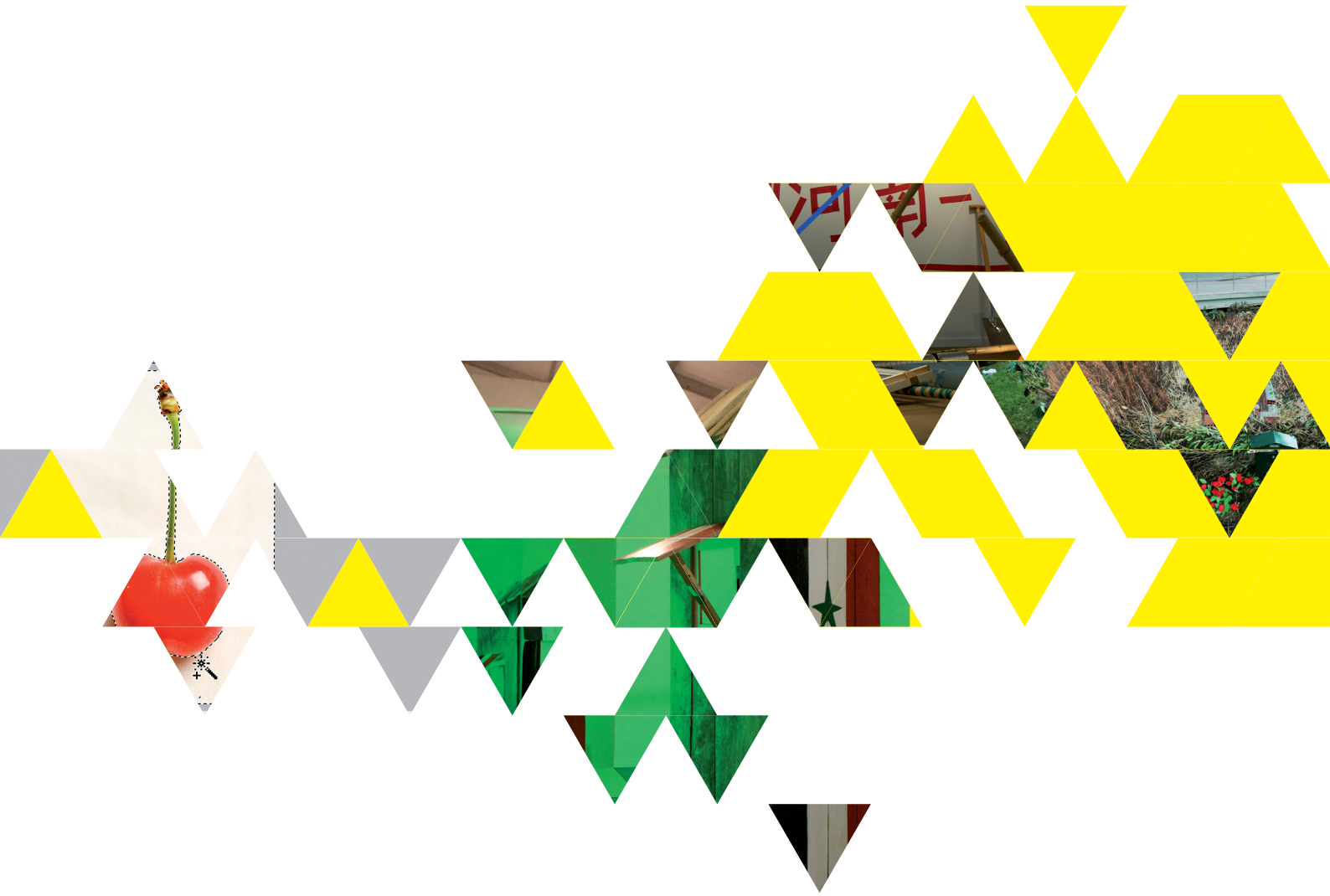


# IKASART 2011

Óscar Hernández Muñoz



# IKASART

2011

## PARTICIPANTES

**Xavier Barrios Elcid**  
Universidad del País Vasco  
Euskal Herriko Unibertsitatea

**Alfonso Baya Gallego**  
Universidad de Granada

**Óscar Hernández Muñoz**  
Univ. Complutense de Madrid

**Miriam Isasi Arce**  
Universidad del País Vasco  
Euskal Herriko Unibertsitatea

**José Luis Maravall Llagaria**  
Univ. Politécnica de Valencia

**Carmen Marín Ruiz**  
Universidad del País Vasco  
Euskal Herriko Unibertsitatea

**Diego Pérez Galindo**  
Universidad de Sevilla

**Laura Torrado**  
Univ. Complutense de Madrid

## Dirección y coordinación

Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea  
Josu Rekalde Izagirre, Nieves Larroy Larroy, Begoña Medel Bermejo, Javier Díez Baro, Natxo Rodríguez Arkaute

## Comité científico

Belén Mazuecos Sánchez (Facultad de Bellas Artes de Granada, Universidad de Granada)  
Blanca Montalvo (Facultad de Bellas Artes de Málaga, Universidad de Málaga)  
Juan Carlos Meana Martínez (Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo)  
José Prieto Martín (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Zaragoza)  
Rebeca Pardo Sainz (Facultad de Bellas Artes Barcelona, Universidad de Barcelona)  
Natxo Rodríguez Arkaute (Facultad de Bellas Artes de Leioa, Universidad del País Vasco)

## Diseño y maquetación

Nuria Hernández Pintor

## Corrección de textos

Cristina Arrazola-Oñate

## Edición

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea  
Programa EHUNDU

Proyecto financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en el marco del Programa de Atención Integral y Empleabilidad de los Estudiantes Universitarios.

**ISBN:** 978-84-9860-803-8

## DEPÓSITO LEGAL // LEGE GORDAILUA:

BI-421-2013

Los contenidos de esta publicación se distribuyen con una licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma Licencia 3.0 España.

[Excepto en las imágenes indicadas]

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>



**Óscar Hernández Muñoz**

---

Madrid  
Universidad Complutense de Madrid

## EL VÍDEO-TUTORIAL: UNA VALIOSA HERRAMIENTA PARA EL B-LEARNING

This work exposes the experience of "Blended Learning" developed in the subject of Design and Introduction to Digital Technologies in Fine Art Degrees (Universidad Complutense de Madrid) in 2008-2009. In this project, classes were combined with activities of e-learning (distance learning based on electronic technology). Academic outcomes and student satisfaction were both clearly improved using vídeo tutorials, screen presentations, links to electronic resources, and other virtual materials.

TAGS

vídeo-tutorial tutorial de vídeo b-learning e-learning

## INTRODUCCIÓN

# EL VÍDEO-TUTORIAL: UNA VALIOSA HERRAMIENTA PARA EL B-LEARNING

Durante el curso 2008-2009 en la asignatura de Diseño e Introducción a las Tecnologías Digitales de la Licenciatura de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) se desarrolló una nueva experiencia docente según el modelo conocido como “blended learning”<sup>1</sup>. Este nuevo enfoque didáctico consiste en la combinación de clases presenciales con actividades de e-learning (aprendizaje a distancia basado en tecnología electrónica). La intervención consistió, entre otras acciones, en la inclusión en el espacio destinado a la asignatura dentro del Campus Virtual de la UCM de un bloque de tutoriales de vídeo que sirvieron como complemento a las clases presenciales y como material de apoyo para la realización de diversos ejercicios. En los citados vídeos el profesor describe paso a paso el funcionamiento de los principales programas de diseño gráfico (Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign), al tiempo que se muestran en pantalla cada una de las acciones que este ejecuta en la aplicación.

Actualmente, los tutoriales de vídeo son una nueva y potente herramienta para el desarrollo de la actividad docente. Éstos se graban mediante programas de captura de pantalla, que son capaces de registrar todas las acciones que el profesor realiza en el ordenador, tal y como se muestran a través del monitor. Además, permiten grabar al mismo tiempo la señal de audio procedente de un micrófono, lo que posibilita la incorporación de explicaciones en el mismo archivo de vídeo. El resultado obtenido posee un gran valor didáctico para la enseñanza de programas informáticos, ya que simula de forma muy aproximada las explicaciones que el profesor da en el aula, proyectando la imagen de su monitor bien en una pantalla mediante un cañón proyector o directamente en el puesto de trabajo del alumno. Además, estos materiales tienen la ventaja de que el alumno puede detener en cualquier momento el vídeo y también repetir o saltarse un determinado fragmento, pudiendo así adaptar la velocidad de reproducción a su ritmo de aprendizaje.

## OBJETIVOS

Analizar la utilidad de los tutoriales de vídeo en la enseñanza de programas informáticos de diseño gráfico en el ámbito universitario.

Potenciar el uso de las nuevas tecnologías como herramienta esencial para la actividad profesional en diseño.

## METODOLOGÍA

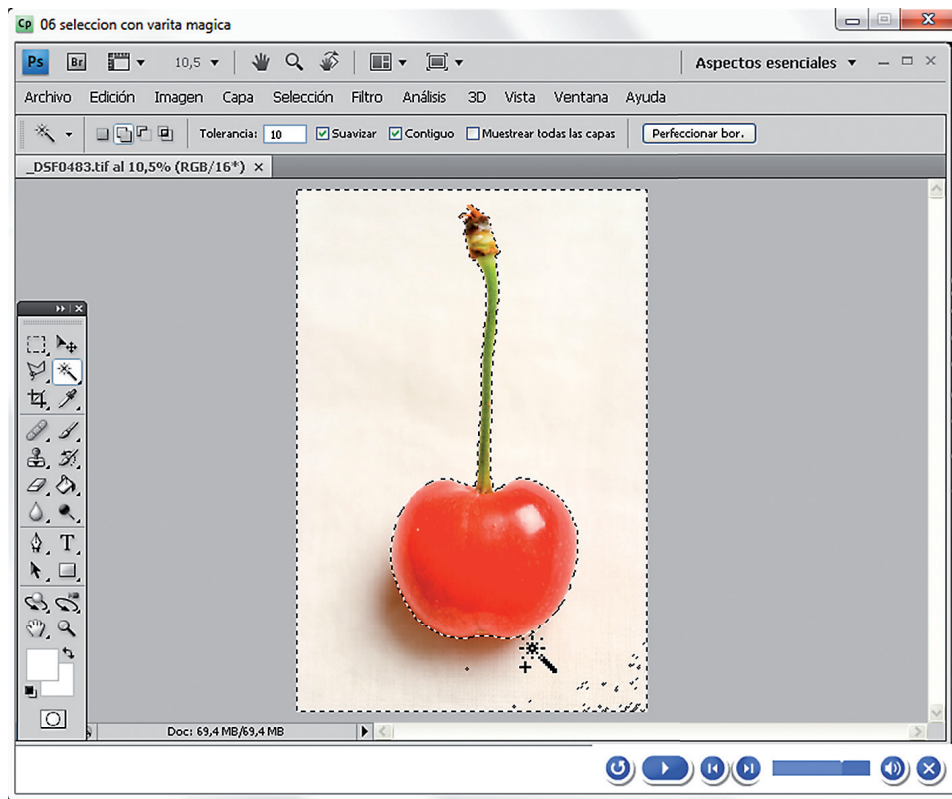
Se plantearon durante el curso diferentes actividades prácticas en relación con el diseño gráfico que fueron publicadas en la web de la asignatura en el Campus Virtual de la UCM utilizando la plataforma WebCT<sup>2</sup>. Cada una de las tareas a desarrollar era descrita mediante un documento de texto y junto a él se presentaba un tutorial de vídeo en el que se explicaban los

---

<sup>1</sup> Se puede definir b-learning como un modelo educativo que ofrece de manera sistémica una combinación o mezcla óptima de recursos, tecnologías y medios tecnológicos de aprendizaje virtual y no-virtual, presencial y a distancia, en diversas proporciones, combinaciones y situaciones, adecuándolas a las necesidades educativas. Oswaldo Troncoso, et al., “El modelo b-learning aplicado a la enseñanza del curso de matemática I en la carrera de ingeniería civil”, *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación* 10, no. 3, (septiembre-diciembre 2010): 5, <http://www.redalyc.org/redalyc/pdf/447/44717980015.pdf> (acceso noviembre 04, 2012).

<sup>2</sup> WebCT es una herramienta desarrollada en la Universidad de la Columbia Británica por Goldberg, Salari y Swoboda (1996) que facilita la creación de entornos educativos sofisticados basados en web. Enrique Rubio, et al., “Aplicaciones integradas para desarrollar cursos en línea”, *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* 2, no 1 (1999): 514, [http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1224336631.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1224336631.pdf) (acceso noviembre 04, 2012).

EL VÍDEO-TUTORIAL:  
UNA VALIOSA HERRAMIENTA  
PARA EL B-LEARNING



pasos necesarios para resolver el problema. Los tutoriales de vídeo fueron grabados mediante el programa de captura de vídeo Adobe Captivate 4. Además, se aportaban los archivos de imagen necesarios para la realización de la actividad. En algunos casos, los ejercicios eran desarrollados en el aula previa explicación del profesor y en otros, el trabajo debía ser ejecutado fuera de clase.

Por otra parte, los alumnos disponían de un espacio de apuntes con abundante información gráfica, que recogían toda la información teórica aportada en el aula.

Dichos apuntes sirvieron para la revisión de los conocimientos de diseño que posteriormente debían ser puestos en práctica durante las actividades realizadas mediante programas informáticos.

Además, los alumnos podían consultar individualmente las calificaciones de cada uno de los ejercicios y de los exámenes teóricos realizados en la asignatura.

Igualmente, se puso a disposición de los alumnos un foro de discusión con la finalidad de que pudieran compartir sus dudas y experiencias en relación con los trabajos desarrollados.

Finalmente, otros espacios sirvieron de aliciente adicional a los ya citados, como, por ejemplo, un apartado de noticias con información actualizada sobre becas, concursos, congresos de diseño, etc.

Se realizó una evaluación continua del desarrollo de las actividades de los alumnos, a los cuales se les dio en todos los ejercicios la posibilidad de ir rectificando los errores cometidos y de incorporar las sugerencias aportadas por el profesor, lo que supuso un estímulo constante para ellos.

Para evaluar los resultados de la experiencia de blended learning se tuvo en cuenta, por un lado, la media de las calificaciones finales obtenidas por los alumnos y por otro lado, se compararon las puntuaciones de las encuestas anónimas de satisfacción en relación con la asignatura que los alumnos habían realizado los últimos tres años en el seno del Programa Docencia de la UCM. Concretamente se consideraron las preguntas relacionadas con los materiales didácticos aportados y con el uso de las nuevas tecnologías, así como la satisfacción global con el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **RESULTADOS**

Como resultado de la experiencia realizada se ha podido constatar un mayor nivel de los conocimientos demostrados por los alumnos con una mejora de las calificaciones en relación con grupos de años anteriores y un menor número de consultas sobre contenidos básicos. Además, se ha observado una mayor intensidad de trabajo de los alumnos en los ejercicios de carácter avanzado y en los proyectos, así como un mayor interés en el perfeccionamiento de los ejercicios realizados.

Finalmente, la satisfacción de los alumnos con la metodología docente medida mediante test anónimos fue de 98,8 %. Los alumnos valoraron especialmente tanto el uso de tutoriales de vídeo como la publicación de apuntes en el Campus Virtual.

### **CONCLUSIÓN**

Los tutoriales de vídeo presentan diversas ventajas en relación con otros materiales didácticos tradicionales. Por un lado, permiten optimizar el trabajo del profesor en el aula mediante la creación de materiales complementarios que disminuyen la demanda de atención por parte de los alumnos para resolver dudas básicas, dejando más tiempo para la profundización en las materias tratadas. Además, hacen más ameno y sencillo el estudio de la materia impartida, ya que, frente a las descripciones por escrito y a las imágenes estáticas, la utilización de vídeo y de audio mejora la atención del alumno y facilita la comprensión de las explicaciones.

Otra de las virtudes de este tipo de materiales es que hacen posible ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de cada alumno, dotándoles de un instrumento de trabajo mediante el cual pueden asimilar la información a un ritmo adecuado.

Finalmente, otra de las ventajas de los tutoriales de vídeo es que permiten adaptar la actividad docente a las características del Espacio Europeo de Educación Superior, ya que constituyen una potente herramienta para el trabajo fuera del aula. Por una parte, posibilitan la profundización en determinadas materias que en la clase no pueden desarrollarse por completo debido a la falta de tiempo. Por otra, resultan muy útiles como material complementario para la realización de ejercicios y trabajos en ausencia del profesor, debido a que permiten explicar paso a paso y de forma fácilmente asimilable los procesos básicos necesarios para su realización.

## EL VÍDEO-TUTORIAL: UNA VALIOSA HERRAMIENTA PARA EL B-LEARNING

### REFERENCIAS

- Bartolomé, Antonio. "Blended Learning. Conceptos básicos". *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23 (2004): 7-20.
- Bonk, Curtis J., Charles R. Graham, Jay Cross and Michael G. Moore. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer Publishing, 2005.
- Cabero, Julio. "Bases pedagógicas del e-learning". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* 3, no. 1 (2006), <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.html> [accessed september 25, 2012]
- Duart, Josep María. "La Red en los procesos de enseñanza de la Universidad". *Comunicar*, 37 no. 19 (2011): 10-13.
- Garrison, Randy and Norman D. Vaughan. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass, 2007.
- Ortega, María del Carmen. "Las nuevas tecnologías como instrumentos innovadores de la educación a lo largo de la vida". *Revista Española de Pedagogía*, 69 no. 249 (2011): 332-338.
- Rosenberg, Marc. *E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York: McGraw Hill, 2001.
- Simonson, Michael, Sharon Smaldino, Michael Albright, Susan Zvacek. *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education*, 5th ed. Columbus: Merrill Publishing Company, 2006.
- Smaldino, Sharon E., James Russell, Robert Heinich, Michael Molenda. *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. Boston: Pearson Education Inc., 2004.



Il Foro de comunicaciones

# IKASART

2011

