

educastvr



Gobierno del Principado de Asturias

Consejería de Educación, Cultura y Deporte

RTP

Radiotelevisión del Principado de Asturias

QUÉ ES EDUCASTUR TV	2
EPISODIOS. CLASIFICACIÓN DE LOS VÍDEOS	3
COMPETENCIAS	3
EPISODIOS. SECCIONES DE LA ESCALETA	4
CANALCOMUNICA	5
DESCUBRIENCIA.....	6
DIGITALÍZATE	7
APRENDO LUEGO EXISTO	8
EXPLORAMUNDOS.....	9
CONCIENCIARTE	10
MI MUNDO Y YO.....	11
EJEMPLO DE ESCALETA	12
FORMACIÓN Y VIDEOTECA	13
DOCUMENTOS DE APOYO	15
GUIÓN ORIENTATIVO	15
CONSEJOS DE CARÁCTER TÉCNICO.....	16
GUÍAS DEL PROYECTO. DIFUSIÓN	17



2021 Educastur. Consejería de Educación del Principado de Asturias

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



QUÉ ES EDUCASTUR TV



Educatur TV es un proyecto desarrollado en colaboración entre la Consejería de Educación y la Radiotelevisión Pública del Principado de Asturias (RTPA). El proyecto plantea la continuidad de la primera temporada de la serie *Aprende con TPA*, que incluía los vídeos de **Educatur TV** realizados por profesorado de centros educativos asturianos y que fue emitida durante los meses de confinamiento del año 2020.

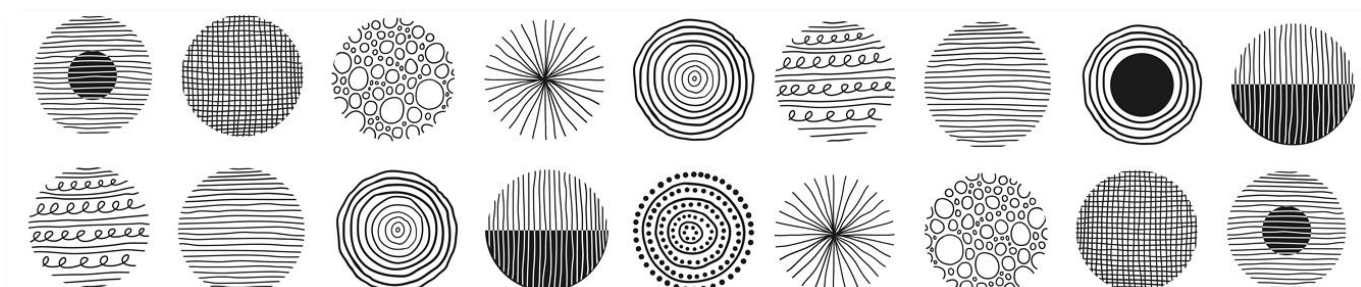
El proyecto reformula Educatur TV para darle una visión educativa organizada e innovadora. Educatur TV aprovecha la potencia del medio televisivo como recurso educativo, como canal para visibilizar las actividades que se realizan en los centros educativos y para promover la transferencia de buenas prácticas.

El proyecto plantea un esquema abierto de clasificación de los vídeos de los centros educativos que facilita a la Consejería de Educación y a la RTPA la construcción de los episodios de la serie Educatur TV para que sean variados, transversales e inspiradores para el público educativo. La serie consta de episodios de una media hora de duración que se emitirán los sábados, dirigidos a Educación Infantil y Primaria, y los domingos, para Educación Secundaria y Formación profesional.

Se creará una videoteca a partir de la cual se seleccionen los vídeos que formarán parte de la serie de televisión. Esta selección se basará en una actividad formativa tutorizada en la que el profesorado interesado pueda mejorar sus conocimientos técnicos y de innovación educativa para conseguir resultados óptimos en sus elaboraciones audiovisuales.



EPISODIOS. SECCIONES TEMÁTICAS



La clasificación de los vídeos está basada en **secciones temáticas** o apartados *fijos* de la escaleta de los episodios de la serie. Cada sección está relacionada con una o varias competencias clave, establecidas por la normativa educativa vigente, que se detallan en el punto siguiente.

Los episodios pueden contener todas las secciones o una selección de ellas, dependiendo del interés de los vídeos, de su duración y de la composición del episodio. En este caso, se procurará alternar las secciones para equilibrar la visibilidad de todas las temáticas.

Cada sección tiene una definición abierta de forma que pueda contener toda clase de vídeos relacionados con la temática y de actividades con diferentes tipos de estructura: actividades de clase, proyectos (ABP, ABJ, aprendizaje-servicio...), retos, salidas escolares, juegos, organización de centro o de aula, buenas prácticas de educación híbrida, nuevos espacios, metodologías innovadoras, etc.

COMPETENCIAS

Dada la importancia de la enseñanza por competencias, potenciada aún más por la nueva ley de educación, los temas que se tratan en las secciones están basados en las competencias clave de la LOMLOE.

COMPETENCIAS (LOMLOE)	
1	Competencia en comunicación
2	Competencia plurilingüe
3	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
4	Competencia digital
5	Competencia personal, social y de aprender a aprender
6	Competencia ciudadana
7	Competencia emprendedora
8	Competencia en conciencia y expresiones culturales



SECCIONES TEMÁTICAS

Se describen a continuación las secciones de los episodios de la serie de televisión indicando en cada caso las competencias predominantes, así como ejemplos de las posibles temáticas y tipologías de las actividades que se pueden grabar en los vídeos.

Las secciones son fijas para todos los episodios, pero es posible organizar episodios que no tengan todas las secciones, por ejemplo, para incluir un vídeo interesante con una duración más larga; en este caso se procurará mantener el equilibrio temático entre episodios.

Las competencias se conciben como transversales y se promueve su desarrollo conjunto y sus posibilidades de combinación. No obstante, para facilitar la clasificación de los vídeos y la composición de los episodios la clasificación en secciones se hará en general teniendo en cuenta las competencias predominantes.

CANALCOMUNICA

Competencia en comunicación y competencia plurilingüe



La sección **CANALCOMUNICA** unifica las competencias en comunicación y competencia plurilingüe de la Ley y en ella tienen cabida las actividades relacionadas con la comunicación en sentido amplio o, dicho de otra forma, con las *Competencias informacionales y comunicativas* (Competencias del siglo XXI), en las que se pueden incluir la *Comunicación lingüística, Sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales* y la *Competencia digital*.

Las actividades de esta sección engloban todos los idiomas, formatos y soportes y van desde las más clásicas de lectoescritura, hasta las más innovadoras como alfabetizaciones múltiples, teatralización, talleres de escritura creativa, creación de cuentos colectivos, medios de comunicación (radio, TV, redes...), letra y música, bibliotecas escolares...; y toda la serie de opciones relacionadas con idiomas.

Los vídeos de esta sección tendrán como protagonista la palabra y la comunicación en cualquier idioma, formato y soporte.

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Cómo se dice, cómo se escribe.
- Curiosidades de la lengua (etimología, juegos lingüísticos, recursos literarios...).
- Taller de creación literaria (microrrelatos, haikus, cadáver exquisito, jitanjáforas, poemas...).
- Estilos de comunicación según el medio (radio, TV, redes sociales...).
- La radio escolar. Los medios de comunicación.
- Cuentacuentos.
- Contamos un libro. Recomendaciones. Por qué es un clásico.
- Animación a la lectura.
- Alfabeto (alfabetizaciones múltiples).
- Actor's Studio (teatralización).
- Letra y música.
- Obras colectivas.
- Proyectos de bibliotecas escolares.
- Todo tipo de actividades y proyectos relacionados con cualquier idioma.
- Infantil. Doblaje de cuentos.



DESCUBRICIENCIA

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

descubriciencia

Competencias STEAM



La sección llamada **DESCUBRICIENCIA** engloba todas las actividades relacionadas con las matemáticas y las ciencias teóricas y experimentales: descubrir, investigar, experimentar en laboratorio, buscar inspiración en personajes relevantes de las ciencias, etc. Pero también las llamadas competencias STEM (STEAM), consideradas como Competencias del siglo XXI, que pueden incluir varias competencias clave: *Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales, Emprendedora, Aprender a aprender y Competencia digital.*

En este proyecto se asume **STEAM**, con la **A** de arte y se contempla la aplicación de la ciencia y la tecnología al arte y viceversa, las iniciativas de emprendimiento científico-artístico, el movimiento *maker*, la creación artística con medios tecnológicos, la aplicación del diseño artístico a la mejora de la tecnología y la robótica, etc.

Los vídeos de esta sección tendrán como protagonistas las actividades, proyectos o retos, tanto teóricos como prácticos, que fomenten el gusto por las matemáticas y la experimentación científica y el conocimiento y aplicación de la tecnología, especialmente dirigidos a las niñas.

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Retos y juegos matemáticos.
- Experimentos de laboratorio.
- Mi casa es mi laboratorio
- Robótica y tecnología.
- ¿Cómo funciona el mundo? Explicamos el mundo a través de la física, la química...
- Infantil. Matemáticas manipulativas
- STEAM: la ciencia y la tecnología aplicada al arte y viceversa
- Emprendimiento científico y tecnológico. Inventos
- Movimiento maker
- Biopic grandes personajes de la ciencia y la tecnología
- Grandes inventos que cambiaron el mundo



DIGITALÍZATE

Competencia digital



El eje de la sección **DIGITALÍZATE** es el desarrollo de la competencia digital: como competencia transversal para el desarrollo de las demás competencias, como base de procesos de innovación educativa y como medio para el mantenimiento y la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación híbrida, mixta o semipresencial; estas modalidades son esenciales en la actual situación de pandemia para garantizar la continuidad de las tareas educativas.

La competencia digital se entiende aquí en sentido amplio: la del centro como organización, la competencia digital docente y la del alumnado.

En esta sección se incluyen vídeos sobre el uso educativo de programas y aplicaciones, sobre el desarrollo de metodologías activas basadas en tecnología, experiencias de educación híbrida, móviles y apps, uso responsable de las TIC y redes, robótica, espacios tecnológicos, etc.

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Uso de aplicaciones y sus posibilidades educativas.
- Retos con apps, programas y aplicaciones web.
- Estrategias y herramientas para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje en modelos semipresenciales y a distancia.
- Metodologías activas basadas en tecnología.
- Espacios tecnológicos: aulas dinámicas, espacios *maker*...)
- Juegos y gamificación.
- Uso responsable de las TIC y redes sociales.
- Herramientas para la comunicación y la colaboración.
- Creación y presentación de contenidos.
- Espacios de difusión de información: blog, web, redes.
- Robótica, IA, realidad aumentada...



APRENDO LUEGO EXISTO

Competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia emprendedora



aprendo luego existo
Competencias personal y de aprender a aprender

APRENDO LUEGO EXISTO se concibe como un apartado muy abierto que pueda contener propuestas muy variadas y transversales. Aunque estas competencias son esenciales en el desarrollo del resto de competencias en esta sección tienen relación directa con el aprendizaje continuo, la capacidad de relación y colaboración, la conversión de información en conocimiento, la educación en valores, la creatividad, la resiliencia, el emprendimiento... y la superación de retos y dificultades vitales.

Los vídeos de esta sección versan sobre metodologías activas de aprendizaje, retos y proyectos de investigación en los que se prime la capacidad de relación y el trabajo en colaboración, iniciativas de emprendimiento y compromiso social, celebración de días señalados, empoderamiento de la mujer, ...

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Trabajo por proyectos: investigación, problemas, retos, vídeo,
- Actividades de creatividad. Movimiento *maker*.
- Proyectos de aprendizaje servicio.
- Conciencia social y ciudadana. Colaboración con la comunidad educativa y con el entorno.
- Celebración de días señalados.
- Educación en valores.
- Técnicas de estudio.
- Metodologías activas de aprendizaje.
- Retos ludificados: break outs, scape room, magia.
- Cine y educación.



EXPLORAMUNDOS

Competencia ciudadana



El eje de la sección **EXPLORAMUNDOS** es la Competencia ciudadana entendida como el desarrollo de competencias sociales y cívicas en sentido amplio: conocimiento del entorno y del mundo y competencia para desenvolverse en él con éxito.

Los vídeos de esta sección tratan sobre los valores cívicos y democráticos y, como base de ellos, la exploración y el conocimiento profundo de la geografía, la historia, la flora y la fauna, las culturas del mundo, la organización de los colectivos humanos, la economía, la política... Y todo ello referido tanto del entorno cercano, como de la comunidad, el país, el continente y el resto del mundo.

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Curiosidades de la historia.
- Experiencias, anécdotas. Mitos.
- Culturas del mundo. Un mundo global.
- Agencia de viajes.
- Cómo se vive en...
- Grandes expediciones.
- Qué estaba pasando en el mundo cuando...
- Quiénes eran los... (egipcios, griegos, romanos, hunos, celtas...).
- Cómo se organiza... (ONU, Europa, España, Asturias...).
- El trazado del mundo (geografía física y política).
- Mundo animal
- Artistas, constructores, inventores. Guion *biopic*.



CONCIENCIARTE

Competencia en conciencia y expresiones culturales



La sección **CONCIENCIARTE** incluye los temas relacionados con el estudio de todas las artes y la expresión artística, así como con el desarrollo de la conciencia de las expresiones culturales del entorno cercano y del resto del mundo. Esta competencia se trata también en las STEAM que, como se ha comentado, incluyen la A de expresión artística; los vídeos de temática STEAM se pueden clasificar según sea predominante la parte artística o la científico-tecnológica.

Los vídeos de esta sección incluyen actividades relacionadas con el conocimiento de obras de arte y tesoros de la humanidad, visitas a museos, reciclaje artístico, música, talleres de creación artística, enseñanza basada en cine, expresiones culturales (cercanas y lejanas), etc. Y de la aplicación del arte a la tecnología y viceversa.

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- El arte que me rodea.
- Recomiéndame una obra de arte.
- Arte y compromiso.
- Leer un cuadro. Visitas a museos.
- Reciclaje artístico.
- Infantil. Tejetaller (lanas y telares).
- Una canción, una música.
- Instrumentos, ritmo, mesa de luz.
- Ópera, zarzuela, cine musical.
- El tesoro de la humanidad (yacimientos, museos, monumentos...).
- Talleres de creación artística.
- Cinemateca, cine aplicado a la educación.
- La A de STEAM: ciencias y tecnología aplicadas al arte, y viceversa.
- Expresiones culturales (cercanas y lejanas).
- Artistas, constructores, inventores. Guion *biopic*.



MI MUNDO Y YO

Educación ambiental y Educación para la salud



El tratamiento de la salud y del medioambiente no son competencias como tales, pero son imprescindibles dentro de un programa educativo como este. Se crea la sección **MI MUNDO Y YO** para abrir el abanico temático de forma que pueda contener básicamente vídeos de dos tipos de actividades:

- **Mi mundo.** Actividades relacionadas con la Educación ambiental entendida como la salud del planeta como mi hogar y el de toda la humanidad: cuidado y sostenibilidad de la naturaleza, reciclaje...
- **Yo.** Actividades relacionadas con la Educación para la salud entendida como mi salud personal y mis hábitos saludables: educación física, alimentación, estilo de vida, prevención de drogadicciones...

Ejemplos de temas y tipología de actividades

- Educación física: entrenamientos, mediciones, deportes varios...
- Deporte con música. Baile.
- Vamos a la compra: etiquetas, ingredientes... Cocina saludable.
- Hábitos saludables. Estilo de vida.
- Proyectos o retos para concienciar sobre una alimentación saludable.
- Anatomía y biología. Cómo funciona nuestro cuerpo y cuidados.
- Cultura científica (médica).
- Protección propia y ajena: higiene, prevención de contagios, vacunas.
- Infantil. Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal (higiene, ejercicios, gestión de emociones, autocontrol, psicomotricidad gruesa y fina).
- Desarrollo sostenible.
- Proyectos sobre el clima y el cambio climático.
- Reciclaje.
- Huerto escolar.



EJEMPLO DE ESCALETA

La estructura propuesta permite la suficiente versatilidad para construir cada episodio con una escaleta tipo, pero cada episodio puede contener todas o algunas de las secciones dependiendo del tiempo total de duración del episodio, de las cortinillas, entradas... o para compensar una duración superior de un vídeo interesante con otro más corto. Sirva como ejemplo la escaleta de un capítulo con las siete secciones:

SECCIÓN (TEMA GENERAL)	ESTRUCTURA	TIPOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	DATOS DE DOCENTES	DATOS CENTRO	EDAD ETAPA-CURSO	DURACIÓN
CANALCOMUNICA	Escritura creativa	Taller	Escribir obra de teatro colectiva y representarla	Ana Alonso anaalonso@educastur.org	CP El Mar	3º-4º Primaria	5´
DESCUBRICIENCIA	Ciencia aplicada al arte (STEAM)	Proyecto de investigación	Formas geométricas en un cuadro de Kandinsky	Pedro Díaz pedrodi@educastur.org	CP El Sauce	5º-6º Primaria	4´30´´
DIGITALÍZATE	Espacios tecnológicos	Aula dinámica (aula del futuro)	Experiencia de planificación de actividades educativas en un aula dinámica	María Teresa Martínez mteresamj@educastur.org	IES El Valle	ESO y Bachillerato	4´45´´
APRENDO LUEGO EXISTO	Gamificación	Scape room	Organización de un juego tipo scape room sobre la I Vuelta al mundo	Ricardo González ricardogm@educastur.org	IES Astrolabio	ESO	5´30´´
EXPLORAMUNDOS	Análisis histórico	Proyecto de investigación	Qué estaba pasando en el mundo cuando...	Isabel García isabelgb@educatsur.org	CPEB La Arboleda	Primaria-ESO	3´45´´
CONCIENCIARTE	Expresión artística	Taller de lectura de cuadros	Leer un cuadro: visitas al Museo de BBAA de Asturias	Julio Díaz juliomadr@educatsur.org	CP La Ribera	5º-6º Primaria	5´
MI MUNDO Y YO	Huerto escolar. Cocina saludable	Taller de cocina	Recogida de productos del huerto escolar y recetas de cocina saludables	Inés Artime inesarn@educastur.org Carlos Alonso carlosalg@educastur.org	EEl Bola de cristal	Infantil	5´55´´



FORMACIÓN Y VIDEOTECA



¿Eres un profesor o una profesora de un centro de Asturias? ¿Quieres compartir las actividades innovadoras que desarrollas en tu centro? ¿Quieres formarte para realizar vídeos educativos de calidad? ¿Quieres que tu obra forme parte del proyecto Educastur TV? Solo tienes que apuntarte al [curso de formación de Educastur TV](#)

EL CURSO: EDUCASTUR TV. CREACIÓN DE VÍDEOS EDUCATIVOS PARA TELEVISIÓN

Este proyecto prevé la creación de una videoteca con vídeos educativos grabados por profesores y profesoras de centros asturianos que sea la base para la confección de los episodios de Educastur TV. Para optimizar la calidad de los vídeos, tanto en contenido como en características técnicas, se convoca un curso de formación específico para este proyecto organizado por los CPR de Asturias. El curso se desarrolla a través del campus educastur de **Formación del profesorado**: formación.educastur.es e incluye contenidos relacionados con la creación de vídeos educativos y algunas sesiones de videoconferencia a través de Teams (Educastur Office 365).

[Díptico informativo del curso](#) (CPR de Oviedo)

[Acceso a la inscripción](#) (CPR Oviedo)

<p>4.- Criterios de selección Los establecimientos con carácter general en el Plan Regional de Formación 2020/2021 de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.</p> <p>Observaciones Actividad cofinanciada por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020. SE RECOMIENDA, que para recibir correctamente las notificaciones del CPR, al inscribirse al curso comprobéis que el correo que figura en la ficha personal es el correo institucional Educastur 365.</p> <p>EDUCASTUR TV. CREACIÓN DE VÍDEOS EDUCATIVOS PARA TELEVISIÓN</p> <p>CURSO A DISTANCIA</p> <p>educastur CREACIÓN DE VÍDEOS EDUCATIVOS PARA TELEVISIÓN</p> <p>cpr Oviedo</p> <p>GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN</p> <p>Julián Cufado, SA - 33008 Oviedo Tel: 985242794 - Fax: 985242554 cpr@educastur.es - cpr@oviedo.es</p>	<p>1.- Datos generales</p> <p>Código: 631 Asesoría: Tecnologías de la Información y la Comunicación. Lucía Álvarez García Estado: Convocada</p> <p>Duración: 20 horas Fecha inicio actividad: 13 / 05 / 2021 Dirigido a: Todo el profesorado Calendario:</p> <p>2.- Información sobre la inscripción</p> <p>Número de participantes: MÍNIMO: 50 MÁXIMO: 150 Período de inscripción: DESDE: 27 / 04 / 2021 HASTA: 10 / 05 / 2021 Fecha de publicación de lista de personas admitidas: 11 / 05 / 2021</p> <p>Procedimiento de inscripción: La inscripción se realizará en línea desde la página web del Centro de Profesorado y de Recursos de Oviedo (https://cproviedo.es/formacion)</p> <p>3.- Descripción del programa</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el proyecto educativo y televisivo de Educastur TV. • Orientar y acompañar al profesorado en la creación de vídeos de carácter educativo. • Conocer los requisitos técnicos mínimos que debe tener un vídeo para su emisión televisiva. • Crear un vídeo educativo aplicando requisitos técnicos de edición, sonido, planificación e iluminación. • Crear una mediateca de vídeos educativos realizados por el profesorado participante. • Potenciar la innovación y desarrollar diferentes competencias a través de la elaboración de productos audiovisuales y comunicativos. <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del proyecto Educastur TV. • Justificación, planificación y desarrollo de proyectos que ainen lo educativo y lo televisivo. • Una propuesta de guion: partes y tiempos. • Requisitos técnicos para crear y montar un vídeo para televisión. De la idea al producto. • Planificación de un vídeo-reportaje. La importancia de la iluminación, los planos, el sonido... en las producciones audiovisuales. • Apps y programas de creación y edición de vídeo. • Producción y postproducción de un vídeo educativo. <p>Metodología: El curso se realizará en línea, a través del Campus de Formación del Profesorado (https://formacion.educastur.es/login/index.php) y las videoconferencias se desarrollarán en directo en la plataforma TEAMS. La metodología será activa y participativa, basada en el aprender haciendo a través de tareas prácticas de aplicación de los contenidos trabajados y en el acompañamiento de la tutoría para el seguimiento del progreso en el curso y en la elaboración de las tareas obligatorias y el producto final.</p>
--	--

Actividad cofinanciada por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020.



Una vez completadas las sesiones de formación el profesorado participante tendrá un periodo no inferior a un mes para elaborar sus vídeos. Durante esta fase dispondrán de una tutorización permanente con el fin de resolver dudas y recibir orientaciones para optimizar los vídeos.

Al finalizar el curso, los vídeos del profesorado participante se clasificarán y pasarán a formar parte de la videoteca a partir de la cual la Consejería de Educación y la RTPA confeccionarán las escaletas de los episodios de la serie Educastur TV. Este modelo permite además la repetición periódica para dar continuidad a la serie de TV.

El curso se certificará con 2 (20 horas) créditos de reconocimiento de Formación Permanente del Profesorado.



DOCUMENTOS DE APOYO

GUIÓN ORIENTATIVO

Se adjunta un modelo de guion general cuyo fin es servir de orientación del contenido, descripción y desarrollo del vídeo. No se pretende hacer vídeos *por encargo*, pero sí marcar una línea temática, duración, y características generales del vídeo antes de empezar a hacer la grabación. Este guion facilita además la clasificación posterior del vídeo en la sección más adecuada del episodio.

Esta propuesta de guion calcula una duración media del vídeo de 5 minutos, pero se dará flexibilidad a las duraciones estableciendo un mínimo y un máximo: entre 2 y 7 minutos, por ejemplo, de forma que no se coarte el desarrollo de la actividad que se graba. Posteriormente, la Consejería de Educación y el equipo de edición de la RPTA podrán organizar los episodios encajando los vídeos según su duración y teniendo en cuenta las secciones temáticas de la escaleta (no todos los episodios tendrán todas las secciones).

GUIÓN VÍDEOS TPA			
SECCIONES	DESCRIPCIÓN	INDICACIONES	DURACIÓN
Presentación	Mi nombre es X, soy docente de X en X	Muy breve, directo para que el vídeo mantenga el interés en las partes esenciales.	30''
Introducción	¿Qué vamos a aprender, qué competencias vamos a desarrollar? ¿Qué materiales, apps, recursos necesitaremos?	Responder algunas o todas las preguntas. El objetivo es crear atmósfera, avanzar el contenido del vídeo, si se necesitan recursos o materiales para realizar el reto, etc.	1'
Desarrollo	Explicación de la actividad, desarrollo del proyecto, concepto.	Establecer pasos para hacer más sencillo el seguimiento. Uso de frases cortas. Lenguaje inclusivo	2' 30''
Propuesta final	Parte final reservada para la propuesta: proponer un reto, la realización de la actividad, la resolución de un problema; en definitiva, la creación de un producto en relación a lo expuesto en el desarrollo.	Es conveniente mostrar un ejemplo del producto que se propone.	1'
TOTAL			5'



CONSEJOS DE CARÁCTER TÉCNICO

Se indican a continuación algunos consejos básicos para la optimización técnica de los vídeos. Para las cuestiones técnicas se contará con la inestimable ayuda de las personas profesionales en edición de vídeo y montaje de la RTPA.

CONSEJOS DE CARÁCTER TÉCNICO	
Dispositivo principal de grabación	<ul style="list-style-type: none">✓ Como dispositivo principal, un teléfono móvil puede ser una buena opción y no es necesario cambiar la configuración por defecto de la aplicación de cámara nativa. El uso de un trípode también mejora la estabilidad y, por tanto, la calidad.
Audio	<ul style="list-style-type: none">✓ El audio es muy importante en un vídeo y, en muchas ocasiones, marca la calidad del mismo.✓ Es conveniente usar un micrófono. Los micros de solapa son muy económicos y solventan en un alto porcentaje los problemas de audio elevando mucho la calidad final del vídeo.
Iluminación	<ul style="list-style-type: none">✓ Es conveniente buscar un lugar bien iluminado. Es más sencillo usar luz natural y procurar evitar el contraluz.✓ La posición ideal es una luz frontal, lo que también reduce las sombras.
Espacio/Encuadre	<ul style="list-style-type: none">✓ Se recomienda un espacio libre de distracciones, minimalista para centrar la atención en el contenido del vídeo.✓ Asimismo, es conveniente elegir un lugar con poco ruido ambiente, lo más aislado posible.✓ Si se graba en un espacio controlado, se puede elegir una habitación con poco eco, amueblada, con alfombras, armarios... para evitar ecos.✓ Si la grabación se realiza en el centro educativo, el sonido del alumnado puede ayudar a crear ambiente si es controlado.
Edición y formato de vídeo	<ul style="list-style-type: none">✓ El formato final debe estar editado mínimamente cortando los clips de vídeo no válidos.✓ El formato de exportación será lo más compatible posible: MP4, MOV.



GUÍAS DEL PROYECTO. DIFUSIÓN



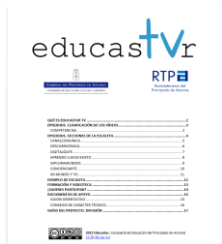
[Guía rápida educastur TV](#) (Genially)



[Infografía educastur TV](#) (Genially)



[Guía proyecto detallado](#) (Sway)



[Guía proyecto detallado](#) (pdf)



[Curso de formación. CPR Oviedo](#) (díptico)
[Curso de formación. CPR Oviedo](#) (inscripción)





GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

educastur)))

educastvr



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

RTP

Radiotelevisión del
Principado de Asturias



2021 Educastur. Consejería de Educación del Principado de Asturias
[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)