.ar/file.php/23/LIBRO_MULTIMEDIA.pdf) (Consulta: 28-01-2016).

**PALAMIDESSI, M.** (coord.) y otros (2001) *La integración de las TIC en las escuelas: un estudio exploratorio*. Ministerio de Educación, Unidad de Investigaciones Educativas, Buenos Aires.

**PALAMIDESSI, M:** “Las escuelas y las tecnologías en el torbellino del nuevo siglo”, en PALAMIDESSI, M (org): *Una introducción a la escuela en el mundo de las redes*. FCE, Buenos Aires, 2006.

**TORRES BARZABAL, Luisa** (2009). Elementos que deben contener las páginas web educativas. Universidad de Sevilla (España).



**FCA**  
Facultad de Ciencias  
Agropecuarias

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS  
ESCUELA PARA GRADUADOS

ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA  
PARA DESARROLLOS EDUCATIVOS

## TRABAJO FINAL

# La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

en el **AULA:**

## **PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

*Fortalecimiento de las Competencias Digitales en los Profesores del Nivel Secundario*



**AUTORA**

Daiana Mabel GÓMEZ



Sitio web educativo: La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL AULA: PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)

URL: <http://daia09dmg.wix.com/lenguajeaudiovisual>.

Referencia: Las indicaciones figuran con COLOR NARANJA

## PÁGINA PRINCIPAL



The screenshot shows the main page of the website. At the top left is the UNC logo. The main title is "La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL en el AULA: PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)". Below the title is a navigation menu with links: INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS. The central part of the page features a large illustration of a person thinking and another person working at a computer. Below the illustration are three buttons: "Ir a INTRODUCCIÓN" (blue), "Ir a PODCAST" (green), and "Ir a VODCAST" (purple). At the bottom, there is a copyright notice: "© Creación y administración: Profesora Daiana Mabel Gómez" and "E-mail: [daia09\\_dmg@yahoo.com.ar](mailto:daia09_dmg@yahoo.com.ar)". There is also a small logo for "WIX" in the bottom right corner.

## ENCABEZADO



The screenshot shows the header of the website. It includes the UNC logo on the left, the main title "La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL en el AULA: PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)", and a navigation menu with links: INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS. In the top right corner, there is a small banner that says "Crea un sitio WIX".

## MENÚ DE SECCIONES / PÁGINAS PRINCIPALES

INICIO	INTRODUCCIÓN	PODCAST	VODCAST	ACTIVIDADES	CRÉDITOS
--------	--------------	---------	---------	-------------	----------

## PIE DE PÁGINA

<p>© Creación y administración: Profesora Dalana Mabel Gómez</p> <p>E-mail: <a href="mailto:dala09_dmg@yahoo.com.ar">dala09_dmg@yahoo.com.ar</a></p>	
--	---

## PÁGINA INICIO / MAPA DE NAVEGACIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA**:  
**PODCAST (audio) y VODCAST (video)**

<p>INICIO</p> <p><b>MAPA DE NAVEGACIÓN</b></p> <p>GLOSARIO</p>	INTRODUCCIÓN	PODCAST	VODCAST	ACTIVIDADES	CRÉDITOS
--	--------------	---------	---------	-------------	----------



## PÁGINA INICIO / GLOSARIO



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

MAPA DE NAVEGACIÓN

**GLOSARIO**



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS



**GLOSARIO**

---

### Podcast

Los podcasts son archivos digitales de audio o video que no dependen ni del tiempo ni del espacio para su reproducción. Los programas gratuitos permiten a los usuarios de los computadores suscribirse a los RSS para descargar los archivos automáticamente y transferirlos a dispositivos portátiles (iPod o MP3/MP4 player) y poder escucharlos u oírlos en cualquier momento. La esencia de los podcasts es crear contenidos para una audiencia que desea consultarlos cuando quieran, donde quieran y como quieran.

- Leer más: <http://web2facsalud.blogspot.com.ar/2009/08/podcast.html#sthash.OtQojoC4.dpuf>

### BLU-RAY

Blu-ray (también conocido como Blu-ray Disc o BD) es un formato de disco óptico de nueva generación de 12 cm de diámetro (igual que el CD y el DVD) para video de alta definición y almacenamiento de datos de alta densidad. Su capacidad de almacenamiento actualmente llega a 50 GB a doble capa y a 25 GB a una capa. La consola de videojuegos PlayStation 3 puede leer discos de hasta doble capa.

Este formato se impuso a su competidor, el HD DVD, en la guerra de formatos iniciada para convertirse en el estándar sucesor del DVD, como en su día ocurrió entre el VHS y el Betamax, o el fonógrafo y el gramófono. Después de la caída de muchos apoyos de HD-DVD, Toshiba decidió abandonar la fabricación de reproductores y las investigaciones para mejorar su formato. El disco Blu-Ray hace uso de un rayo láser de color azul con una longitud de onda corta de 405 nanómetros, a diferencia del DVD, el cual usa un láser de color rojo de 650 nanómetros. Esto, junto con otros avances tecnológicos, permite almacenar sustancialmente más información que el DVD en un disco de las mismas dimensiones y aspecto externo. Blu-ray obtiene su nombre del color azul del rayo láser (blue ray quiere decir "rayo azul"). La letra "e" de la palabra original "blue" fue eliminada debido que, en algunos países, no se puede registrar para un nombre comercial una palabra común.

Blu-ray fue desarrollado en conjunto por un grupo de compañías tecnológicas llamado Blu-Ray Disc Association (BDA), liderado por Sony y Philips.

### MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3)

Es el formato de audio más popular. Es un formato propietario con pérdida que produce bastante calidad (depende del Kbps utilizado, 128 mínimo) con un tamaño de fichero bastante pequeño.

### MPV

Extensión de un archivo MPEG que sólo contiene datos de video. MPA, MPEG, MPG.

## PÁGINA INTRODUCCIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | **INTRODUCCIÓN** | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS



# INTRODUCCIÓN

La comunicación de ideas a través de imágenes y sonido constituye un lenguaje, una forma de "hablar", este lenguaje es denominado **lenguaje audiovisual** y tiene sus propias reglas.

A través de este material multimedia interactivo se acercará al aprendizaje de esas reglas dando lugar a la reflexión sobre la producción de imágenes audiovisuales y los audios en los procesos pedagógicos, invitándolos a pensar en diversas formas de ir incorporando las producciones e imágenes y sonidos a las prácticas áulicas: ensayando, experimentando, investigando, explorando nuevas maneras de decir, de contar, de interpelar, de expresar, de crear y de disfrutar.

**Ante este tipo de tecnologías la inclusión de las TIC ofrece desafíos y oportunidades.**

El **desafío** requiere inventar los modos de mediación de las tecnologías en el aula, que logren alterar las relaciones que los niños y jóvenes han construido espontáneamente con ellas y potencien su utilización en beneficio del aprendizaje, el conocimiento, el análisis de la información, el acceso a nuevas formas de organizar el pensamiento.

La **oportunidad** supone que las TIC aniden en la escuela, es decir, formen parte de su cotidianeidad, favorezcan puentes de comunicación con las generaciones más jóvenes, nos acerquen a sus modos de sentir, de actuar, de vincularse. Una escuela que es amigable con las condiciones culturales del presente tiene mayores posibilidades de construir un futuro.



**En este sentido nos proponemos:**

- **Conocer** que es un Podcast (Audio) y un Vodcast (Video) y sus potencialidades educativas en Educación.
- **Identificar** diferentes formatos y propuestas educativas de Podcast y Vodcast.
- **Reconocer** diferentes estrategias o propuestas con Podcast y Vodcast en el aula.
- **Diseñar** propuestas didácticas a partir de la producción audiovisual que afiancen las competencias digitales de los docentes.

[Ir a PODCAST](#) ← **Linkeado** → [Ir a VODCAST](#)

## PÁGINA PODCAST (Introducción)



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

en el **AULA:**

**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | **PODCAST** | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS



## PODCAST -AUDIO-

“Oigo y olvido, veo y recuerdo, hago y comprendo”,  
decía Confucio.  
¿Qué es Podcast, qué significa?

Según **Wikilibros** el Podcasting consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3) a través de un programa que lo descarga, el usuario lo puede escuchar en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

El término Podcast proviene de la asociación de las palabras iPod (reproductor de mp3) y broadcast (transmisión de una señal de TV o radio).

**Link**

Este video puede aclararte aún más el concepto de podcast.

### Video explicativo



**Botón para avanzar**



## PÁGINA PODCAST / ETAPAS DEL PODCAST



**La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

ETAPAS DEL PODCAST

ETAPA 1: DEFINICIÓN

ETAPA 2: GRABACIÓN

ETAPA 3. ALMACENAMIENTO

ETAPA 4: PUBLICACIÓN

PROPUESTAS EDUCATIVAS



# ETAPAS DE UN PODCAST

La radio es uno de los medios que ha sabido amoldarse al transcurso de los tiempos. A pesar del cambio de tecnologías siempre supo sobrellevar varios sobresaltos saliendo airoso en cada obstáculo. Ahora, la llegada de Internet supone nuevos desafíos y como siempre ha sucedido, este medio se prepara para irrumper con nuevas herramientas y una nueva forma de concebirse: los Podcast.

Si bien los **Podcast** son archivos de audio pequeños que pueden compararse con mini programas o segmentos de radio, tiene muchas más ventajas, como ser la posibilidad de descargarlos a nuestra PC o dispositivo móvil para escucharlos en cualquier momento y lugar. Pero sin dudas, lo más importante es que podemos hacer un podcast nosotros mismos con unas simples herramientas y sin movernos de casa. Un micrófono y una computadora con conexión a Internet serán a priori suficientes.

### Pensando en el podcast...

#### ¿Cómo crearlo?

#### 1 Elegir tema

ES LO MÁS IMPORTANTE: BUSCAR SOBRE ALGO. PUEDE SER UN TEMA DE CLASE, LIBROS, PELIS, AFICIONES... ETC.

ES NECESARIO ORGANIZAR IDEAS, Y ELABORAR UN GUIÓN.

Clic sobre la imagen

#### 2 Grabar audio

PUEDES UTILIZAR AUDACITY, UNA APLICACIÓN GRATUITA Y FÁCIL DE MANEJAR.

GUARDA TU ARCHIVO EN FORMATO MP3.

Y AGREGA LAS ETIQUETAS ID3.

Clic sobre la imagen

#### 4 Compartir

En Fuentes al Mundo.net puedes subir tus audios.

Es la comunidad de podcasting y webcasting que reúne a educadores de todo el mundo.

PUBLICA LA DIRECCIÓN DEL FEED PARA QUE SE SUSCRIBAN A TU PODCAST.

Clic sobre la imagen

#### 3 Publicar

YA PUEDES SUBIR EL AUDIO A LA WEB.

SI NO DISPONES DE ESPACIO PROPIO, PUEDES UTILIZAR SERVICIOS COMO ESPACIO PODCAST, O BCP.TV.

Clic sobre la imagen

### Imágenes linkeadas

## PÁGINA PODCAST / ETAPA 1: DEFINICIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA**:  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

[INICIO](#) | [INTRODUCCIÓN](#) | [PODCAST](#) | [VODCAST](#) | [ACTIVIDADES](#) | [CRÉDITOS](#)

ÉTAPAS DEL PODCAST

- ÉTAPA 1: DEFINICIÓN
- ÉTAPA 2: GRABACIÓN
- ÉTAPA 3. ALMACENAMIENTO
- ÉTAPA 4: PUBLICACIÓN
- PROPUESTAS EDUCATIVAS

**1 Elegir tema**

ES LO MÁS IMPORTANTE:  
HABLAR SOBRE ALGO.  
PUEDE SER UN TEMA  
DE CLASE, LIBROS, PELIS,  
AFICIONES, ... ETC.

ES NECESARIO  
ORGANIZAR IDEAS, Y  
ELABORAR UN GUION.



# PODCAST –ETAPA I–

**Imagen fija**

## ¿Qué decir y cómo hacerlo?

Antes de comenzar con las tareas técnicas, que es lo más complicado en la creación del podcast si no tenemos muchos conocimientos, debemos pensar en el **contenido del Podcast**. De qué vamos a hablar, cuáles serán los temas en cuestión, con qué entonación, a quién irá dirigido y cual será la estética; son cuestiones para analizar antes de comenzar con la tarea.



Botón para volver a Podcast /  
Introducción

Botón para avanzar a  
la Etapa 2



## PÁGINA PODCAST / ETAPA 2: GRABACIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

- ÉTAPAS DEL PODCAST
- ÉTAPA 1: DEFINICIÓN
- ÉTAPA 2: GRABACIÓN
- ÉTAPA 3. ALMACENAMIENTO
- ÉTAPA 4: PUBLICACIÓN
- PROPUESTAS EDUCATIVAS



**2 Grabar audio**

PUEDES UTILIZAR **AUDACITY**, UNA APLICACIÓN GRATUITA Y FÁCIL DE MANEJAR.

GUARDA TU ARCHIVO EN FORMATO MP3.

Y EDITA LAS ETIQUETAS IDS.

# PODCAST –ETAPA 2–

## 1, 2, 3... Grabando

Una vez que sabemos de qué hablar y cómo hacerlo, grabaremos nuestro Podcast con un micrófono conectado a nuestra computadora y un software para guardarlo y editarlo.

Existen muchos programas para tal fin, desde los mas profesionales como el [Adobe Audition](#) o [Sound Forge](#), hasta otros más sencillos y gratuitos como pueden ser el [Audacity](#). Este programa te permitirá realizar mezclas y ediciones de audio muy fácilmente si no tienes conocimientos previos.

Allí grabaremos la voz, lo que queremos decirle al mundo y también podremos agregarle efectos y música para hacer un Podcast mas atractivo y agradable. Sera cuestión de investigar, utilizar la creatividad para probar opciones y descubrir formas de presentar el contenido.

**Enlaces de interés para ampliar el conocimiento de la temática.**

- [Software Audacity y Complemento de Audacity para grabar audio en formato MP3](#)
- [1-Tutorial Software Audacity](#)
- [2-Tutorial PDF de software Audacity](#)
- [3-Tutorial PDF de software Audacity](#)
- [VideoTutorial Audacity](#)

**Materiales linkeados a sitios externos**



**Botón para regresar a Etapa 1**

**Botón para avanzar a Etapa 3**



## PÁGINA PODCAST / ETAPA 3: ALMACENAMIENTO



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

ETAPAS DEL PODCAST

ETAPA 1: DEFINICIÓN

ETAPA 2: GRABACIÓN

ETAPA 3: ALMACENAMIENTO

ETAPA 4: PUBLICACIÓN

PROPUESTAS EDUCATIVAS



# PODCAST —ETAPA 3—

## Comprimiendo a MP3

Una vez terminado nuestro Podcast, debemos guardarlo en formato MP3. Algunos también utilizan [OGG](#), [AAC](#) o [WMV](#), pero el primero es el formato standart, pequeño, con buena calidad de sonido y mas conocido. Existen algunas pautas para guardarlo bajo cierta calidad. Si se trata de un Podcast que solo contiene voz, con 48 kbps o 56 kbps kilobits por segundo y en mono será suficiente, mientras que si posee música será mejor guardarlo a una calidad mayor de 64 kbps y en estéreo (si tienes la posibilidad de grabarlo en 128 kbps mucho mejor).

Link

### Editando las etiquetas de información

Una vez guardado el archivo en MP3 debemos añadirle la información sobre el mismo en sus tags. Sabemos que todos los mp3 incluyen etiquetas con la información del archivo, ya sea nombre de la canción, artista, disco, etc. Entonces, habrá que colocarle datos como el nombre del Podcast, su creador, sitio web, fecha, etc. Para ello podemos utilizar el editor de tags del Winamp (usar ID2) o desde el mismo explorador de Windows, haciendo botón derecho sobre el archivo, propiedades y en la ficha resumen cambiamos los datos.

Colocar esta información al hacer un Podcast es importante para que todos aquellos que lo descarguen puedan saber de quién es y de donde proviene, y sobre todo poder darte a conocer si pretendes que tus oyentes se vuelvan recurrentes.

**Enlaces de interés para guardar el podcast en MP3.**

- [Software Audacity y Complemento de Audacity para grabar audio en formato MP3.](#)
- [Videotutorial: Cómo guardar el podcast.](#)

Enlaces a sitios web externos

Botón para avanzar a Etapa 4

Botón para regresar a Etapa 2

Botón para avanzar a Etapa 4



## PÁGINA PODCAST / PROPUESTAS DIDÁCTICAS



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | **PODCAST** | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

- ETAPAS DEL PODCAST
- ETAPA 1: DEFINICIÓN
- ETAPA 2: GRABACIÓN
- ETAPA 3. ALMACENAMIENTO
- ETAPA 4: PUBLICACIÓN
- PROPUESTAS EDUCATIVAS**



## PROPUESTAS DIDÁCTICAS

—PODCAST—

Crear podcast como parte de la actividad del aula nos proporciona una nueva perspectiva del trabajo escolar. El formato nos permite superar los límites del aula y tener una audiencia potencial enorme que facilita a los alumnos adquirir una nueva conciencia de la importancia del trabajo que realizan.

La realización de los programas exige una reorganización de las ideas y los conocimientos. Les hace pensar sobre lo que han estudiado y la mejor forma de explicarlo a otros, pasando de esforzarse por reproducir con exactitud lo aprendido a ser capaces de comprender y transmitir las ideas.

Finalmente, y no menos importante, está el desarrollo y consolidación de habilidades de comunicación y expresión, que serán muy importantes en sus futuros estudios y profesiones.

Una de las aplicaciones más directas de los podcast es en el aprendizaje de idiomas. De hecho, la oferta de cursos y programas específicos es inmensa y abarca muchas lenguas. Algunas ventajas son que suelen ser cortos, muy centrados en un tema y son muy transportables, al poderlos copiar a un reproductor y llevarlos con nosotros. Por otro lado, muchos programas científicos de radio se pueden obtener en formato podcast, producidos por instituciones de prestigio reconocido o universidades. Son otro recurso a considerar.

**Resumiendo, los recursos creados por terceros en formato podcast son comparables a los que podemos conseguir en forma de libros, revistas, programas de radio o televisión, aunque normalmente mucho más fáciles y cómodos de obtener y gestionar.**

Este es un ejemplo de formato Podcast aplicado en un Proyecto escolar de Radios escolares. [Link](#) **Qué Es La Radio.**

**Botón para avanzar a otras propuestas didácticas** 

## PÁGINA VODCAST (Introducción)



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | **VODCAST** | ACTIVIDADES | CRÉDITOS



# VODCAST –VIDEO–

**'Oigo y olvido, veo y recuerdo, hago y comprendo',  
decía Confucio.  
¿Qué es Vodcast, qué significa?**

**Definición de Vodcast**

**Vodcast** o Vodcasting es muy similar al podcasting, sólo que con un contenido de vídeo en vez de audio. El vídeo se comunica vía recintos del RSS. Eso significa que los archivos de vídeo pueden descargarse –de manera automática o solicitándolo– desde internet, y pueden verse en el ordenador, en los iPod más modernos o en otros aparatos portátiles.

Botón para profundizar **Leer Más** Botón para avanzar en las etapas del vodcast 

**Lo que contiene el Botón "Leer más"**

***Las principales razones que fundamentan la introducción y utilización del lenguaje o narrativa audiovisual en los contextos escolares son la de:***

1.- Alfabetización en la era digital:

En un contexto saturado de medios, los niños y jóvenes necesitan potenciar sus capacidades críticas, cognitivas y metacognitivas, para enfrentar una vida en la que la convergencia digital y la interactividad hacen posible la combinación de sistemas semánticos diferentes como el lingüístico y el audiovisual en tramas textuales multilineales complejas.

**Incluye otros ítems**

## PÁGINA VODCAST / ETAPAS DEL VODCAST

	La <b>PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b> en el <b>AULA-</b> <b>PODCAST (audio) y VODCAST (video)</b>										
	INICIO		INTRODUCCIÓN		PODCAST		VODCAST		ACTIVIDADES		CRÉDITOS
<a href="#">ETAPAS DEL VODCAST</a>											
<a href="#">ÉTAPA 1: PREPRODUCCIÓN</a>											
<a href="#">ÉTAPA 2: PRODUCCIÓN</a>											
<a href="#">ÉTAPA 3: POSTPRODUCCIÓN</a>											
<a href="#">PROPUESTAS DIDÁCTICAS</a>											

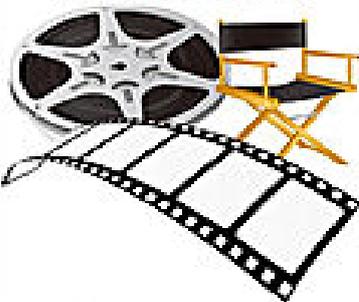


# ETAPAS DEL VODCAST

El uso del video digital es una herramienta de aprendizaje que puede ser utilizado como apoyo o refuerzo de contenidos educativos, esto debido a sus características visuales y auditivas que posee. El video permite aumentar la comprensión y retención del contenido.

*Pensando en el Vodcast...  
¿Cómo crearlo?*

### 1. PRE-PRODUCCIÓN



Clic sobre la imagen

### 2. PRODUCCIÓN



Clic sobre la imagen

### 3. POST-PRODUCCIÓN



Clic sobre la imagen

## Imágenes linkeadas con cada una de las etapas del vodcast

## PÁGINA VODCAST / ETAPA 1: PREPRODUCCIÓN

	<p>La <b>PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b> en el <b>AULA</b>: <b>PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)</b></p>					
	INICIO	INTRODUCCIÓN	PODCAST	VODCAST	ACTIVIDADES	CRÉDITOS
<p>ETAPAS DEL VODCAST</p> <p><b>ETAPA 1: PREPRODUCCIÓN</b></p> <p>ETAPA 2: PRODUCCIÓN</p> <p>ETAPA 3: POSPRODUCCIÓN</p> <p>PROPUESTAS DIDÁCTICAS</p>						

**1. PRE-PRODUCCIÓN**



# ETAPA 1 —PREPRODUCCIÓN—

Lo que queremos contar / Preparación

**Paso 1.- La idea: el guión- Lo que queremos contar.**

Para conocer acerca de la primera etapa de la producción audiovisual, recorra el siguiente Prezi (Presentación multimedia).

Prezi





a. Como se muestra en la presentación multimedia, lo primero que tenemos que definir es qué queremos contar, es decir: **la idea**. ¿De qué se tratará el video? ¿Es una comedia? ¿Un drama? ¿Una entrevista? ¿Un experimento? Luego, se debe **redactar el guión literario**, describiendo cada una de las imágenes y sonidos que se va a incluir en el video. Por lo tanto, contiene desde los diálogos entre los personajes y sus acciones hasta la descripción de los espacios, entre otros elementos. El guión literario es, en este sentido, similar al texto de una obra de teatro.

Además, existen otros **tipos de guiones**, en relación con distintos aspectos del video que se quiera realizar.



## Galería fotográfica de diapositivas

Para seguir explorando...

Acerca de Planos, Ángulos, Movimiento, Composición, etc.

De la serie Conectarse Igual, este es un capítulo que profundiza en el tema de [Tamaños de planos.](#)

### Paso 2.- Preparación

[Link a video externo](#)

Una vez que se ha definido la idea y se han realizados los guiones y el storyboard correspondientes, es hora de preparar y organizar todos los materiales y elementos que serán necesarios para el momento de la filmación. Los elementos mínimos son los siguientes:

1. **Personajes:** búsqueda y selección de actores.
2. **Vestuario:** búsqueda y selección de ropa, estilos y accesorios para los actores de acuerdo a los personajes que van a interpretar. Por ejemplo, si uno de los personajes es un policía, será conveniente vestirlo con una campera y un pantalón negro, antes que con una bermuda y una remera amarilla.
3. **Decorados:** búsqueda y selección de espacios y contextos específicos en donde se desarrollan las acciones y se mueven los actores. Puede ser un living, un parque o un auto.
4. **Utilería:** búsqueda y selección de los elementos especiales que son necesarios para que la historia pueda contarse, desde una silla de un color específico hasta una piedra en el camino.
- 5- **Equipamiento Filmico:** Cámaras Profesionales-Teléfonos Celulares-Cámaras fotográficas, etc

[Link para profundizar](#)

[Leer más](#)



Botón para regresar

Botón para avanzar a Etapa 2



## PÁGINA VODCAST / ETAPA 2: PRODUCCIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

ÉTAPAS DEL VODCAST

ÉTAPA 1: PREPRODUCCIÓN

ÉTAPA 2: PRODUCCIÓN

ÉTAPA 3: POSPRODUCCIÓN

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

**2. PRODUCCIÓN**



# ETAPA 2 –PRODUCCIÓN–

## Acción / Rodaje

Es el momento de la captura de los sonidos y las imágenes que van a constituir el video, la historia contada en imágenes, y –llegado este punto– se deben tener los guiones en la mano, el storyboard, la cámara y todo los elementos recopilados en la instancia previa –Etapa 1: Preproducción–; es decir, contar con todo lo necesario, desde lo más importante a lo aparentemente insignificante.

La creación y producción de un video o película, puede ser un trabajo individual o grupal. La accesibilidad de las herramientas digitales (cámaras y sistemas de edición, entre otras cosas) ha permitido que casi cualquier persona pueda realizar íntegramente un proyecto audiovisual.

**Presentación multimedia (Prezi)**



**Recursos útiles**

Si no tenés instalado el software de grabación de imagen para la netbook, podés [descargarlo desde AQUÍ](#).

Si no disponés del reproductor de video VLC, para poder ver el tamaño de los archivos, podés [descargarlo desde AQUÍ](#).

Enlaces a sitios externos

## PÁGINA VODCAST / ETAPA 3: POSPRODUCCIÓN



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (audio) y VODCAST (video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

ETAPAS DEL VODCAST

ETAPA 1: PREPRODUCCIÓN

ETAPA 2: PRODUCCIÓN

ETAPA 3: POSPRODUCCIÓN

PROPUESTAS DIDÁCTICAS



# ETAPA 3 – POSPRODUCCIÓN –

### *Montaje-edición/ Publicación*

#### 1.- Montaje y edición.

Se pueden distinguir dos instancias en esta última etapa del proyecto: por un lado, las tareas relativas al montaje y, por el otro, el trabajo de edición.

El **montaje** es el proceso de selección y orden de los planos que filmamos. El momento para decidir qué queda en la película o video y qué no.

Una vez que vimos el material y lo seleccionamos, vamos a empezar a capturarlo y a organizar la información para empezar a **editar**lo con cualquier editor de video como el Movie Maker.

Para conocer más acerca de esta etapa, te sugiero que observes la siguiente presentación multimedia:

Prezi sobre  
"El rodaje"



¿Cómo descargar el programa Movie Maker?

Video



[Leer más](#)

Enlaces de interés para aprender más sobre Movie Maker:

Link para profundizar

[Videotutorial.](#)  
[Manual de Movie Maker.](#)

Enlaces a sitios externos

## 2.- Publicación en la web

Además de YouTube, disponemos de otras plataformas que nos ofrecen el servicio de alojamiento de vídeos de forma gratuita. Es el caso de Blip.tv, donde además de poder subir los vídeos también podemos subir audios (archivos mp3 de una conferencia o una entrevista de radio por ejemplo). En todos estos servicios es necesario abrirse una cuenta para poder subir los archivos y gestionarlos posteriormente (cambiar sus datos identificativos, eliminarlos, etc.).

• Blip.tv (en inglés): [www.blip.tv](http://www.blip.tv)  
• YouTube: [www.youtube.es](http://www.youtube.es)  
• Dailymotion: [www.dailymotion.es](http://www.dailymotion.es)  
• dotsub (en inglés): [www.dotsub.com](http://www.dotsub.com)  
• y... [60 alternativas más a YouTube](#)

Enlaces a sitios externos

Sitio al que te direcciona el Botón "Leer más"

## Edición de audio y vídeo digital

Después de las etapas de preproducción (guion y preparativos) y de producción (grabación), entramos que la última y definitiva fase, en la etapa de postproducción o edición. Ahora es el momento de **seleccionar** todo el material que hemos grabado y darle forma a través del montaje o edición. El montaje consiste en **ordenar nuestros planos** con el objetivo de narrar con un buen ritmo la idea que habíamos desarrollado en nuestro guion.

En la actualidad y gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición la podemos realizar en un ordenador en nuestra casa. Lo primero que deberemos hacer es hacer un buen visionado de todo lo grabado, descartando las tomas malas o innecesarias. Y una vez seleccionado el material válido, debemos pasarlo al ordenador, y ya podemos comenzar nuestro montaje.

### El montaje. Algunos criterios básicos

#### Audio

- Cuando se edita una secuencia de sonidos, es importante regular su **volumen** para controlar cómo se funden entre sí: cuando se pasa de un sonido A a un sonido B, se suele bajar el volumen del sonido A mientras se sube el volumen del sonido B.
- En la edición de sonido también existen los **planos** sonoros cuando se mezclan varias pistas de audios y se quiere que unos sobresalgan sobre otros. P. ej. pensemos en un reportaje de radio: mientras escuchamos una conversación entre dos personas (sonido en Primer Plano) podemos apreciar el sonido de una estación de tren de fondo (sonido en segundo Plano). Para lograr ese efecto, el volumen de la conversación estará

## PÁGINA VODCAST / PROPUESTAS DIDÁCTICAS



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | **PODCAST** | **VODCAST** | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

- ÉTAPAS DEL VODCAST
- ÉTAPA 1: PREPRODUCCIÓN
- ÉTAPA 2: PRODUCCIÓN
- ÉTAPA 3: POSPRODUCCIÓN
- PROPUESTAS DIDÁCTICAS**



## PROPUESTAS DIDÁCTICAS

—VODCAST—

A continuación se ofrece una serie de sugerencias para aprovechar las potencialidades educativas del vodcast en el aula.

### Los videos educativos en educación

Los **videos** ofrecen una visión rápida de cualquier asunto, son mucho más prácticos y entretenidos que un largo texto y resultan más dinámicos que una presentación de diapositivas. Su uso te permitirá motivar a tus alumnos e involucrarlos de forma más directa. Estas son algunas ideas para utilizarlos en el aula:

- **Introducir un tema.** Los videos son una buena forma de presentar cualquier materia, te permiten destacar de un vistazo lo más importante y hacerlo de forma atractiva, que llame la atención de los alumnos y les mueva a querer saber más. Puedes usarlos antes de comenzar la clase, como un resumen visual de lo que vas a tratar, y también para plantear preguntas al respecto o despertar la curiosidad ofreciendo un ángulo diferente de la materia o asignatura.
- **Dar instrucciones o explicar algo complejo y dejarlo siempre disponible.** Si hay un tema importante que quieres destacar, una explicación complicada que te interesa que tus alumnos asimilen o unas instrucciones detalladas que deben tener presentes, puedes realizar un video claro y conciso sobre ello. Después envía a tus alumnos el video o un enlace al mismo y podrán consultarlo siempre que lo necesiten.
- **Probar la metodología de la flipped classroom.** Los videos pueden ser una manera perfecta de transmitir a tus estudiantes los fundamentos de teoría necesarios de modo que puedan consultarlos en casa para trabajar luego de forma práctica en el aula.
- **Ofrecer una nueva herramienta a tus alumnos.** Enseñar a tus alumnos a crear sus propios videos les dará la oportunidad de practicar el uso de las TIC y, además, les ofrecerá nuevas opciones para presentar sus trabajos o acompañar sus exposiciones orales.-

### Narraciones digitales

Las narraciones digitales consisten en combinar narrativas y contenido digital, incluyendo imágenes, sonido y video, con el objeto de crear una película corta, usualmente con fuerte contenido emocional. Las narraciones digitales sofisticadas pueden consistir en películas interactivas que incluyen efectos visuales y de audio; pero, una serie de diapositivas con la narración o la música correspondientes, constituye una narración digital básica. Las narraciones digitales pueden ser educativas, persuasivas, históricas o reflexivas. Los recursos para incorporar en una narración

## PÁGINA ACTIVIDADES



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | **ACTIVIDADES** | CRÉDITOS



# ACTIVIDADES

## Pautas generales

**Guía de actividades integradoras  
producciones de podcast y vodcast**

**Objetivo General:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado incorporando recursos de producción audiovisual.

**Conformación de grupos:** Se trabajará por departamentos y los grupos no deberán exceder los cuatro integrantes.

**Lugar de Entrega:** Plataforma Edmodo / Grupo "Mesa Institucional EES N° 10".

**Formato de Presentación:** Código 2.0 (Web/html)

**Materiales para abordar:** Revista Conectados "Sintonía Digital" y "Animatell". Guías y Tutoriales. Contenidos del sitio.

### TAREAS PREVIAS COMUNES

1. Conformar grupos de trabajo por departamentos (Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, Lengua, etc.). La cantidad no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Ampliar información brindada en este sitio a través de diversos materiales propuestos. Para ello deberán:
  - a. Leer la Revista Digital "Animatell: Saca foto, edita, filma y hacete la película" (pp. 21-23), con la que podrán reunir ideas de los Encuadres, Planos y Tomas al realizar capturas fotográficas o de videos.
  - b. Leer la Revista Digital "Sintonía Digital" (pp. 10-16, 29) para reunir ideas de algunos géneros y formatos de Audios y la forma de capturar y editar un audio.Con el abordaje de los contenidos del sitio y lectura de la revista Conectados, podrán reunir una buena cantidad de ideas sobre Producciones Audiovisuales y decidir el Género y Formato para sus producciones grupales.
- 3.- Leer la Guía de Orientaciones Generales sobre cada contenido -podcast / vodcast- para conocer las propuestas integradoras.
- 4.- Elaborar una producción audiovisual (podcast - vodcast) de acuerdo a las orientaciones didácticas de cada guía.
- 5.- Elaborar un informe en Google Drive acerca de las etapas involucradas en cada producción. El jefe de departamento será el encargado de crear el documento e invitar para la edición a los demás miembros. En el siguiente [videotutorial](#) se muestra cómo hacerlo. Todos deben dejar registro de su desempeño en la tarea. Testimoniar con Imágenes o Capturas del Backstage (Detrás del Telón).
- 6.- Compartir las Producciones Audiovisuales en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional EES N° 10", acompañado del enlace para acceder al Informe.

**Linkeado**  
[Ir a Guía de Actividades \(PODCAST\)](#)

**Linkeado**  
[Ir a Guía de Actividades \(VODCAST\)](#)

## PÁGINA ACTIVIDADES / PODCAST



**La PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

[INICIO](#) | [INTRODUCCIÓN](#) | [PODCAST](#) | [VODCAST](#) | [ACTIVIDADES](#) | [CRÉDITOS](#)

PODCAST

VODCAST



**ACTIVIDADES**

PODCAST

**guía de actividades**  
**Producción de podcast -audio o relato digital-**

**Objetivo Específico:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado utilizando el podcast como recurso didáctico.

El PODCAST (Audio Digital) debe ajustarse a los Géneros y Formatos descriptos en la Revista Digital Conectad@s llamada "Sintonía Digital". Es importante que todos dejen huellas de participación en la producción elaborada. Sus avances quedarán registrados en el documento colaborativo -Informe- de Google Drive.

**Orientaciones Generales para la producción de PODCAST**

1. Conformar grupos de trabajo por cada departamento. La cantidad de integrantes no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Leer la Revista "Sintonía Digital" (pp. 10-16, 29) para conocer los Géneros y Formatos Podcast.- (Género Musical-Dramático-Informativo o Periodístico de Opinión).
3. Definir grupalmente el Género y Formato que les resulte interesante representar en la producción.
4. Elegir el tema o tópico para la producción (Etapa 1). Acuerden un tema que les interese a todos y esté relacionado a cada área disciplinar: arte, ciencia, música, literatura, ciudadanía, historia, etc. Puede ser algo que quieran investigar, que quieran que se conozca o se divulgue.
5. Determinar los roles de cada integrante en la propuesta.
6. Escribir un Guion para la producción de acuerdo al tema, género y formato elegido. La duración del PODCAST no debe superar los 5 minutos.
7. Grabar el audio con el soporte de captura de Audio que consideren apropiado, o bien el que les resulte más sencillo o práctico utilizar (Mp3, Mp4, Celular, Cámara Digital, Netbook, Computadora, etc.). Dejar huellas sonoras de participación de cada uno de los integrantes en la producción.
8. Utilizar el software de edición Audacity para editar el audio capturado, mezclen y editen los sonidos (Etapa 2: Grabación). El audio capturado puede variar en formato de archivo MP3, MP4, WAV -entre otros- de acuerdo al dispositivo utilizado.
9. Utilizar la Rúbrica de Evaluación para que puedan autoevaluar la producción creada.
10. Guardar la producción en formato de archivo "MP3". Utilicen la opción que presenta el software Audacity para generar archivos en este formato (Etapa 3: Almacenamiento). Recuerden que deben instalar previamente el complemento llamado "lame for audacity".
11. Subir la producción generada en formato de archivo Mp3 al sitio de alojamiento de contenido de audio llamado VOOX ([www.voox.com](http://www.voox.com)). Para saber cómo hacerlo [clickea aquí](#).
12. Compartir la producción de PODCAST -a través de la URL- en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional/ EES N° 10". El responsable de hacerlo es el jefe de Departamentos y en la entrada deberá mencionar a los demás integrantes del grupo. Deberá acompañar con el enlace del Informe elaborado en Google Drive.

## PÁGINA ACTIVIDADES / VODCAST



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  
en el **AULA:**  
**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO | INTRODUCCIÓN | PODCAST | VODCAST | ACTIVIDADES | CRÉDITOS

PODCAST

VODCAST



### ACTIVIDADES

VODCAST

**guía de actividades**  
**Producción de vodcast -video digital-**

**Objetivo Específico:** Diseñar propuestas de enseñanza a partir del recorte temático de un área determinado utilizando el vodcast como recurso didáctico.

Les proponemos realizar una producción de Video en formato de Narrativa Digital. Las características del Video (Narrativa Digital) deben basarse en las técnicas de capturas de imágenes descritas en la Revista Conectados "Animatel!", en la que desarrolla el tema de Planos y tomas, encuadres y composición fotográficos. Es importante que todos dejen huellas de participación en la producción elaborada. Sus avances quedarán registrados en el documento colaborativo -Informe- de Google Drive.

### Orientaciones Generales para la producción de VODCAST

1. Conformar grupos de trabajo por cada departamento. La cantidad de Integrantes no debe exceder los cuatro integrantes.
2. Leer la Revista Digital "Animatel: Saca foto, edita, filma y hacete la película" para conocer los planos, tomas, encuadres y composición fotográficos de las Imágenes.
3. Elegir el tema o tópico para la producción. El mismo debe estar enmarcado en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) del Nivel Secundario. La duración del VODCAST (Video) no debe superar los 3 minutos.
4. Escribir el guión, en base a la temática elegida. Para ello deben definir "Qué quieren que se vea y qué quieren que se escuche" en la Narrativa.
5. Determinar los roles de cada integrante en la propuesta.
6. Utilizar el recurso o aplicación PhotoStory para editar la producción de Narrativa Digital. Esta actividad involucra:
  - a. Cargar las capturas (imágenes o fotos) en el recurso y darle el orden que consideren apropiado.
  - b. Agregar el relato de audio a la narración.
  - c. Realizar los ajustes necesarios en la producción utilizando las opciones que presenta el recurso o aplicación. No se olviden de iniciar la narrativa con una portada donde figuren el nombre de los integrantes y temática seleccionada. Para conocer más acerca del programa sugiero que lean el tutorial.
7. Utilizar la Rúbrica de Evaluación para que puedan autoevaluar la producción creada.
8. Guardar la producción en formato de video, con el nombre de su temática.
9. Subir la producción al sitio de alojamiento de contenidos de Videos "Youtube". Para ello:
  - a. Utilizar cuentas de gmail para acceder y publicar en el sitio de video.
  - b. Seleccionar la Opción Público en las configuraciones.
10. Compartir la producción de VODCAST -en el grupo de la plataforma Edmodo denominado "Mesa Institucional EES Nº 10", para ello deberá copiar la URL que ofrece el sitio de contenidos de video. El responsable de hacerlo es el jefe de Departamentos y en la entrada deberá mencionar a todos sus integrantes. Deberá acompañar con el enlace del Informe elaborado en Google Drive.

## PÁGINA CRÉDITOS



La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

en el **AULA:**

**PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**

INICIO

INTRODUCCIÓN

PODCAST

VODCAST

ACTIVIDADES

**CRÉDITOS**

## La **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

en el **AULA:**

### **PODCAST (Audio) y VODCAST (Video)**



**AUTORA:** Prof. Daiana Mabel Gómez ([Ver CV](#)), Referente Pedagógica TIC, Integrante de la Mesa Institucional de la Escuela de Educación Secundaria N° 10 "Brigadier General Don Juan Manuel de Rosas", Villa Berthet-Provincia de Chaco, Argentina.

**DESTINATARIOS:** Profesores de los distintos departamentos de la E.E.S N° 10.