



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

“UTILIZACION DE TUTORIALES EN UN ENTORNO TIC”

AUTORÍA JUAN REINA PINTO
TEMÁTICA EJ. COEDUCACIÓN ,NNTT
ETAPA EI, EP, ESO...

1.-RESUMEN

Con el presente artículo tratare de presentar una experiencia personal sobre el uso del video tutorial como un nuevo elemento a integrar en el entorno de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza . Se presenta aquí la utilización de los video-tutoriales como instrumentos complementarios de apoyo de las mismas y aplicable a todas las disciplinas que normalmente se imparten en la enseñanza reglada . El artículo consta de una parte explicativa sobre las diferentes consideraciones teóricas de esta herramienta además de realizar una contextualización de la experiencia educativa realizada. Posteriormente se explica en detalle la misma y se profundiza en la metodología constructivista empleada y en las innumerables ventajas que incorpora.

2.-PALABRAS CLAVE

VIDEO TUTORIAL, TIC, CONSTRUCTIVISMO, EXPERIENCIAS EDUCATIVAS.

3.- EL TUTORIAL COMO NUEVA HERRAMIENTA EN EL ENTORNO TIC.

Los profesores de hoy en día, disponemos de un amplio abanico de herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías que cada vez más se va tornado elemento de apoyo imprescindible en el entorno que rodea la enseñanza moderna. Todos los profesores, han implementado alguna vez, al menos de forma teórica, el uso de su clase apoyándose en los medios y soportes que las nuevas tecnologías les ponen a su disposición. Lo que quizás no sea tan común, es que estos profesores indaguen en otras formas no tan populares de enseñanza que si bien son muy utilizadas en otras disciplinas , no lo son tanto en áreas como lengua o matemáticas. En este artículo vamos a tratar de acercar un nuevo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

instrumento que he probado con mis alumnos en clases tanto de informática como de administración, obteniendo resultados muy satisfactorios. No obstante, faltaría a la verdad si no confesara que a lo largo de su desarrollo experimental encontré numerosos problemas que también expondré como complemento al estudio que vamos a abordar en el presente artículo.

4.-LA PRIMERA TOMA DE CONTACTO CON EL SOPORTE.

Desde siempre me pareció una forma muy didáctica la manera en que los profesores de informática exponían o explicaban algunas de sus clases en un entorno que podría asemejarse a lo que antiguamente se conocía como videos de enseñanza. El soporte ha cambiado pero la metodología no es nueva. La idea es presentar una sesión donde el alumno vea todo lo que normalmente se explica directamente con el profesor. La problemática quizás es que al tratarse de una interacción que cada alumno realiza de forma directa con el ordenador, las dudas que pueden surgir no se resuelven de manera inmediata por el profesor como ocurre en una clase al estilo tradicional, esto es , una clase magistral.

5.-DESCRIPCION DEL MODELO DE ENSEÑANZA Y DEL SOPORTE.

Definiremos en este apartado el concepto básico de tutorial; Se podría decir, utilizando un tono coloquial, que un tutorial es como una clase realizada de forma magistral pero grabada y explicada con todo detalle en un soporte digital para su posterior visualización por parte de los alumnos de una manera personal, o como ya veremos más adelante, usando el soporte de la pizarra digital para su proyección de forma colectiva a todo un conjunto de alumnos de una clase. Si bien ambas formas de exposición tienen ventajas comunes, lo cierto es que este tipo de herramienta tiene su desarrollo y mayor aprovechamiento en su uso para aplicaciones individuales donde se aprovecha mejor la interacción personal e individual con el medio.

Para la utilización de este tipo de metodología se pueden emplear diferentes programas informáticos que permiten su preparación directa y en un pequeño espacio de tiempo a modo de grabación de un film o película educativa. También se pueden utilizar otras herramientas más sencillas de manejar como puede ser un procesador de textos tipo Word e intercalar fotos y archivos de sonido en él. En cualquier caso la efectividad será la misma. Si bien el modelo de trabajo basado en la grabación de una película educativa supone una mayor versatilidad al poder presentarse directamente y de forma autónoma en un video proyector, lo que permite y garantiza una mayor atención del alumnado a incorporar el sonido de un narrador que guía todo el proceso de la exposición.

6.-UTILIZACION DE SOPORTES PARA CREACION DE FILMS DIDACTICOS

Como ya hemos apuntado anteriormente, será esta la herramienta de trabajo por excelencia en este tipo de metodología de presentación y trabajo, pues la narración deja libre al profesor para atender la clase y diseñar nuevas actividades mientras los alumnos realizan la visualización de los contenidos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

De todas las herramientas de trabajo, y siempre tratando de salvaguardar el principio de economía que debe de primar en toda la enseñanza, mas aun en los tiempos de crisis que corren. Recomendaremos aquí dos principalmente, por los motivos que a continuación expondremos.

- **Cam studio**

Cam Studio es una utilidad para Windows que permite realizar la grabación de todo lo que sucede en tu escritorio, grabando tanto la pantalla completa, como ventanas o zonas definidas, así como el audio que este activo en ese momento, incluso lo que grabes desde un micrófono, generando un fichero en el formato de vídeo AVI y utilizando el generador de SWF en formato Flash para integrar de forma sencilla en tu web, generando un fichero de peso reducido y con soporte para Streaming de vídeo sobre flash. Este completo software puede ser utilizado para crear vídeos de demostración de cualquier programa o para crear una serie de vídeos para responder a las preguntas más frecuentes sobre una aplicación. En nuestro caso, la utilidad más importante para la que lo usaremos será la de crear vídeo tutoriales para las clases que posteriormente reproduciremos en la pizarra digital, video proyector, o que visualizaran los alumnos directamente en su ordenador.

- **Tip camp .**

Aunque como usuario de Windows prefiero la potencia y flexibilidad de Cam studio, como grabador de screencasts, he de admitir que para muchos, Tipcam es una gran herramienta que presenta como ventaja la posibilidad de realizar grabaciones de gran calidad en formato flv, lo que permite poder subirlas a internet y posicionarlas en una web o incluso en un blog personal.

Al igual que cam studio, estamos ante un programa gratuito, que pesa poco, se instala fácilmente y nos ofrece casi todo lo que buscamos cuando queremos un screencast. Para empezar debemos decir que nos guarda el vídeo grabado en flash, lo que me parece muy bien pero en muchas ocasiones necesitaremos contar con un avi.

La grabación no puede ser más sencilla: configuramos una serie de parámetros, como el hecho de que la pantalla de grabación no se mueva de la barra de sistema, que grabe con unos determinados fps (nos aguanta hasta 15 pero con unos 10 nos puede valer), y nos ponemos manos a la obra.

Su manejo es muy sencillo e intuitivo, nos avisa cuando empezamos una grabación y no hemos guardado la anterior y nos da la opción de compartir lo creado bien sea enviándolo por correo o subiéndolo a uTIPu.com.

Lo negativo ya hemos dicho que es la poca oferta en formatos para guardar, solo uno, en flash, pero tiene una serie de ventajas que lo compensan:

- Podemos hacer zoom con un atajo de teclado que resulta muy útil para mostrar detalles en el vídeo. Una vez activado, el zoom se mueve con nuestro ratón. Ese zoom además lo podemos configurar a diferentes tamaños según lo que queramos acercarnos.
- Podemos grabar el icono del ratón enfundado en un globo destellante para ayudar a seguir su movimiento.

De las opciones gratuitas que existen en el mercado , esta es una de las que más nos me han gustado y que actualmente trabajo para el desarrollo de video tutoriales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

8.-IMPLEMENTACION DE LOS VIDEO TUTORIALES EN TODAS LAS AREAS DE CONOCIMIENTO.

Como ya hemos señalado anteriormente, la utilización de video tutoriales tiene un uso muy extendido en áreas relacionadas con la informática ya que permiten explicar la instalación de programas y su manejo de forma intuitiva con el medio en que se desarrolla, no obstante, también se puede extender su uso a otras materias como las matemáticas o la lengua. El hecho es que la utilización del zoom, para poder ampliar determinadas zonas de la pantalla y el uso del puntero no solo como herramienta para señalar sino como instrumento de escritura sobre la misma, permite transformar el monitor de nuestro ordenador en una pequeña pizarra sobre la que poder trabajar de forma semejante a como lo realizaríamos sobre un encerado real.

La ventaja como ya hemos apuntado, es la posibilidad de repetir la clase tantas veces quieras y la posibilidad de poder ser visualizada de forma simultánea por un grupo de alumnos sin importar su tamaño.

Es precisamente esta capacidad de utilizar la pantalla del ordenador como si se tratase de una pizarra digital y la posibilidad de añadir el sonido narrado del profesor a cuanto se realiza sobre la misma lo que le confiere esa enorme versatilidad al soporte para poder ser usado por otras disciplinas educativas. Si a todo esto le añadimos la posibilidad de establecer un fondo que puede ser un ejercicio resuelto por el profesor. O bien todo un texto que se analizaría. Tendríamos el instrumento perfecto para que el concepto de pizarra digital adquiriera su máxima expresión y utilidad. No solo para áreas relacionadas con el entorno informático sino para cualquier área de la enseñanza.

Como ejemplo mostramos en el presente enlace una explicación que en su día se realizó a un grupo de alumnos del programa de cualificación profesional inicial de auxiliar de oficina. En él se utiliza un video tutorial para explicar cómo rellenar y realizar una nomina sencilla.

Posteriormente, y de forma más profunda se explicará la experiencia de la que forma parte este video y todos su desarrollo en la actividad y unidad didáctica en que se presentó.

9.-UTILIZACION DE HERRAMIENTAS SIMPLES EN LA CREACION DE VIDEO TUTORIALES.

Las posibles dificultades técnicas o de falta de preparación del profesorado, si bien no debe constituir un impedimento debido a lo fácil de utilizar las herramientas descritas anteriormente, si que puede suponer de facto un elemento disuasorio para su uso masivo o extendido por parte de este colectivo. Es por ello que diremos que vamos a tratar en este punto de indicar que si bien los programas específicos para la realización del video tutoriales son los propuestos. También es posible desarrollar un video tutorial con el solo uso de sprint screen y el portapapeles de Windows. Ya que podemos realizar instantáneas de la pantalla de nuestro ordenador e incorporar posteriormente estas fotos a un documento de Word. De esta forma y añadiendo posteriormente unas viñetas ya tenemos los instrumentos básicos para realizar un video tutorial.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

Una de las principales ventajas que nos ofrecen los programas para la realización de tutoriales son existencia de dos potentes instrumentos indispensables y que nos permiten un amplio campo de aplicación; El zoom y el puntero.

- **El zoom.**

Es importante destacar que la visualización de los contenidos debe de realizarse en una pantalla que a veces puede resultar pequeña para su correcto visionado. Además, en muchas ocasiones, por no decir en casi todas, los video tutoriales, son preparados para su inclusión en una página web y su posterior uso desde estas plataformas. Esto supone que el formato por excelencia a utilizar será el formato flash, o flv. Este formato tiene como característica principal y ventaja el poco peso de los archivos que bajo el se crean, no obstante presenta como inconveniente el hecho que su visionado resulta un poco difícil si no se amplía de forma adecuada y esto debido a la baja resolución que presenta. La utilización del zoom en el momento en que queramos explicar en detalle determinados apartados del tutorial se convierte en la solución práctica a este problema. Dotando al video tutorial además de una movilidad y dinamismo que le hace más atractivo en su visualización.

- **La utilización del puntero.**

En el caso que nos ocupa y en mi experiencia personal haremos aquí mención al programa de entorno Windows denominado zoomit, que permite realizar ampliaciones de las partes de la pantalla que queramos además de permitirnos utilizar un puntero a modo de lápiz con el que podemos escribir sobre la pantalla y cuya estala y rotulación quedará grabada por el programa de grabación.

Este puntero permitirá no solo señalar determinadas partes de la pantalla sino realizar anotaciones a mano sobre la misma, e incluso realizar escritura en texto al tamaño que creamos adecuado.

10.-JUSTIFICACION METODOLOGICA DEL METODO DE TRABAJO.

Si pensamos en la presentación de films educativos a nuestros alumnos donde se explique paso a paso como realizar un análisis sintáctico de una frase, o se vea de forma animada la realización de un ejercicio de matemáticas, parece lógico pensar en la enorme utilidad que tiene el hecho de que dicho proceso se realicen de forma simultánea por todos los alumnos y a su ritmo. Pero, para dar un poco de rigor a este planteamiento y tratar de justificar en la medida de lo posible su utilización en el marco de la normativa educativa actual realizaremos una serie de reflexiones sobre las connotaciones y características que este modelo de enseñanza presenta, tratando a su vez de encajarlo en la metodología educativa que en el momento actual se desarrolla.

Teniendo en cuenta estas consideraciones previas, y refiriéndonos en este caso al uso del video tutorial de forma individual, donde cada alumno lo visiona y escucha de forma autónoma en un ordenador personal. Decir que la metodología de trabajo utilizada en este caso será totalmente constructivista. La idea principal que subyace es que cada alumno posee un acervo de conocimientos particulares que le son propios a él y que aunque comparte con el resto de compañeros, tanto en la forma como en las maneras que los adquirieron hace que su manera de asimilar los conocimientos asociados sea muy personal y particular. En este sentido, el hecho de que el trabajo lo realice cada alumno de forma autónoma permite que cada uno construya su conocimiento siguiendo su propio ritmo de aprendizaje y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

sin que por ello interfiera en la asimilación de los contenidos de los compañeros. No debemos olvidar que uno de los principales problemas con que se enfrentan los profesores a día de hoy estriba en que fruto precisamente de estos diferentes ritmos de aprendizaje, los alumnos en su lógico afán de entender bien los contenidos, no para de interrumpir al profesor en su explicación obligando a repetir de forma casi constante, una y otra vez, las mismas explicaciones a cada alumno. Mediante esta metodología de trabajo, este problema se soluciona. Ya que aunque el profesor responde a las dudas de los alumnos de forma puntual, el grueso de la explicación temática recae en la visualización de video por parte del alumnos y de su interacción con el ordenador.

Las infinitas posibilidades que el trabajar en este entorno informático ofrece son infinitas. A continuación se realiza la exposición de algunas experiencias personales llevadas a cabo en un grupo de alumnos del programa de cualificación profesional Inicial de Auxiliar de oficina, de que actualmente soy profesor tutor de prácticas y en el cual puse en marcha la realización de un trabajo apoyado en el uso de un video tutorial.

11.-UNA EXPERIENCIA PERSONAL; UTILIZACION DE VIDEO TUTORIAL EN ENTORNO B-LEARNING.

- **Contextualización**

La experiencia educativa fue lleva a cabo en un instituto de Secundaria sobre un grupo de alumnos pertenecientes a un programa de cualificación inicial de Auxiliar de oficina. Todos ellos con problemas dispares de atención, motivación y retraso en algunas áreas del conocimiento. También existían en el grupo 3 chicas extranjeras con grandes dificultades para hablar y entender el español lo que suponía un jandicat añadido a la experiencia.

- **Planificación y desarrollo de la actividad**

Pese a que en un principio se pensó en realizar la actividad con un video-tutorial no narrado, la existencia de los alumnos extranjeros y la idea de que escuchar las instrucciones y explicaciones del profesor directamente con los auriculares les podía ser de utilidad, me ayudó a decantarme finalmente por el modelo que suponía la utilización del programa cam studio para su realización.

El tema que se trabajo fue “La nomina”; Así, sobre una nómina rellena, el profesor iba narrando las diferentes partes de la mismas y señalando y apuntando en los márgenes los cálculos a realizar así como las relaciones existentes entre las diferentes casillas. La posibilidad de relatar los pasos se torno del todo imprescindible ya que pese a ser un ejercicio sencillo, los continuos saltos de un lado a otro de la nómina, necesarios para realizar su cálculo completo , así lo requería.

Una vez creado el video tutorial, este se sube y monta en una página web donde se visualiza y posteriormente se integra en un itinerario de aprendizaje de la clase virtual que se usa al efecto en este curso para colocar recursos y realizar actividades.

- **Cronograma de realización de la actividad por parte del alumno**

-



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

La forma en que el alumno iba a realizar la actividad comenzaba con la entrada en la plataforma de la clase virtual. (Dokeos en este caso). Una vez dentro, resolvía el itinerario de aprendizaje que en este caso le habíamos puesto de nombre “la nomina” .

Para que entendamos bien lo que significa un itinerario de aprendizaje, decir que consiste en un ejercicio que los alumnos debe de realizar utilizando la plataforma de una clase virtual y en el que se intercalan diferentes recursos con preguntas tipo test o de rellenar cuestiones cortas y que posteriormente será evaluadas por el propio programa informático o por el profesor, dependiendo del tipo de pregunta realizada.

En el caso que nos ocupa, el itinerario de aprendizaje constaba de las siguientes partes secuenciadas en el siguiente orden.

- 1.- explicación de ejercicio y de los objetivos del mismo
- 2.- presentación del video tutorial (aprox 10 minutos)
- 3.- baterías de preguntas tipo test para afianzar los conceptos claves visualizados en el video tutorial.
- 4.- propuesta de realización de una nomina.

- **Resolución de la actividad. Análisis de resultados**

Una vez realizada la actividad, comprobamos como los alumnos en su mayoría habían respondido las preguntas obteniendo una media de 8,4 de puntuación con una calidad en las respuestas de 9. Señalar para los lectores que la calidad de las respuestas en una variable que suelen incorporar todos los motores de corrección de los principales software de aprendizaje e-learning y que hace referencia al número de veces que los alumnos repiten las preguntas hasta que consiguen dar la solución correcta de la misma.

Es obvio suponer que el ejercicio fue todo un éxito, ya que en tan solo una sesión conseguí que un grupo de alumnos de lo más diverso tanto en grados de asimilación de contenidos como en nivel de desarrollo y comprensión, consiguiesen asimilar los conceptos que suponían los objetivos principales de la actividad.

Sin duda alguna que este tema y a la luz de mi experiencia en el sector de la enseñanza, podría fácilmente haber supuesto toda una semana de trabajo no garantizando la atención a aquellos alumnos con necesidades específicas y atendiendo a la diversidad del aula en la misma medida que aquí se presenta.

Como nota negativa, aunque más que negativa, sería condicionante, decir que la utilización de estas técnicas de trabajo por parte de los profesores en un entorno educativos supone la complicidad por parte del alumno y la realización de un entrenamiento previo que le permita cambiar de forma paulatina, la metodología de trabajo de la clase magistral al aprendizaje guiada mediante herramientas informáticas o b-learning. El hecho es que muchos los compañeros que tras ver los éxitos cosechados en esta área, tratan de experimentar de forma aislada, y espontánea obteniendo un rechazo frontal de los alumnos. Y es que si los chavales están acostumbrados a un determinada forma de enseñanza, ya sea esta buena o mala , no cabe esperar que acepte de buen grado algo que para nada conocen y de lo que desconfían, por mucho que les resulte más productivo.

12.-UNA ACTIVIDAD LUDICA. EL JUEGO COMO ELEMENTO DE APRENDIZAJE.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

Como ya explique en otro artículo, en que se trataba la inteligencia emocional y el papel que juegan las sensaciones como elemento catalizador del aprendizaje, la implementación de actividades donde el juego tenga un componente importante, supone un valor añadido y una ayuda importante en el proceso de aprendizaje del alumno. En este sentido me parece interesante mostrar una actividad que realice con los chicos y que tenía como objetivo mejorar su atención y conseguir un rendimiento óptimo de la actividad preparada.

- **Presentación de la actividad**

Como complemento a la actividad de la nomina se realiza un segundo video tutorial, casi idéntico en el que a propósito el profesor decide cometer 8 gazapos o errores garrafales. Esta vez, el video tutorial será proyectado sobre la pizarra digital de la clase y los alumnos mientras lo visionan deben de ir apuntado en un papel los errores encontrado.

La agrupación para esta actividad será de 3 a 4 alumnos por grupo y al finalizar la visualización de video, cada alumno debe de entregar un papel con los gazapos encontrados.

Una vez entregados las respuestas, se vuelve a visualizar el video y los alumnos o grupo de alumnos van dando instrucciones al profesor para que valla deteniéndose donde se encuentren los diferentes errores, en cada uno de los errores se realiza una breve parada para que los alumnos que han adivinado el error realicen una apreciación sobre el mismo y explique el porqué del gazapo.

Finalmente el profesor tomará nota de las respuestas correctas de cada grupo y de esta manera, el profesor podrá establecer los alumnos que han resultado ganadores de la actividad.

- **Resultado de la actividad**

Lo cierto es que durante su desarrollo los alumnos presentaban un grado de atención que rara vez he podido apreciar en otra actividad, y es que la inclusión del juego y más concretamente del elemento motivador de la competición genera en los alumnos un estado de excitación que potencia su atención y contribuye de manera muy importante a la asimilación de los conocimientos y contenidos.

13.- CONCLUSION:

La utilización de nuevas herramientas relacionadas con el campo de las TIC, es cada vez más frecuente. Siendo algunas de ellas de extraordinario valor operativo en un entorno de aprendizaje constructivista.

14.-BIBLIOGRAFIA:

GALLEGO, Domingo, ALONSO, Catalina, CRUZ, Ana y LIZAMA, Luis. (2.000) Inteligencia Emocional. Bogotá: El Búho

AGUILAR, L. (1997): "Internet and the Distance Learning", en Congreso Internet World'97, Argentina.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 18 – MAYO DE 2009

BORRAS, Isabel. FTP. Anonimus. Artículo "Enseñanza y aprendizaje con la Internet: Una aproximación crítica. San Diego States University. San Diego. 1998.

EL TIEMPO, Uso de la tecnología en Educación. Julio 11 de 1999,

GALLEGO, D. Y ALONSO, C. (1995): "Sistemas Multimedia", en RODRÍGUEZ, J. L. Y SÁENZ, O.

(direcc.): Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación, Alcoy, Marfil.

GARDNER, Howard. Estructuras de la mente, Teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de cultura económica. México, 1997.

Ausubel D., Novak J. y Hanesian H. (1997). "Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo". Trillas.

Woolfolk, Anita E. (2006) (9ªEd.). "Psicología educativa". Prentice Hall. México.

Bruner J. (1988). "Desarrollo cognitivo y educación". Morata. Madrid.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Juan Reina Pinto
- E-mail: jrqueen71@hotmail.com