

Resposta as preguntas da sesión 3: Xestión, creación e documentación de contidos

- **Que programa empregas para a edición de audio e vídeo e en que plataforma os difundes?**
- **Subir audios de Radio escolar á páxina web de centro como o ves?**
- **Cantas sesións á semana dedicades ao proxecto, aproximadamente?**
- **Unha dúbida, que programa se usa para pasar do croma a imaxe final?**
- **Que máis se pode elaborar a través da impresora 3D?**
- **Como farías para xerar o vídeo de realidade virtual?**
- **Con que están editado os vídeos?**
- **Aa través de Agueiro podería chegar a xestionar o uso das aulas de informática do centro?**
- **Que é un teleprompter?**
- **Con que uniches as unións da cúpula xeodésica?**
- **Ligazóns a exemplos de cúpulas xeodésicas**
- **Onde compraches o plástico para facer o inchable?**
- **Non ten certo perigo o inchable?**
- **Tes algún exemplo enfocado a infantil?**

Que programa empregas para a edición de audio e vídeo e en que plataforma os difundes?

Edición de audio:

- **Audacity** (<https://www.audacityteam.org/>) editor de audio libre e de código aberto, ademais de ser multiplataforma. Moi sinxelo de empregar para proxectos educativos.

Edición de vídeo:

- **Kdenlive** (<https://kdenlive.org/>) editor de vídeo libre e de código aberto, ademais de ser multiplataforma. Moi sinxelo de empregar para proxectos educativos.
- **Openshot** (<https://www.openshot.org/es/>) editor de vídeo libre e de código aberto e multiplataforma. Sinxelo de empregar en proxectos educativos.
- **DaVinciResolve** (<https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve>) programa de edición, etalonaxe e efectos visuais e posproducción empregado por moios audiovisuais. Require un ordenador con boa tarxeta gráfica e bo procesador. É multiplataforma.
- **CupCut** (<https://www.capcut.com/>) editor de vídeo online ou para Mac, gratuito; permite multitude de efectos para empregar nos teus vídeos.
- **Camtasia** (<https://www.techsmith.es/editor-video.html>) programa de edición de vídeo para o cal é necesario contar con unha licenza, é compatible con Windows ou Mac.
- **Wondershare Filmora** (<https://filmora.wondershare.net/es/editor-de-video/ad-filmora.html>) programa de edición de vídeo para o cal é necesario contar con unha licenza, é compatible con Windows ou Mac.

Divulgación de podcast:

- **Aula virtual** dentro dos cursos das aulas virtuais dos centros educativos existen unhas tarefas e recursos para subir podcast e despois poder difundilos.
- **Aqueiro** (<https://aqueiro.edu.xunta.gal/>) comunidade educativa dixital da Consellería de Eucación onde o profesorado ten espazo para crear páxinas con contidos de maneira individual ou colaborativa e poder compartilo. Cada profesor ou profesora conta con unha capacidade de 20Tb (20480Gb).
- **Ivoox** (<https://www.ivoox.com/>) plataforma de aloxamento de podcast en español de referencia no que se poden atopar multitude de podcast. Permite incrustar na web do centro un reprodutor.
- **Spotify for Podcasters** (anteriormente **Anchor**) (<https://podcasters.spotify.com/>) plataforma para aloxar podcast que permiten darlle difusión en diferentes plataformas como son Spotify, Apple Podcast, Google Podcast, Overcast, PocketCast. Permite incrustar na web do centro un reprodutor.
- **Podgalego** (<https://podgalego.agora.gal/>) web que divulga podcast realizados en galego e aloxados en diferentes plataformas.

Divulgacións de audiovisuais:

- **Aqueiro** (<https://aqueiro.edu.xunta.gal/>) comunidade educativa dixital da Consellería de Educación onde o profesorado ten espazo para crear páxinas con contidos de maneira individual ou colaborativa e poder compartilo. Cada profesor ou profesora conta con unha capacidade de 20Tb (20480Gb).
- **Youtube** (<https://www.youtube.com/>) plataforma específica para a divulgación de vídeos.
- **Vimeo** (<https://vimeo.com/es/>) plataforma específica para a divulgación de vídeos.

Subir audios de Radio escolar á páxina web de centro como o ves?

Subir audios directamente á web do centro pode ser unha opción, pero se queremos ter os audios clasificados en podcast, no que estén todos accesibles recomendaría algunha das plataformas que permiten indexar esos audios e a través da información RSS avisar as persoas que están subscritas da publicación dun novo episodio. Calquera das ferramentas engadidas na entrada anterior de divulgación de audio permiten facer ese traballo.

Cantas sesións á semana dedicades ao proxecto, aproximadamente?

Esto depende moito do tipo de proxecto e da data límite que nos teñamos marcada. Por exemplo se o proxecto a desenvolver unicamente é elaborar unhas chapas para o día das Letras Galegas, temos de data límite o Día das Letras Galegas, e teremos que facer o deseño, imprimir en papel o deseño e elaborar as chapas (importante saber o número de chapas que vamos a elaborar). En total poderíamos dedicarlle un total de 6 sesións. En cambio se é un proxecto para desenvolver ao longo de todo o curso por profesorado de diferentes ámbitos implicado pois sería necesario moitas máis sesións e a coordinación entre todo o profesorado implicado no proceso.

Nalgúns dos exemplos mostrados como a construción do areeiro, desenvolveuse con xuntanza do profesorado polas tardes ao longo de todo o curso e en total ao redor de 20 sesións.

Unha dúbida, que programa se usa para pasar do croma a imaxe final?

Se o queres ver de maneira inmediata o efecto do Croma e ver xa a outra imaxe ou o vídeo onde se atopa o Croma o recomendable é usar OBS, software libre multiplataforma que está na maqueta Abalar (<https://obsproject.com/es/download>), que é un programa que serve para o emprego de streaming e ter varios escenarios con efectos premontados. Pode ser de moita utilidade ademáis de para ver o croma en directo, para a realización de gravacións con varias cámaras ou streamings.

Se o que se grava co croma se vai editar posteriormente, calquera programa de edición de vídeo permitirá eliminar o fondo verde (que é moi importante que esté uniformemente iluminado), e engadir unha imaxe fixa ou un vídeo.

Que máis se pode elaborar a través da impresora 3D?

Na impresora 3D ou a través dos lápis 3D podes empregalos para múltiples proxectos, como pode ser imprimir pezas para un determinado xogo ou robot, ceración de chaveiros personalizados, replicar un obxecto existente como pode ser un fósil, creación de maquetas do territorio.

Para o uso da impresora 3D pódense descargar modelos xa modelados a través de diferentes plataformas como por exemplo Thingiverse (<https://www.thingiverse.com/>) ou Cults (<https://cults3d.com/es>). Se queredes editar ou crear vós as vosas pezas podedes empregar o escáner 3D ou modelalas a través de TinkerCAD (<https://www.tinkercad.com/>), Blender (<https://www.blender.org/>) ou OpenSCAD (<https://openscad.org/>).

Como farías para xerar o vídeo de realidade virtual?

Se queres crear un vídeo de realidade virtual realizado a partir dunha cámara 360°, podes realizalo a través do H5P da aula virtual ou a través de Lumi (<https://app.lumi.education/>), para isto é necesario contar coas imaxes ou vídeos 360° ou capturalos con unha cámara.

En cambio se queres crear un metaverso virtual polo cal recorre e descubrir diferente información, o recomendado é empregar Spatial (<https://www.spatial.io/>).

Con que están editados os vídeos?

A maioría de vídeos mostrados están editados a través dunha aplicación móbil que xa non está dispoñible que é Quik, ou co programa de pago Camtasia. Aínda así con calquera dos programas facilitados na primeira pregunta sería posible a edición dun vídeo das características dos que vimos.

Aa través de Agueiro podería chegar a xestionar o uso das aulas de informática do centro?

Agueiro (<https://agueiro.edu.xunta.gal/>) é unha plataforma en liña, pensada tanto para profesorado (accedendo a través do correo corporativo), como para alumnado (sendo necesario que previamente o centro educativo os dea de alta) dos centros educativos galegos, nos que se crearán comunidades para compartir contido e traballar en liña. A ferramenta orixinal creouse como unha ferramenta de portfolio dixital, pero actualmente implementa xa unha xestión de comunidades dixitais.

Dentro de Agueiro poderás Crear contido no teu portfolio dixital, compartir os contidos xestionando a privacidade ou colaborar en grupos.

Podes atopar toda a información sobre Agueiro no manual elaborado:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/abalar/aulavirtual/course/view.php?id=102>

Eu a verdade non o vexo para xestionar o uso das aulas de informática do centro, a non ser que todo o profesorado comparta un grupo do centro e exista unha páxina colaborativa na que se vaia reservando a aula de informática.

Que é un teleprompter?

É un dispositivo que permite a persoa que está falando diante dunha cámara ler un texto dixital. O texto móvese a mesma velocidade que a persoa que está lendo e a través desde dispositivo móstrase no mesmo punto onde está a cámara polo que a persoa que está lendo está continuamente mirando a cámara.

Con que uniches as unións da cúpula xeodésica?

As unións que fixera para a cúpula xeodésica no 2017 foran feitas a través da impresión 3D, pero deron moitos problemas e actualmente as faría empregando mangueras e un tornillo no medio que as unira algo semellante ao empregado en Palitroques

Ligazóns a exemplos de cúpulas xeodésicas

Algúns dos exemplos mostrados, son os modelos creados por Debora Pereiro Carbajo en Gegogebra: <https://www.geogebra.org/m/qxjne9bz>, nos que aparecen diferentes exemplos e tamén para realizalos con cartulina. Tamén as estruturas de Palitroques creadas polo arquitecto Víctor González García-Echave, na que as unións están realizadas a partir de caucho: <https://www.palitroques.es/>

Onde compraches o plástico para facer o inchable?

O plástico para facer o inchable pódese mercar nunha tenda que vendan plásticos para invernaideiros xa que son transparentes e á vez teñen certa resistencia, tamén se poden empregar outro tipo de plásticos pero se se vai entrar polo interior teñen que ter a suficiente resistencia para que non se rachen o empuxar. Tamén se poden empregar bolsas de plástico, como se explica no documento de Basurama: <https://el-recetario.net/wp-content/uploads/2021/03/Co%CC%81mo-hacer-un-inflable-con-pla%CC%81stico-usado.pdf>

O colectivo Basurama recopilou na súa páxina web unha serie de manuais e exemplos de inchables realizados en diferentes centros educativos, ademáis da documentación de todo o proceso: <https://basurama.org/zaborrapuztu/recursos/>

Non ten certo perigo o inchable?

A actividade foi feita con alumnado de 2º da ESO e a construción con alumnado da universidade. O problema que pode haber unha vez que esté inchado é que se apague o ventilador ou que se rompa, se isto ocorre e non escapa moito aire dará tempo a saír a todas as persoas que estén no interior.

Como se realizan as unións do inchable?

Dependendo do tipo de plástico, pódese facer empregando cinta adhesiva, termosellado con unha plancha ou empregando grapas. As explicación da realización da unión están no documento de Basurama: <https://el-recetario.net/wp-content/uploads/2021/03/Como-hacer-un-inflable-con-plastico-usado.pdf>

Tes algún exemplo enfocado a infantil?

Calquera proxecto das ideas recoiadas durante a sesión que están no outro documento podería ser adaptado para educación infantil. Pero se queredes ver exemplos concretos de centros que teñen traballado con Polos Creativos en Educación Infantil podedes ver na presentación algúns ou buscar no mapa as EEI ou CRA que proxectos están levando a cabo, e se tedes dúbidas de como se poden levar a cabo poñervos en contacto con eles para que os conten como traballan.