

Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales¹

Resumen

El propósito de este trabajo consiste en mostrar la aplicación de los videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso denominado Diseño de Materiales Educativos Digitales. El trabajo, desarrollado en tres partes, presenta resultados derivados de proyectos relacionados con tres temáticas que son: 1) contexto de los ambientes virtuales con videotutoriales, 2) caracterización de herramientas digitales para la creación de videotutoriales, 3) muestra visual de un ambiente virtual de aprendizaje con videotutoriales. Se concluye que los videotutoriales son recursos digitales que apoyan procesos de enseñanza en ambientes virtuales de aprendizaje relacionados con el diseño de materiales educativos digitales.

Fabio Ignacio Munévar Quintero.

Docente de planta de la Universidad del Magdalena. Magíster en Educación con Énfasis en Multimedia Educativa de la Universidad de Caldas. Candidato a Doctor del Doctorado en Ciencias de la Educación Rudecolumbia en el área Pensamiento Educativo y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

profesoredubatica@gmail.com

Recibido: Julio 2013

Aprobado: Agosto 2014

Palabras clave:
ambientes virtuales, diseño de materiales educativos digitales, procesos comunicativos, videotutoriales.

¹Agradecimientos: A Dios, por haberme permitido realizar este trabajo y a diferentes personas como José Manuel Caballero Rocha quien apoyó al docente (autor de este artículo) en la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales. También agradecimientos a Azarías Reyes, Jennifer Polo Madrid, José Luis López Castro, Cristian Andrés Ruth Rodríguez y demás estudiantes que tuvieron una participación especial. También al trabajo de estudiantes del semillero de investigación de la Facultad de Educación y a los grupos de investigación GINFED y CIBERAMBIENTES EDUCATIVOS de la Universidad del Magdalena.

Application of video tutorials in virtual environments for teaching the course: Design of Digital Educational Material

Abstract

The purpose of this work is to show the application of video tutorials in virtual environments for teaching the course Design of Digital Educational Materials. The work is divided into three parts and presents results of projects related to three topics which are: 1) context of virtual environments with video tutorials; 2) characterization of digital tools for the creation of video tutorials; 3) visual display of a learning virtual environment with video tutorials. It is concluded that video tutorials are digital resources that support learning processes in virtual learning environments related to the design of digital educational materials.

Key words:
virtual environments, design of digital educational materials, communication processes, video tutorials.

Introducción

El presente trabajo titulado “Videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos” reúne los resultados principalmente de un proyecto de investigación denominado: “La cibercomunicación en ciberambientes educativos: sus procesos intercreativos con la utilización de cibermedios y contenidos educativos digitales” desarrollado en el marco del Doctorado en Ciencias de la Educación Rudecolombia en el área de Pensamiento Educativo y Comunicación, CADE Universidad Tecnológica de Pereira.

El investigador principal es Fabio Ignacio Munévar Quintero. Por otra parte el trabajo está articulado al proyecto (2) “Creación y evaluación de mediadores didácticos en ambientes virtuales de aprendizaje” realizado durante el periodo de prueba en el año 2010 de la Universidad del Magdalena cuyo investigador principal fue Fabio Ignacio Munévar Quintero quien ha pertenecido al grupo GINFED, DICOVI CIBERAMBIENTES E INNOV-ACCIÓN EDUCATIVA. También el trabajo está articulado al proyecto (3) “La relación pedagógica en los ambientes virtuales de aprendizajes urbanos y rurales” (Quintero et al., 2009). El nombre corto del proyecto se conoce como Relación Avas aprobado en la Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas año 2009. Donde participó el anterior investigador junto con otros como Josefina Quintero Corzo.

Este trabajo está articulado con producciones académicas como las de Munévar (2013): Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso diseño de materiales educativos digitales. Ponencia presentada en el *X Foro Académico de Diseño*, en el marco del XII Festival Internacional de la Imagen. Abril 15 al 19 de 2013.

Desarrollo temático

Contexto de los ambientes virtuales con videotutoriales

En este artículo se narran las *experiencias vividas*¹ como docente en ambientes virtuales de aprendizaje con la utilización de videotutoriales. El proponente del actual artículo, es autor también de los proyectos mencionados en la introducción que fueron importantes para la instalación de una plataforma virtual donde se promueve la aplicación de videotutoriales como apoyo a los procesos de enseñanza. Cada una de sus experiencias vividas como docente son reflexionadas en el escrito.

Experiencia vivida como docente: “Diferentes son las plataformas que he conocido, las cuales me han servido de base para el montaje de contenidos virtuales en los cursos orientados como profesor, uno de ellos es el curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales. Algo que me gusta de las plataformas virtuales que he utilizado es que se pueden difundir videotutoriales, los cuales pueden servir para enseñar a manejar una herramienta digital”¹.

Existen diferentes herramientas de software para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje como *Moodle*, *Claroline*, *Blackboard*, entre otras. El software *Moodle* (al igual que los otros dos), permite el desarrollo de cursos virtuales. Es importante recordar que en este artículo se devela la utilización del software *Moodle*² como apoyo a la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Informática.

Es importante precisar que el docente de la anterior experiencia vivida utiliza el software en la instalación de plataformas virtuales que han servido de soporte para el montaje de contenidos de apoyo a los siguientes cursos: Análisis de los Sistemas de Información Educativos, Diseño y Evaluación de Software, Diseño de Materiales Educativos Digitales, Tecnología e Informática, Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Estructuración de los Diseños Gráficos Computacionales para la Educación, Electiva de Formación Profesional IV, Electiva de Formación Profesional V y Objetos de Aprendizaje. La plataforma virtual es considerada la pista de aterrizaje de contenidos digitales que desarrolla el docente y que sirve como apoyo a sus procesos de enseñanza, por cuanto permite encontrar contenidos que pueden ser utilizados en asignaturas que se orientan en la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Informática de la Universidad del Magdalena.

¹ Las experiencias vividas son de Fabio Ignacio Munévar, quien ha sido docente de la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales, la cual ha orientado en varios semestres.

² El creador del software *Moodle* es Martin Dougiamas y su equipo de trabajo. En el software se habla sobre teorías y perspectivas pedagógicas relacionadas con el constructivismo social. La filosofía del software *Moodle* está disponible en <https://docs.moodle.org/all/es/Filosofía>. Consultada el 1 de Octubre de 2012. Open source es la licencia de la herramienta de software, en este sentido es de uso libre. Para mayor información sobre el licenciamiento open source se puede visitar la página opensource.org/. Consultada el 1 de Octubre de 2012. La disponibilidad de la documentación y el paquete de instalación del software *Moodle* está en <http://moodle.org/>. Consultada el 13 de Marzo de 2013.

La plataforma puede ser utilizada bajo la modalidad de *b-learning*, es decir que mezcla lo presencial con lo virtual. Es importante anotar que a las experiencias de *blended learning* se le ha dado importancia en diversos campos, uno de ellos la comunicación audiovisual (Aiello y Willem, 2004).

En este artículo se escogió como caso de estudio la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales. Este curso tiene entre sus temas de enseñanza el diseño, el cual agrupa un conjunto de principios, conceptos y prácticas que llevan al desarrollo de un sistema o producto de alta calidad (Pressman, 2010). La asignatura es al mismo tiempo el enfoque experimental en este artículo y se complementa con experiencias vividas en eventos y asignaturas relacionadas con la creación de videotutoriales.

Experiencia vivida como docente: “Recuerdo que uno de los eventos en los que he participado estuvo relacionado con la construcción de videotutoriales. A cada uno de los estudiantes se le dio una presentación sobre estos recursos digitales en los cuales he explorado diferentes herramientas para la creación de los mismos. Algunos programas informáticos son de uso privativo y otros de uso *open source*”.

En una experiencia denominada Seminario-Taller Creación de videotutoriales (Universidad del Magdalena, 2010-2011), organizado por la Facultad de Ciencias de la Educación a través del programa de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Informática en los años 2011 y 2012 se intercambiaron ideas y conocimientos alrededor de los videotutoriales con sus estudiantes y grupos de investigación. El evento fue organizado presencialmente en la Universidad del Magdalena y asistieron los estudiantes de la licenciatura mientras que estudiantes y profesores de la Universidad de Caldas asistieron virtualmente mediante videoconferencia. En un extracto informativo del blog donde se difundió información del seminario-taller se afirma al respecto:

El evento busca cualificar a los estudiantes, que participan en los proyectos de investigación y las cátedras que actualmente desarrollan los coordinadores del evento, en el proceso de creación de video tutoriales con el propósito de llevar memoria intelectual de cada una de las actividades que se desarrollan en las cátedras³.

Una de las bondades de los videotutoriales encontradas en el evento consiste en que permiten mantener una memoria audiovisual de cada una de las actividades desarrolladas en clases y proyectos de investigación. Los videotutoriales pueden ser almacenados en sitios web como *Youtube* o en dispositivos tecnológicos como discos duros extraíbles para posteriormente ser recuperados y utilizados en los procesos de enseñanza que se desarrollan en las tutorías que tienen orientación práctica y las cuales se desarrollan en salas de sistemas, de tal manera que permanezcan para su futuro uso. Entre los léxicos que dominan los docentes están las palabras: screen cast, videotutoriales, herramientas computacionales, *Wink*, pantallazos, software educativo. Estos conceptos son utilizados en los procesos comunicativos que desarrollan los docentes en sus cátedras y proyectos de investigación.

Algunas de estas palabras están en el siguiente extracto informativo del *blog*: “La creación de videotutoriales favorece el proceso de aprendizaje de las herramientas informáticas y lenguajes de programación que son aplicados para desarrollo de software educativo”, por otra parte, también agrega que los videotutoriales son aplicados, según otro extracto informativo del *blog* para el desarrollo de: “entornos virtuales de aprendizaje, entre otro tipo de materiales y plataformas que inciden en el replanteamiento del nuevo rol que desempeñan docentes y estudiantes en los procesos educativos de la sociedad actual”⁴.

³ Seminario-Taller Creación de videotutoriales (2011-2012). Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Informática. Los docentes organizadores fueron Fabio Ignacio Munévar Quintero y Lucía Bustamante Meza. Disponible en <http://seminariotallerveotutorial.blogspot.com/>. Consultada el 11 de Marzo de 2013).

⁴ Disponible en <http://seminariotallerveotutorial.blogspot.com/>. Consultada el 11 de Marzo de 2013).

Caracterización de herramientas digitales para la creación de videotutoriales

Herramientas digitales para la creación de ambientes virtuales

Experiencias vividas como docente: “Programas informáticos como *Blackboard*, *Moodle*, *Claroline* he manejado dentro de las experiencias educativas de educación virtual y han sido de gran apoyo a los procesos de enseñanza que realizo como docente. Con un programa informático que me he familiarizado en gran manera ha sido *Moodle*”.

En el anterior testimonio de un docente se pueden evidenciar las herramientas de software que ha manejado para la creación de cursos virtuales. Es importante precisar que existen gran cantidad de herramientas tecnológicas y estas, desde la argumentación de Arias, Sandía y Mora (2012), le permiten al docente hacer una mediación en el proceso educativo. Entre las herramientas tecnológicas para la mediación según las autoras están los foros, *chat* y *blog*.

A continuación se realiza una descripción de los software previamente mencionados; se empezará con *Blackboard*⁵ el cual permite el desarrollo de cursos virtuales generalmente accedidos desde Internet para lo cual se requiere pagar una licencia de uso. Es importante resaltar que existen instituciones que están desarrollando sus propias plataformas. En la literatura se puede encontrar procesos y metodologías para el desarrollo de software que se podrían aplicar a dichas plataformas. Uno de los procesos de desarrollo que puede ser utilizado en el desarrollo de software para la construcción de plataformas virtuales es el proceso unificado creado por Jacobson, Booch y Rumbaugh (2000). El proceso unificado hace énfasis en descubrir los requisitos de mayor prioridad, lo cual exige un estudio de las necesidades de los usuarios (Larman, 2003). Este último

⁵ Para mayor ampliación de la información se puede conseguir en: <http://www.blackboard.com/International/LAC.aspx?lang=en-us>. Consultada el 16 de Octubre de 2014.

autor realiza un resumen del proceso en las siguientes fases: inicio, elaboración, construcción y transición, y considera el análisis y diseño de software como disciplinas dentro del proceso de desarrollo.

Para la creación de plataformas virtuales se pueden utilizar otras herramientas computacionales como son: Edu2.0, Claroline, Etutor. Existen otras herramientas complementarias en Internet en caso de que existan materiales de gran peso y que requieren medios de almacenamiento externo como es el caso de 4 *Shared*, considerado como una herramienta para la publicación de la información, en ella se puede publicar información como los videotutoriales. La herramienta genera un enlace que puede ser publicado en la plataforma virtual para que los estudiantes descarguen información. También existen otras alternativas como *Dropbox* y *Gdrive*. En proyectos de investigación se pueden explorar las anteriores plataformas a partir de las opciones que ofrece la etnografía virtual. Hine (2004, p. 82) afirma que:

La etnografía virtual implica una intensa inmersión personal en la interacción mediada. Este tipo de implicación adhiere una nueva dimensión a la exploración del uso de un medio en su contexto. El compromiso del etnógrafo con el medio constituye una valiosa fuente de reflexión.

Para Álvarez (2009, p. 3): “La etnografía es ante todo una actividad investigativa de corte descriptiva que pretende estudiar la cultura de una comunidad”.

16

Herramientas para la creación de videotutoriales

Experiencias vividas como docente: “Las herramientas digitales para la creación de videotutoriales también conocidas como *screencast* han sido exploradas dentro de mis prácticas de enseñanza y una de ellas es *Wink*. Es importante resaltar que los videotutoriales son recursos utilizados para enseñar diferentes asignaturas y también los estudiantes de diferentes cursos me han entregado un videotutorial como trabajo”.

Los videotutoriales son recursos digitales que se pueden difundir en los anteriormente llamados ambientes virtuales de aprendizaje. Experiencias como las de Pan y Davenport (2000) señalan que en la Internet es posible difundir colaborativamente videos. Según la página oficial de *Wink*⁶ esta sirve para la creación de tutoriales. La herramienta de software posee diversas funcionalidades relacionadas con las capturas de pantalla. Dentro de los elementos de interfaz gráfica mencionados en la página están las cajas de explicaciones, los títulos y también los botones que sirven para navegar sobre el videotutorial generado, de tal manera que puede ser utilizado de manera didáctica por sus usuarios. Otra de las herramientas es *Atube Catcher*, considerado como un capturador de pantalla que también permite la descarga de videos desde la Internet. Según la página oficial de la herramienta, permite la exportación a varios formatos como “iPad, iPod, Android. Entre otros Dvd, Vcd, Mp3, iPhone” (<http://atube-catcher.dsnetwb.com/>). Página WEB consultada el 13 de Marzo de 2013). Los equipos de cómputo a los cuales se pueden descargar los videos según la página anterior son los PC de escritorio, los celulares, iPod, entre otros.

En la creación de videotutoriales se pueden utilizar herramientas complementarias para estos recursos digitales, una de ellas es *Movie Maker* la cual es usada para la edición de videos. Entre otras de las herramientas también está *camtasia* (www.techsmith.com/camtasia/) que sirve para construcción de videotutoriales que pueden ser publicados en el portal de *Youtube* (<http://www.youtube.com>) y una vez estando allí se pueden insertar o embeber dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje.

Son varias las asignaturas en las que se han creado videotutoriales. La asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales, descrita anteriormente, se apoya en una plataforma implantada con el software *Moodle*. En la Tabla 1 aparecen unos pantallazos fotográficos que sirven como muestras visuales de dicho curso virtual.

⁶ Disponible en <http://www.debugmode.com/>. Consultada el 11 de Marzo de 2013).

En este sentido, se podría decir que el papel del diseñador es clave en lo que tiene que ver con “solucionar problemas de la visualización de la información y comunicación” (Londoño y Valencia, 2005), el rol del diseñador es útil para el diseño de plataformas virtuales y videotutoriales. Según los anteriores autores la revolución digital ofrece nuevas posibilidades al concepto tradicional de la imagen que se categoriza en: fija, móvil, ambiental. Es importante resaltar que los videotutoriales entrarían en la categoría *móvil*.

Continuando con la caracterización de productos informáticos, autores como Sánchez (2001) realizan una categorización del software en: software de ejercitación, tutorial, simulación, juegos educativos, material de referencia multimedial, *edutainment* o eduentretención, historias y cuentos, editores, hiperhistoria. En este escrito se deja el interrogante de si un videotutorial podría ser un software de tipo tutorial.

Muestra visual de un ambiente virtual de aprendizaje con videotutoriales

18

El presente trabajo está articulado a proyectos de investigación que aplican referentes metodológicos propios de diversos tipos de investigación, entre ellos la narrativa electrónica y donde se aplicaron técnicas e instrumentos como las experiencias vividas y las muestras visuales propias de registros audiovisuales. El enfoque investigativo de este trabajo es cualitativo.

En cuanto a la narrativa electrónica como tipo de investigación se le da importancia a narrar las experiencias significativas. Este tipo de investigación tiene fundamentos teóricos en la investigación narrativa, Van Manen (1994, p. 159 citado por Bolívar, 2002) plantea lo siguiente: “El interés por la narrativa expresa el deseo de volver a las experiencias significativas que encontramos en la vida

diaria". Por otra parte, el enfoque cualitativo en palabras de Saavedra y Castro (2007) busca la comprensión de un hecho, en este sentido, se buscó comprender la utilización de los ambientes virtuales con acceso a videotutoriales. En este caso fue la asignatura: Diseño de Materiales Educativos Digitales.

Dentro de los resultados finales se obtuvo la *construcción de referentes teóricos metodológicos y prácticos* relacionados con el trabajo titulado: "Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales". La construcción de referentes es un resultado de generación de conocimiento y representan un aporte a la argumentación de los fundamentos epistémicos y empíricos de la investigación: "La cibercomunicación en ciberambientes educativos: sus procesos intercreativos con la utilización de cibermedios y contenidos digitales".

Como evidencias empíricas (consideradas como aquellas que se obtienen a través de la observación o también de una experimentación) se obtienen muestras visuales de ambientes virtuales que en su interior incorporan recursos audiovisuales como los videotutoriales y que son vitales para enseñar el manejo de una herramienta digital. En este artículo se muestra una experiencia donde se da la utilización de una plataforma virtual que promueve la aplicación de videotutoriales en las prácticas de enseñanza de un docente quien es el autor del presente escrito.

Al final de la Tabla 1 (en los anexos), se encuentran fotografías de los recursos y herramientas de la plataforma virtual, y al finalizar la tabla se presenta un pantallazo de un videotutorial sobre el manejo de una herramienta que es útil para el desarrollo de una página WEB y que se puede integrar en un ambiente virtual.

Las muestras visuales son útiles para mostrar evidencias de la utilización de un ambiente virtual donde se pueden colocar videotutoriales. Estas muestras hacen

parte de los registros audiovisuales que en su conjunto dejan evidencias de los procesos y productos informáticos derivados de la creación y utilización de herramientas digitales. El videotutorial puede ser aplicado en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales. Se encontró que el docente en un curso virtual sobre la asignatura colocó enlaces para que los estudiantes accedieran a videotutoriales que enseñaban el manejo de herramientas digitales.

Conclusión final

El acceso a cursos virtuales y videotutoriales ha sido realizado a partir de procesos comunicativos donde interactúa el docente con sus estudiantes para orientarlos en la elaboración de los mismos. Estos cursos virtuales son creados sobre plataformas que pueden ser utilizadas como alternativas pedagógicas, cuyas bondades podrían ayudar en los procesos comunicativos que tienen docentes y estudiantes.

Referencias

Aiello, M., & Willem, M. (2004). *El blended learning como práctica transformadora*. Revista Pixel Bit. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2302.htm>

Álvarez, G. (2009). *Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista Q Educación Comunicación Tecnología, 3(6), 1-30.

Arias, M. A., Sandia, B. E. & Mora, E. J. (2012). *La didáctica y las herramientas tecnológicas web en la educación interactiva a distancia*. Educere, 16(53) 21-36. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35623538004>

Bolívar, A. (2002). *Epistemología de la investigación biográfico-narrativa en educación*. Revista electrónica de Investigación Educativa, 4(1).

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/recensiones/n7_rec_csm2.htm

Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. (2000). *El Proceso Unificado de Desarrollo de Software*. Addison-Wesley.

Larman, C. (2003). *UML y patrones. Una introducción al análisis y diseño orientado a objetos y al proceso unificado*. Segunda Edición. Pearson - Prentice Hall.

Londoño, F.L., & Valencia, M.H. (2005). *Diseño Digital: metodología para la creación de proyectos interactivos*. Revista Kepes, 139-156.

Munévar, F.I. (2010). *Creación de un micromundo interactivo en una institución educativa rural*. Proyecto de Grado. Maestría en Educación, Énfasis en Multimedia Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.

_____. (2014). *La cibercomunicación en ciberambientes educativos: sus procesos intercreativos con la utilización de cibermedios y contenidos digitales*. Doctorado en Educación. Área Pensamiento Educativo y Comunicación. Universidad Tecnológica de Pereira.

_____. (2010-2012). *Creación y evaluación de mediadores didácticos*. Investigación durante período de prueba docente. Universidad del Magdalena.

_____. (2013). *Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso diseño de materiales educativos digitales*. X Foro Académico de Diseño, XII Festival Internacional de la Imagen. Abril 15 al 19.

_____. (2013). *Construcción de mapas digitales para aprender en plataformas virtuales*. II Congreso Internacional de Educación Rudecolombia 15 años - Vendimia V. 24, 25 y 26 de agosto.

Quintero, J., Munévar, R.A., Munévar, F.I. et al. (2009). *La relación pedagógica en los ambientes virtuales de aprendizajes urbanos y rurales*. Universidad de Caldas.

Pan, P., & Davenport, G. (2000). *I-Views: a community-oriented system for sharing streaming video on the Internet*. The 9th WWW Conference Proceeding Paper.

Pressman, R.S. (2010). *Ingeniería del software: un enfoque práctico*. 7ª Ed. México: McGraw-Hill.

Saavedra, E., & Castro, A. (2007). *La investigación cualitativa, una discusión presente*. Liberabit. Revista de Psicología.

Sánchez, J. (2001). *Aprendizaje visible, tecnología invisible*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones S. A.

Universidad del Magdalena. (2010-2011). *Seminario-Taller Creación de videotutoriales. Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Informática*. (Los docentes que participaron en la organización son Fabio Ignacio Munévar Quintero y Lucía Bustamante Meza). Recuperado de <http://www.seminariotallervideotutorial.blogspot.com/>

Van Manen, M. (1994). *Pedagogy, virtue, and narrative identity in teaching*. Curriculum Inquiry, 24(2), 135-170.

Anexos

Tabla 1. Muestras visuales de la plataforma virtual

1. CURSOS EN LA PLATAFORMA

A continuación aparecen los contenidos digitales de la plataforma virtual

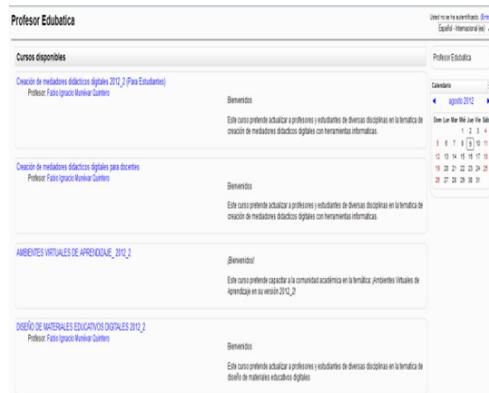


Figura 1. Visor de cursos.

Fuente: tomado de la plataforma virtual <http://ciberambientes.com/moodleprofesoreubatica1917>

Munévar Quintero / Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales

2. CURSOS VIRTUAL DE APOYO A LA ASIGNATURA “DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES”



Figura 2. Curso Virtual (al interior).
Fuente: tomado de la plataforma virtual
<http://ciberambientes.com/moodleprofesoredubatica1917>
(al igual que las otras fotografías).

3. RECURSOS Y HERRAMIENTAS⁷

-  **GLOSARIO:** Se mencionan los conceptos clave de la asignatura y se dan definiciones a palabras como “Diseño”.

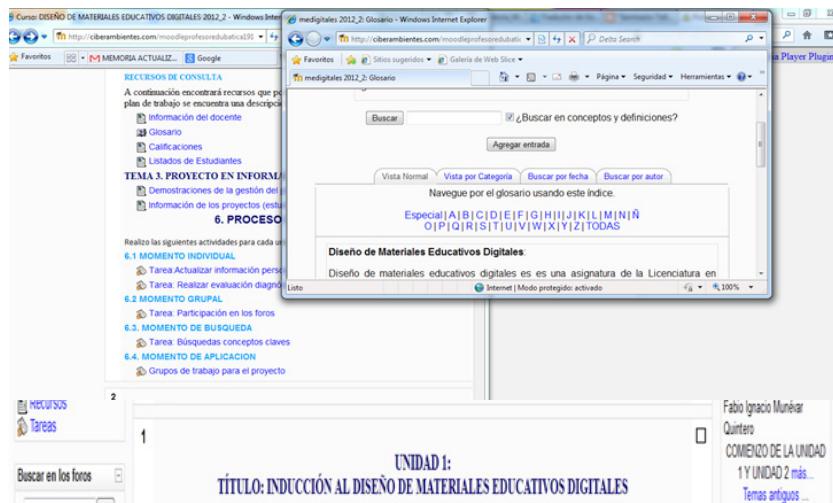
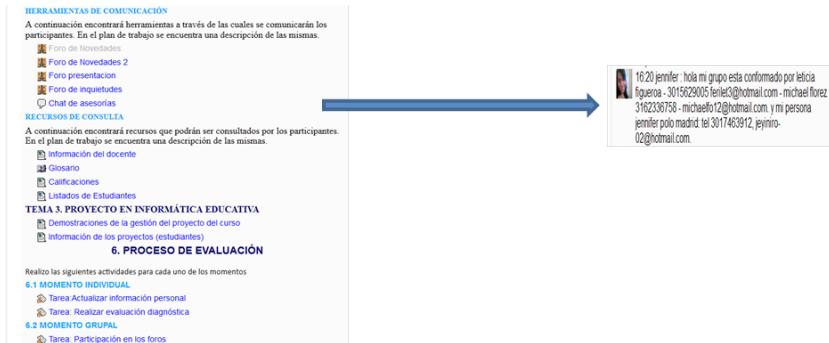


Figura 3. Glosario.

Fuente: tomado de la plataforma virtual <http://ciberambientes.com/moodleprofesoredubatica1917>

⁷ Los íconos de las actividades son del software Moodle y están categorizados en la página “docs.moodle.org/all/es/Categoría:Iconos”.

-  **PÁGINA WEB**
Contiene información en formato WEB con imágenes, textos, sonidos, animaciones y videos de la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales.
-  **TAREA**
Permite a los estudiantes entregar trabajos con o sin archivos. Dentro de las tareas realizadas en la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales se planeó la entrega de una página WEB. Los estudiantes tomaban como base una página WEB desarrollada por el docente en una herramienta digital.
-  **CHAT**
Permite establecer conversaciones entre los participantes de la plataforma. En la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales se utilizó para que los estudiantes colocaran los nombres de los integrantes del equipo de trabajo.



HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
A continuación encontrará herramientas a través de las cuales se comunicará los participantes. En el plan de trabajo se encuentra una descripción de las mismas.

- Foro de Novedades
- Foro de Novedades 2
- Foro presentación
- Foro de inquietudes
- Chat de asesorías

RECURSOS DE CONSULTA
A continuación encontrará recursos que podrán ser consultados por los participantes. En el plan de trabajo se encuentra una descripción de las mismas.

- Información del docente
- Glosario
- Cualificaciones
- Listados de Estudiantes

TEMA 3. PROYECTO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

- Demostraciones de la gestión del proyecto del curso
- Información de los proyectos (estudiantes)

6. PROCESO DE EVALUACIÓN

Realizo las siguientes actividades para cada uno de los momentos

6.1 MOMENTO INDIVIDUAL

- Tarea Actualizar información personal
- Tarea Realizar evaluación diagnóstica

6.2 MOMENTO GRUPAL

- Tarea Participación en los foros

16:20 jennifer: hola mi grupo esta conformado por leticia figueroa - 3015629095, ferielis@hotmail.com - michael flores 3162230750 - michaelo12@hotmail.com, y mi persona jennifer polo madrid tel:3017463912, jeymirio02@hotmail.com.

Figura 4. Chat.

Fuente: tomado de la plataforma virtual <http://ciberambientes.com/moodleprofesoredubatica1917>

-  FORO

Esta actividad permite a sus participantes realizar comentarios. En este caso cada integrante de la asignatura Diseño de Materiales Educativos Digitales se presentó ante el grupo de trabajo. En el foro, el docente colocó links para que sus estudiantes accedieran a recursos WEB con videotutoriales.



Figura 5. Foro.

Fuente: tomado de la plataforma virtual <http://ciberambientes.com/moodleprofesoredubatica1917>

4. MATERIALES DEL CURSO

Algunos recursos digitales son realizados en un presentador de diapositivas y publicados en la plataforma virtual. A continuación se muestra una diapositiva del curso donde aparecen dos sitios WEB que son *Desarrollo WEB*⁸ y *W3schools*⁹ donde se puede acceder a información para desarrollar materiales educativos digitales.



Figura 6. Material del curso.

Fuente: tomado de la plataforma virtual <http://ciberambientes.com/moodleprofesoredubatica1917>

⁸ Disponible en <http://www.desarrolloweb.com/> Consultada el 11 de Septiembre de 2014

⁹ Disponible en <http://www.w3schools.com/> Consultada el 11 de Septiembre de 2014

5. VIDEOTUTORIAL PARA LA CREACIÓN DE UNA PÁGINA WEB

Existen evidencias de la existencia de videotutoriales en la Internet que pueden servir de apoyo en las prácticas de enseñanza donde se utilizan herramientas de desarrollo WEB, entre ellas *Dreamweaver*¹⁰. A continuación aparece un pantallazo como muestra visual de un videotutorial que se puede integrar en ambientes virtuales de aprendizaje de apoyo a asignaturas como el Diseño de Materiales Educativos Digitales.

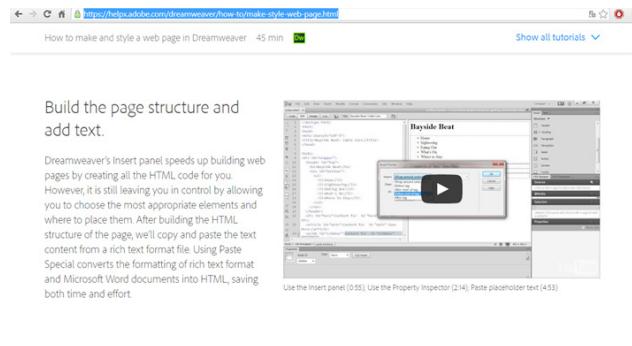


Figura 7. Videotutorial sobre herramienta de desarrollo WEB

Fuente: tomado de la página de ayudas de Adobe

<https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/make-style-web-page.html>

¹⁰ Dreamweaver fue la herramienta que aparece en el videotutorial. En la página <https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/make-style-web-page.html> Consultada el 11 de Septiembre de 2014 existe un videotutorial sobre la herramienta *Dreamweaver* perteneciente a la empresa ADOBE® que es una marca registrada. En <https://creative.adobe.com/products/download/dreamweaver> se descarga la herramienta para ser instalada.

6. RESEÑA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS PRINCIPALES QUE PUEDEN SER UTILIZADAS DURANTE EL CURSO: DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

Moodle:

[http://Moodle: moodle.org/](http://moodle.org/)
Martin Dougiamas y Equipo de desarrollo de Moodle.
Marca registrada Moodle™.

W3schools

<http://www.w3schools.com/> Consultada el 11 de Septiembre de 2014
Dropbox
<https://www.dropbox.com/>

Wink:

[http:// www.debugmode.com/wink/](http://www.debugmode.com/wink/)
Desarrollador Satish Kumar.

Gdrive

<https://drive.google.com/>

Camtasia:

[http:// www.techsmith.com/camtasia/](http://www.techsmith.com/camtasia/)
Desarrollado por TechSmith.

Adobe Dream Weaver:

<http://www.adobe.com/la/products/dreamweaver.html>
Empresa ADOBE®. Marca registrada.

Desarrollo Web

<http://www.desarrolloweb.com/> Consultada el 11 de Septiembre de 2014

Cómo citar este artículo

Munévar Quintero, F. I. (2014). Aplicación de videotutoriales en ambientes virtuales para la enseñanza del curso: Diseño de Materiales Educativos Digitales. Revista Kepes, 10, 9-31.