

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Titulación de Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado
Curso Académico 2021-2022



***Propuesta práctica de mejora de la comunicación de un
centro educativo de secundaria. Estudio de caso:
Instituto Antonio Navarro Santafé***

Practical proposal to improve communication in a
secondary school. Case study: Antonio Navarro Santafé
Institute

Alumno: Ismael Ruiz Catalán

Tutor: Lorena Santos Maestre

Resumen

Según Jean Piaget (psicólogo, 1896), la adolescencia es una etapa crucial en cuanto al desarrollo de la inteligencia, ya que las habilidades cognitivas alcanzan niveles muy elevados. Los centros educativos de secundaria son el principal punto de perfeccionamiento de habilidades básicas de los jóvenes. Una travesía de unos cuatro años en la que el alumnado adquiere conceptos fundamentales para la vida en sociedad como desarrollar hábitos de disciplina y trabajo en grupo e individual, desarrollo personal y valores fundamentales como de género e igualdad. El presente trabajo de investigación analiza la comunicación del Instituto de Enseñanza Obligatoria Antonio Navarro Santafé y propone mejoras. Un centro de enseñanza consolidado en todos sus ámbitos y que permite a los habitantes de la comarca el acceso a un gran abanico de posibilidades de formación, ya que además de secundaria y bachillerato, cuenta con un gran repertorio de módulos y ciclos. El IES se ubica en la Calle San Benito de Villena (Alicante), ciudad de aproximadamente 36.000 habitantes, situada al sureste de España. El estudio de caso se ha llevado a cabo tras un periodo de un año en prácticas en el centro. Conociendo así el funcionamiento de la organización y su comunicación, tanto interna como externa. El trabajo realiza un estudio de la situación del instituto e incluye talleres y sesiones realizadas con el estudiantado para mejorar su formación y potenciar las raíces comunicativas. Por último, se concluye con unas reflexiones a nivel general acerca de si las herramientas propuestas han servido para mejorar la comunicación y sobre el futuro de los proyectos de investigación que realiza el centro.

Palabras clave: Comunicación, educación, digitalización, diseño gráfico, proyectos de investigación.

Abstract

According to Jean Piaget (psychologist, 1896), adolescence is a crucial period in the development of intelligence, since cognitive abilities reach very high levels. Schools are the main point of improvement of basic skills of young people. A journey of about four years in which students acquire fundamental concepts for life in society such as developing habits of discipline and group and individual work, personal development and fundamental values such as gender and equality. The present research work analyzes the communication of the Compulsory Education Institute Antonio Navarro Santafé and proposes some improvements. A consolidated teaching center in all areas, allowing the population of the region access to a wide range of education possibilities, since in addition to secondary and high school, it has a large repertoire of modules and cycles. The CEI is located on San Benito street in Villena (Alicante), a city of 36.000 habitants approximately located in the southeast of Spain. The case study was carried out after a one-year internship at the center. Knowing so the operation of the organization and your communication, both internal and external. The research carries out a study of the situation of the institute and includes workshop sessions with students to boost their making and power on their communicative roots. Finally, it concludes with some general reflections on whether the proposed tools have helped to improve communication and points of the future of the research projects carried out by the center.

Keywords: Communication, education, digitalization, graphic design, research projects.

Índice

1.	Introducción.....	1
1.1.	Objetivos e hipótesis.....	1
1.2.	Justificación.....	3
2.	Marco teórico.....	4
3.	Metodología.....	6
4.	Resultados.....	10
4.1.	Actualización del blog “Alambique 4.0”	10
4.1.1.	Edición web.....	10
4.2.	Unidad didáctica impartida: Taller de edición de vídeo.....	14
4.2.1.	Temporalización y cronograma.....	14
4.2.2.	Justificación.....	15
4.2.3.	Objetivos.....	16
4.2.4.	Realización del taller.....	18
4.3.	Canva como propuesta creativa.....	20
4.3.1.	Canva con 1º ESO.....	20
4.3.2.	Canva con 3º ESO.....	21
4.4.	Talleres de reporterismo: Club de lectura.....	23
4.5.	Taller de formularios de Google: Hábitos de lectura y mejora del servicio de la biblioteca escolar.....	25
4.6.	Masterclass de edición de vídeo con el profesorado.....	26
5.	Conclusiones.....	30
6.	Bibliografía.....	33
7.	Anexos.....	35

1. Introducción

La importancia de una buena comunicación en los centros educativos es una realidad incontestable. La comunicación representa la herramienta básica para la realización de las funciones de un centro educativo: formar y enseñar al educando en un ambiente de pluralidad y respeto, promover y sostener estrategias de integración, promover la participación activa de los padres, etc. Es la columna vertebral de la organización. El presente trabajo de investigación ha sido realizado a consecuencia de una estancia en prácticas en el IES Navarro Santafé de Villena (Alicante).

El reto al que se enfrenta el centro, partiendo de que sigue un modelo basado en la participación y la colaboración de sus miembros, es organizar la acción de estos para lograr los objetivos propuestos. Sin embargo, la comunicación no siempre es sencilla y se necesitan parámetros para conseguir un objetivo colectivo; la comunicación debe ser fluida, natural y eficaz. La digitalización, acelerada todavía más tras la Covid-19, ha ayudado a mejorar estos lazos comunicativos. Sin embargo, este centro ya había iniciado este proceso años atrás del comienzo de la pandemia, detectando carencias comunicativas y creando una página web de uso interno - profesorado - que facilita las labores de los docentes llamada Salicornio.

1.1. Objetivos e hipótesis

El funcionamiento de un centro educativo depende en gran medida de una buena comunicación entre sus miembros. La digitalización ha dejado tras su paso una comunicación más ágil, facilitando también la incorporación de herramientas digitales que favorezcan la formación del estudiantado. En el IES Antonio Navarro Santafé, como uno de los precursores de la digitalización en la Comunidad Valenciana, surge la necesidad de mejorar y mantener servicios online como el proyecto Alambique 4.0 o la mencionada página web Salicornio.

La postura del centro se sale de la norma. Los centros educativos no suelen contar con personal capacitado para agilizar la comunicación y no logran detectar los problemas que surgen ni tienen las competencias para solucionarlos. La situación de los centros

educativos en este campo plantea la siguiente cuestión: ¿Poseen los centros educativos de secundaria las herramientas necesarias para avanzar al compás de la digitalización? La Consellería de Educación debería tener la respuesta, ya que es la encargada de dotar a las instituciones educativas del material necesario. Mientras unos esperan qué pautas seguir, otros centros detectan errores y los corrigen, explicándose así la desigualdad en este ámbito.

Por lo tanto, este trabajo plantea como objetivos:

Objetivos:

- Edición web del blog “Alambique 4.0”: Actualización, apariencia, legibilidad, SEO, etc.
- Coordinar y redactar contenidos para el blog y la revista.
- Diseño y maquetación de la revista impresa.
- Dotar al alumnado de herramientas que refuercen su creatividad y originalidad a la hora de presentar trabajos: Canva, DaVinci Resolve, Headliner, etc.
- Introducción a la redacción periodística: Entrevistas, reportajes, titulación, citas, etc.
- Actualizar los ordenadores del centro con la descarga e instalación de herramientas de edición como Audacity y DaVinci Resolve 17.
- Diseño y puesta en marcha de un plan de lectura.
- Actualización del servicio de préstamo de la biblioteca escolar.

Hipótesis:

El alumnado muestra interés ante actividades que le permiten ser partícipe. Los proyectos innovadores sacan a relucir aquellas facetas en las que más destaca el estudiantado, permitiéndole implicarse y sentirse realizado. Los centros educativos de secundaria conocen esta situación y organizan distintos programas para que los estudiantes formen parte de actividades en las que estén interesados y expresen sus capacidades.

1.2. Justificación

Con el auge de las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha acelerado un nuevo paradigma en la comunicación. Esto ha provocado una enorme sensación de cambio en el campo de la educación. La forma en la que la sociedad percibe la información está cambiando, alterando el funcionamiento de los sistemas educativos y el papel de los profesionales que participan en ellos.

Pese a que algunos actores lo puedan ver desde una perspectiva negativa, el nuevo paradigma de la comunicación es una oportunidad de cambio y crecimiento para el sistema educativo. El problema que existe es que, en su gran mayoría, los altos núcleos de estas instituciones están formados por cúpulas muy asentadas, reticentes ante nuevos cambios.

Los centros educativos necesitan de un cambio en la regulación que les guíe ante esta nueva situación comunicativa. Desde hace tiempo, las tecnologías y los medios de comunicación se relacionan con el sistema educativo. Es por ello que la educación debe tomar conciencia y actuar. La pandemia de la Covid-19 provocó una gran crisis en el sistema educativo, que se vio incapaz de solucionar un problema que duró más de lo esperado.

En el caso de la Comunidad Valenciana, la Conselleria de Educación impulsó el uso de Webex, una plataforma de videoconferencias desarrollada por CISCO. El IES Antonio Navarro Santafé, tras utilizar la aplicación durante dos semanas y detectar numerosos errores, decidió prescindir de ella e impartir las clases telemáticas en Classroom, otra herramienta de videoconferencias, desarrollada por Google.

Las directrices que reciben las instituciones de educación son mínimas, por lo que reside en los propios centros educativos la necesidad y la capacidad de detectar estos errores comunicativos y solventarlos. Es muy importante que estén informados sobre las constantes tendencias y cambios de este paradigma de la comunicación. Una comunicación rápida, fluida y eficiente se traduce en una educación competente.

2. Marco teórico

El paradigma educativo ha cambiado drásticamente en los últimos 40 años por diversos motivos. Por un lado, la irrupción de las nuevas tecnologías en el aula y, por otro, el cambio de tendencia en la comunicación social. La llegada de la pandemia provocada por la Covid-19 también aceleró el proceso, provocando la aplicación de herramientas digitales que permitieran continuar las clases con una relativa normalidad. La digitalización ha llegado para agilizar y facilitar las relaciones interpersonales; ha llegado para quedarse.

En marzo de 2021, el Ministerio de Educación en España anunció que el nuevo currículo homologa el sistema educativo español con la vanguardia internacional al centrarse en competencias. Isabel Celaá, ministra de Educación y Trabajo, avanzó el nuevo modelo de currículo indicando que “se basa en las Competencias Clave definidas por la Unión Europea y la Agenda 2030. España tiene que ocupar posiciones de vanguardia en el proceso de cambio educativo y convertirnos en referentes, como hemos logrado en otros ámbitos. Y tenemos que hacerlo en términos de excelencia y equidad, sin dejar a nadie atrás”, señaló la ministra. Precisamente la inclusión y “la educación de calidad para todos” es también uno de los objetivos principales de la LOMLOE.

La tendencia educativa en los últimos años ha sido la instauración de nuevas metodologías en el aula para subsanar los diversos problemas que se pueden dar en los centros educativos, por ejemplo, Aules¹ y Webex², plataformas digitales que iniciaron el curso 2020/2021 para facilitar la accesibilidad a los contenidos. El papel del docente resulta imprescindible, pues se necesita que colabore en la búsqueda de materiales complementarios, herramientas y recursos para el aula, no solo en cuanto a la transmisión de los contenidos curriculares sino también en educación cívica y social.

¹ [Aules: Entorno virtual de aprendizaje accesible y dinámico](#)

² [Webex: Aplicación de conferencias web y comunicación implementada en los centros educativos por Consellería](#)

En este nuevo entorno comunicativo, con Internet y la web 2.0 como iconos más emblemáticos, se diluyen las fronteras entre enseñanza y aprendizaje, entre producción y consumo. Todos somos enseñantes y aprendices al mismo tiempo, y se descanoniza el rol protagonista del experto. (Carbonell, 2019, p.29)

Algunas Comunidades no aguardan a las indicaciones de la Consejería de Educación y continúan innovando y mejorando por su parte. Como el caso de La Rioja; recientemente, el consejero de Educación, Pedro Uruñuela, confirmó que están trabajando en una profunda digitalización de las aulas³. Está prevista que la reforma esté terminada en la primavera de 2025, lo que supondría una modernización de las aulas riojanas y dotación de dispositivos, además de acciones de formación para el profesorado.

También es el caso de la Comunidad Valenciana, que para 2025 pretende que los centros educativos cuenten con herramientas para una “educación más moderna e interactiva”. Esta digitalización tiene el objetivo de convertir las clases en Aulas Digitales Interactivas⁴ (ADI). Se aplicarán una serie de modificaciones, como la sustitución de las pizarras tradicionales por paneles interactivos o la incorporación de un ordenador portátil que manejará tanto el alumnado como el profesorado. “La idea es transformar el mayor número de aulas digitales integradas para impulsar los sistemas digitales interactivos, que favorecen la accesibilidad en la educación”, señaló Raquel Tamarit, consejera de Educación, Cultura y Deporte de la Comunidad Valenciana.

El reto es mayúsculo. El alumnado recibe formación en las nuevas competencias lingüísticas y comunicativas necesarias para consumir y producir información online. A esto, se le suma la calurosa bienvenida que han tenido las TIC, como recogen entre otros (Estévez, 2012; Larequi, 2009; Martín-Vegas, 2009; Prado, 2004; Ruiz-Bikandi, 2011; Tíscar 2009; Torrego, 2012 y Vivancos, 2008). En definitiva, se alcanzará que el uso de la tecnología alcance una escala sin precedentes en educación y formación.

³ [Educación prepara una digitalización de las aulas que será una realidad para 2025](#)

⁴ [La Generalitat instalará 7.300 aulas digitales](#)

3. Metodología

En el presente trabajo se analiza la profundidad de la actividad comunicativa desarrollada en el IES Antonio Navarro Santafé. La investigación utiliza una metodología que combina el análisis de la comunicación en el centro y el análisis de resultados de una propuesta práctica, a través de las actividades realizadas durante la estancia en el IES.

Actualización del blog “Alambique 4.0”

Alambique es un proyecto del IES Navarro Santafé que reúne a profesorado y estudiantado para informar y entretener. Durante todo el curso se recopilan artículos y crónicas de actividades hechas en el instituto, artículos de interés, secciones de entretenimiento, etc. Una parte del profesorado participa activamente en la redacción y se promueve que el alumnado también forme parte del proyecto mediante la redacción de artículos y realización de entrevistas.

El proyecto forma parte de una bolsa de ayudas que recibe el centro y a final de curso se maqueta una revista con todo el contenido. En 2021 se puso en marcha el proyecto en Blogger, un servicio que permite crear y gestionar una web sin necesidad de incorporar un hosting, desarrollado por Google. Se hizo con la intención de que tanto profesorado como estudiantado tuvieran acceso al blog y publicasen entradas de manera asidua.

Hasta ahora el blog no había logrado los objetivos marcados por el centro. Solo se utilizó para publicar varios artículos que aparecieron también en la revista impresa. La idea del centro es que el blog y la revista vayan de la mano, no que el blog refleje sin más los contenidos de la revista. Sin embargo, durante la pandemia, la revista tuvo un papel “muy importante”, según relatan desde el centro. “El alumnado se encontró con la posibilidad de escribir y grabarse haciendo cosas desde casa. Despertó en ellos la necesidad de aprender algo nuevo y el proyecto tuvo un papel motivador e incluso terapéutico”.

A diferencia de la revista, el blog presentaba un aspecto muy simple y básico, además de poco atractivo y trabajado. No tenía configurado del favicon, no existía ningún menú, el título del blog se veía muy pequeño, no se explicaba la finalidad del proyecto ni había un apartado de contacto, etc.

Unidad didáctica impartida: Taller de edición de vídeo

La edición de vídeo es una herramienta muy a tener en cuenta en los centros educativos. El amplio rango de software online que existen y la rápida adaptación que el alumnado suele tener ante este tipo de herramientas, provoca que cada vez se incorporen antes estas prestaciones.

La unidad didáctica Taller de edición de vídeo consiste en un tutorial de dos sesiones con los grupos de 3º ESO en el que aprenderán las funciones básicas de un editor de vídeo. La impartición de las clases se realiza en el aula correspondiente de cada grupo y el alumnado requiere de un ordenador con carga de batería suficiente, conexión a Internet y el material subido al aula virtual para seguir el taller.

Las aulas cuentan con un proyector, mediante el cual el ponente presenta su pantalla y guía al estudiantado en la presentación de las funciones de la aplicación. Una aplicación llamada DaVinci Resolve 17, un editor de vídeo no lineal desarrollado por *Blackmagic Design*² y que se puede descargar de forma gratuita desde la web oficial de este.

Canva como propuesta creativa

Desde su lanzamiento en 2012, el sitio web de diseño gráfico www.canva.com se ha convertido en uno de los software de edición de fotografías más usado en todo el mundo. La facilidad con la que permite crear diseños, pues se trata de una herramienta muy intuitiva y didáctica, a su vez que la gran variedad de plantillas y diseños ya creados que ofrece, hacen de Canva una herramienta de comunicación ideal para implementarse en las aulas de secundaria.

El alumnado se registra en la aplicación web mediante su correo del centro e inicia un proceso de configuración. Canva no requiere de tarjetas de crédito ni números de teléfono. El estudiantado recibe en el taller las nociones básicas para utilizar el software. Un taller que se realiza con la vista puesta en los trabajos académicos que deben realizar, por lo que aprenden a editar una plantilla y cómo crear un diseño desde cero.

Al igual que el taller de edición, el taller de Canva se desarrolla en un aula con proyector. En este caso, en el aula de informática. Cada estudiante se coloca en un ordenador, crea una cuenta y sigue todos los pasos de la clase. Para la completa realización del taller, el alumnado debe realizar un marcapáginas original con la aplicación, aprovechando la proximidad del Día Internacional del Libro (23 de abril).

Talleres de reporterismo: Alumnado de cine y filosofía y club de lectura

El alumnado de la asignatura de Cine y filosofía, impartida en 4º ESO, y el que forma parte del club de lectura, desde 2º a 4º ESO, tienen en común el interés y la curiosidad por aprender nuevas vías de comunicación. Los talleres de reporterismo van de la mano de la mejora y actualización del blog Alambique 4.0. Estos talleres están enfocados a aquellos alumnos y alumnas que deseen cubrir eventos celebrados en el centro y trabajos de investigación que posteriormente serán publicados en el blog.

La finalidad de estas sesiones es la de brindar al estudiantado los conocimientos básicos sobre los tipos de géneros periodísticos, los elementos que componen la titulación, cómo se cita correctamente, cómo se prepara, realiza y edita una entrevista, etc. Aspectos fundamentales de la redacción periodista que el alumnado que desee estar relacionado con la función informativa del blog debe conocer.

Para la realización de las sesiones se necesita un aula con acceso a un ordenador y un proyector. El material utilizado son las unidades didácticas de Redacción Periodística I y II, impartidas por los docentes FAR, ADLG, LSM y MHM durante el curso 2019-20 en el segundo grado de Periodismo en la Universidad Miguel Hernández de Elche. Las

sesiones se dividen en dos partes; una inicial en la que el alumnado atiende a la exposición de contenidos y participa, y una segunda parte en la que el ponente plantea una tarea que el alumnado deberá completar para superar satisfactoriamente la clase.

Taller de formularios de Google: Hábitos de lectura y mejora del servicio de la biblioteca escolar

La última tarea desempeñada en el IES Navarro Santafé posee una gran vinculación con la citada anteriormente. El alumnado del club de lectura se reúne una vez a la semana. Es un grupo muy heterogéneo y reducido, formado por estudiantado de 2º, 3º y 4º de ESO.

Las principales acciones que realizan son las de leer en conjunto, organizar encuentros con otros clubes de lectura y realizar debates en torno a alguna obra. Pero este grupo también realiza una labor social muy importante para el centro. Discuten sobre la importancia de la lectura en la etapa de preadolescencia y adolescencia, ayudan al jefe de estudios, docente responsable del club de lectura, a elaborar informes y cuestionarios sobre cómo mejorar los hábitos de lectura en los jóvenes del centro y realizan un mantenimiento de la biblioteca escolar, ayudando a mantener los libros en su lugar.

Para la mejora del plan de lectura, del contenido de la biblioteca y en general del servicio de la biblioteca escolar, el alumnado recibió un taller acerca de la elaboración de cuestionarios de Google. Una herramienta de comunicación muy útil que sirve para medir lo que opina un rango de la población sobre un tema en concreto.

La realización de este taller se lleva a cabo en un aula con servicio de ordenadores para ponente y alumnado, al mismo tiempo que a un proyector en el que el estudiantado pueda seguir la clase.

4. Resultados

En este apartado se muestran las actividades propuestas y realizadas durante la estancia en prácticas en el IES Navarro Santafé. Diversos talleres y actividades realizadas con el estudiantado de secundaria, aunque también con el profesorado, para facilitar la enseñanza y agilizar la comunicación. Varios talleres fueron medidos mediante formularios y cuestionarios.

4.1. Actualización del blog “Alambique 4.0”

Alambique 4.0 es un proyecto del IES Navarro Santafé que a su vez forma parte del Proyecto PIIE (Proyectos de Investigación e Innovación Educativa). La Consellería de educación, cultura y deporte, dota de subvenciones y asignaciones económicas a aquellos proyectos que desarrollan la investigación e innovación educativa en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Valenciana. [DOCV 07/07/2016] ORDEN 31/2016, de 4 de julio, de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte.

Este proyecto está siendo financiado por la Consellería y tiene una buena acogida, además de reunir el interés de un grupo de estudiantes, por lo que sigue adelante año tras año. El proyecto se desarrolla en un blog y a final de curso, los contenidos más relevantes se vierten en una revista impresa, ambos bajo el nombre de Alambique 4.0.

El blog presentaba un aspecto muy básico, además de una importante desestructuración de categorías y etiquetas. El contenido se mostraba agrupado en departamentos, cursos, asignaturas, vídeos, proyectos, etc. Necesitaba una profunda labor de edición web.

4.1.1. Edición web

Hasta la fecha, el blog no había logrado los objetivos marcados desde el centro. Solo se utilizaba para publicar varios artículos que aparecieron también en la revista impresa, por lo que no aportaba ningún tipo de valor diferencial. La idea del IES es que el blog y la revista vayan de la mano, no que el blog refleje sin más los contenidos de la revista.

El blog presentaba un aspecto muy simple y básico, además de poco atractivo y trabajado. No tenía configurado del favicon, no existía ningún menú, el título del blog se veía muy pequeño, no se explicaba la finalidad del proyecto ni había un contacto.

El primer paso fue la creación de un menú. Un menú sirve para estructurar y ordenar todo el contenido de una página web, facilitando el trabajo al usuario. Una barra horizontal sintetizó todas las publicaciones, contando incluso con desplegables para diferenciar contenidos, además de añadir nuevas categorías.

En lugar de un menú, el blog se organizaba en categorías o etiquetas. A cada entrada se le otorgaba una categoría específica, habiendo más de 30 diferentes y ralentizando al usuario la lectura.

CATEGORÍAS ACTUALES REVISTA ALAMBIQUE 4.0

30/11/2021

CIENCIA (2) CINE (3) CUENTOS (1) CULTURA CIENTÍFICA (2) CURSO 19-20 (1) **CURSO 20-21 (29)** DEPARTAMENT
VALENCIÀ (5) DEPARTAMENTO BIOLOGÍA (3) DEPARTAMENTO EDUCACIÓN FÍSICA (1) DEPARTAMENTO
ELECTRICIDAD (1) DEPARTAMENTO FILOSOFÍA (5) DEPARTAMENTO FRANCÉS (3) DEPARTAMENTO GEOGRAFÍA E
HISTORIA (1) DEPARTAMENTO INFORMÁTICA (1) DEPARTAMENTO INGLÉS (5) DEPARTAMENTO LATÍN Y GRIEGO (1) DEPARTAMENTO
LENGUA CASTELLANA (3) DEPARTAMENTO MECANIZADO (1) DEPARTAMENTO TECNOLOGÍA (2) DÍA DE LA MUJER (3) EDUCACIÓN
FÍSICA (3) ENTREVISTAS (2) FOTOGRAFÍA (1) GENIALLY (4) LIBROS (1) MEDIOAMBIENTE (2) POESÍA (2) PRIMEROS
AUXILIOS (1) PROYECTOS (1) REFRANYS/REFRANES (1) (TEATRO2) UTOPIAS/DISTOPIAS (1) **VÍDEOS (14)**

La creación del menú se llevó a cabo mediante el gadget HTML/JavaScript. Blogger no cuenta con tantas variaciones técnicas y visuales como WordPress, por ejemplo, pero gracias a los gadgets y widgets, se pudo actualizar el blog.



Configuración del menú desplegable en el blog de Alambique 4.0 | Imagen: propia

Mediante Canva se creó una cabecera con una imagen del IES Navarro Santafé en su exterior, otorgándole al blog una visión más reconocible y ligada al centro. También se cambió la imagen azulada de fondo por una de unas estanterías con libros en estático, dándole dinamismo al blog y a su vez una imagen más trabajada.



Creación de una cabecera y edición del panel principal | Imagen: propia

Blogger utiliza un sistema que agrupa las publicaciones por etiquetas. Por ello el centro utilizaba antes las etiquetas a modo de menú. El error era que dichas etiquetas eran demasiado específicas y abundantes. La creación del menú ayudó a agrupar los contenidos del blog en cinco grandes categorías:

- Ciencia y tecnología
- Cine, libros, arte y sociedad
- Deporte, salud y medioambiente
- Ciclos formativos
- Idiomas



La agrupación de las publicaciones es clave para facilitar la lectura | Imagen: propia

Por último, dos apartados que necesitaban de su creación fueron Contacto y ¿Por qué Alambique? Dos elementos indispensables en cualquier blog. Para la edición de ambos se creó una infografía en Canva, muy presente durante todo el análisis, que explicase cada uno de los apartados. El apartado de Contáctanos muestra aquella información relevante al centro para aquellos que deseen contactar con el IES, mientras que ¿Por qué Alambique? explica la elección del nombre y la finalidad del proyecto.



Dos apartados indispensables para el usuario en cualquier blog | Imagen: propia

4.2. Unidad didáctica impartida: Taller de edición de vídeo

La unidad didáctica impartida lleva por título Taller de edición de vídeo y consiste en una clase de introducción a la edición y montaje de vídeos. No se corresponde con ningún departamento, sino que se trata de un taller organizado en las sesiones de tutoría para dotar al alumnado los conocimientos básicos de edición.

4.2.1. Temporalización y cronograma

La unidad didáctica Taller de edición de vídeo está programada para los alumnos y alumnas de tercero de secundaria. Al ser cuatro grupos, se divide el contenido en dos sesiones por grupo, impartiendo ocho sesiones en total. El cronograma es el siguiente:

28 de marzo de 2022: 8.55-9.50	Sesión 1 (3° B)
30 de marzo de 2022: 8.00-8.55	Sesión 2 (3° D)
31 de marzo de 2022: 9.50-10.45	Sesión 3 (3° A)
1 de abril de 2022: 9.50-10.45	Sesión 4 (3° C)
4 de abril de 2022: 8.55-9.50	Sesión 5 (3° B)
6 de abril de 2022: 8.00-8.55	Sesión 6 (3° D)
7 de abril de 2022: 9.50-10.45	Sesión 7 (3° A)
8 de abril de 2022: 9.50-10.45	Sesión 8 (3° C)

Las sesiones están organizadas para las dos semanas previas a las vacaciones de Semana Santa. Fechas en la que el alumnado se encuentra más liberado de exámenes y trabajos y este tipo de sesiones motiva su interés. Las sesiones se imparten en las clases de cada curso, estando presentes los tutores correspondientes.

A pesar de que no es una unidad didáctica correspondiente a ningún departamento, sirve de aprendizaje para realizar posteriores trabajos en formato MP4 para las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura, Inglés y Geografía e Historia.

4.2.2. Justificación

Hoy en día, la educación que reciben los alumnos y alumnas en las escuelas va más allá de que aprendan las nociones básicas de cada materia. Los centros educativos se preocupan por desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y desarrollo personal. Como también lo es, cada vez más importante, promulgar valores y respeto en diferencia de sexos e igualdad de derechos y oportunidades entre ellos.

Proporcionar al alumnado herramientas originales e innovadoras que potencien su creatividad e imaginación es otro de los puntos de interés de los centros educativos en los últimos años. La edición de vídeo, una especialidad muy demandada los últimos años, es uno de los medios que tiene como objetivo el IES Navarro Santafé enseñar e implantar en los próximos cursos. Sabedor de que es un gran recurso y de que su demanda cada vez es mayor, el centro valora como de gran importancia que el alumnado conozca y maneje las funciones básicas de un programa de edición.

Reconocer y aprender los distintos módulos con los que cuenta un programa, importar y exportar archivos, herramientas básicas de copiar, cortar y pegar cortes, efectos de texto, créditos, transiciones. Son algunos de los conocimientos que el alumnado adquiere en el Taller de edición. Los estudiantes y las estudiantes pueden trabajar esta materia desde casa, ya que DaVinci Resolve ofrece una versión gratuita sin limitación

de uso que pueden descargar fácilmente, además de estar instalada en los ordenadores del centro. Elaborar proyectos en formato vídeo ayudará a crear jóvenes con entusiasmo e ideas propias innovadoras dispuestas a romper con el esquema habitual.

4.2.3. Objetivos

Para el desarrollo de esta unidad didáctica se han elaborado una serie de objetivos y competencias que se buscan conseguir con el Taller. Tratándose del horario destinado en un principio para tutoría, también existen unos objetivos marcados desde la programación escolar en esta hora. El centro fomenta un ambiente de trabajo ordenado y en armonía, por lo que los objetivos generales de etapa vinculados a la materia son:

1. Adquirir los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico.
2. Adaptar el currículo y sus elementos a las necesidades de cada alumno y alumna, de forma que se proporcione una atención personalizada y un desarrollo personal e integral de todo el alumnado, respetando los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado propios de la etapa.
3. Orientar al alumnado y a sus representantes legales, si es menor de edad, acerca del progreso académico y la propuesta de itinerarios educativos más adecuados para cada alumno o alumna.
4. Preparar al alumnado para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral.
5. Desarrollar buenas prácticas que favorezcan un buen clima de trabajo y la resolución pacífica de conflictos, así como las actitudes responsables y de respeto por los demás.
6. Desarrollar una escala de valores que incluya el respeto, la tolerancia, la cultura del esfuerzo, la superación personal, la responsabilidad en la toma de decisiones por parte del alumnado, la igualdad, la solidaridad, la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia de género.

7. Consolidar en el alumnado hábitos de estudio y de trabajo.
8. Formar al alumnado para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.
9. Desarrollar metodologías didácticas innovadoras que incluyan el aprendizaje cooperativo, los proyectos interdisciplinares, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la práctica de la educación inclusiva en el aula.
10. Basar la práctica docente en la formación permanente del profesorado, en la innovación educativa y en la evolución de la propia práctica docente.
11. Elaborar materiales didácticos orientados a la enseñanza y el aprendizaje basados en la adquisición de competencias.
12. Emplear el valenciano, el castellano y las lenguas extranjeras como lenguas vehiculares de enseñanza, valorando las posibilidades comunicativas de todas ellas, y garantizando el uso normal, la promoción y el conocimiento del valenciano.

Concretamente con esta unidad didáctica se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

1. Responsabilidad del alumnado ante el material del centro (ordenadores portátiles) y devolución en perfectas condiciones.
2. Comportamiento y respeto ante una personalidad ajena al centro y ante una materia extraordinaria.
3. Conocer los principales tipos de planos y su importancia en la materia audiovisual.
4. Aprender a descargar e instalar un programa de edición de vídeo.
5. Reconocer los distintos módulos que ofrece el programa y saber para qué sirven.
6. Identificar los formatos de vídeo, audio e imagen que existen y saber combinarlos.
7. Aprender a importar archivos, así como a exportar.

8. Conocer las principales herramientas de un editor de vídeo: Cortar, pegar, inspector, efectos, fusión, etalonaje digital, etc.
9. Reconocer la estructura de un trabajo académico en formato MP4: Espaciado sin imagen, créditos iniciales, contenido del trabajo, créditos finales.
10. Cooperación con la clase y seguimiento del taller.

4.2.4. Realización del taller

La realización del taller se llevó a cabo en el aula correspondiente de cada curso con el tutor o tutora presente. Las restricciones desde Conselleria de Educación, que bloquea el acceso a multitud de sitios web, como es el caso de Blackmagic Design, empresa desarrolladora de DaVinci Resolve, impidió su instalación en los ordenadores de las aulas de informática. Sin embargo, al iniciar sesión como profesor en los ordenadores portátiles, sí que fue posible la instalación del programa. Por lo tanto, se llevó a cabo una previa instalación de este varios días antes del taller en todos los ordenadores portátiles del centro.

El centro cuenta con alrededor de 30 ordenadores portátiles, el mismo número que de estudiantado por grupo. Sin embargo, la disponibilidad de todos los dispositivos no era total, por lo que se optó por realizar el taller por parejas. Los ordenadores se llevaron hasta el aula de cada grupo con la ayuda del tutor correspondiente. Los alumnos y alumnas se organizaron por parejas y escogieron un ordenador, apuntando en una ficha el nombre de los integrantes y el número del portátil.

Además de los portátiles, el alumnado necesitó de un material que tenían colgado en el aula virtual para seguir el taller. Este material se trataba de un vídeo y una canción, descargados desde YouTube, que se publicó el día del taller en el Classroom de cada curso. El alumnado debía registrarse con su usuario y descargar el material.

La descarga de los archivos, motivada por una conexión a Internet débil, provocó un retraso del inicio de la práctica y generó impaciencia en el alumnado de la primera sesión. Tras conocer la situación, se reaccionó con el segundo grupo con la presencia

de varias memorias USB contenedoras del material, haciendo más rápida su importación en los ordenadores y el inicio del taller.

El ponente necesitó también de un ordenador con conexión a Internet y el material del taller, además de estar encendido el proyector del aula para mostrar los pasos y ser seguido por el alumnado. El esquema a seguir en la unidad didáctica, estructurado en dos sesiones, es el siguiente:

Primera sesión

1. Introducción a la edición.
2. Repaso de los principales tipos de planos.
3. Ubicación y posterior ejecución del programa.
4. Introducción al programa: Gestor de proyectos.
5. Configuración de los ajustes del proyecto.
6. Conocimiento de los distintos módulos del programa y breve introducción para conocer la finalidad de cada uno.
7. Importación de materiales hasta el explorador multimedia.

Segunda sesión

1. Adentramiento en cada módulo y uso de las herramientas que ofrece.
2. Conocer y manejar la línea de tiempo, así como las funciones que en ella se hallan: Cortar, pegar, desvincular audio y vídeo, bloquear, atraer cabezal, etc.
3. Aprender plenamente los servicios del módulo principal, el de edición (tercer módulo): Panel multimedia, efectos, mezclador e inspector.
4. Reconocer y aprender a utilizar los títulos de texto, así como crear créditos e insertar transiciones de vídeo y audio.
5. Conocer el gráfico de nodos y cómo trabajar en el módulo de fusión.
6. Reconocer la interfaz del módulo de color y una breve explicación de cómo usarla.
7. Configurar los ajustes de entrega.
8. Aprender a guardar el proyecto y exportar el trabajo.

Tras la realización de las sesiones, se llevó a cabo la elaboración de un material complementario llamado Guía DaVinci Resuelve 17 (**Anexo 1**). Un documento que resume en sencillos pasos las acciones de descarga e instalación del programa y las funciones básicas de edición que el software ofrece.

No se demandó al estudiantado ningún ejercicio extraordinario tras haber asistido a las sesiones. Solo requerían de su asistencia y participación activa durante el taller y seguimiento del ponente. La guía se encuentra en el aula virtual de cada curso que recibió la unidad didáctica y el alumnado debe descargarla y conservarla, ya que le será requerida próximamente. El IES implantará el formato vídeo para trabajos académicos.

4.3. Canva como propuesta creativa

Cada vez más presentes en la educación, las herramientas digitales facilitan la educación en los centros. Canva es una herramienta muy conocida de diseño gráfico simplificado. Es gratuita, de uso en línea, que permite la realización de presentaciones, infografías, carteles, vídeos animados, etc.

Para implementar Canva como una propuesta educativa en el centro, se realizaron varios talleres en los cursos de 1º y 3º de secundaria.

4.3.1. Canva con 1º ESO

El curso de 1º ESO se encuentra dividido en 4 grupos. Cada grupo realizó dos sesiones de taller de Canva, por lo que se hicieron ocho en total. El alumnado recibió los conceptos básicos para utilizar la herramienta y crear diseños personalizados.

Al tratarse de grupos muy reducidos, alrededor de 15 alumnos, fue fácil explicar los contenidos y resolver dudas. El estudiantado de 1º ESO mostró interés y atención a las clases. El taller estuvo acompañado de una presentación (**Anexo 2**), realizada con la misma herramienta de Canva, que el alumnado recibió mediante el aula virtual para seguir la clase y continuar con su formación desde casa.

Para poner en práctica los contenidos vistos en el aula, el alumnado tuvo que realizar una actividad en casa. Dicha actividad, coincidiendo con el Día Internacional del Libro, consistió en elaborar un marcapáginas y traerlo impreso para colgarlo en el centro junto a otra actividad realizada por el club de lectura.

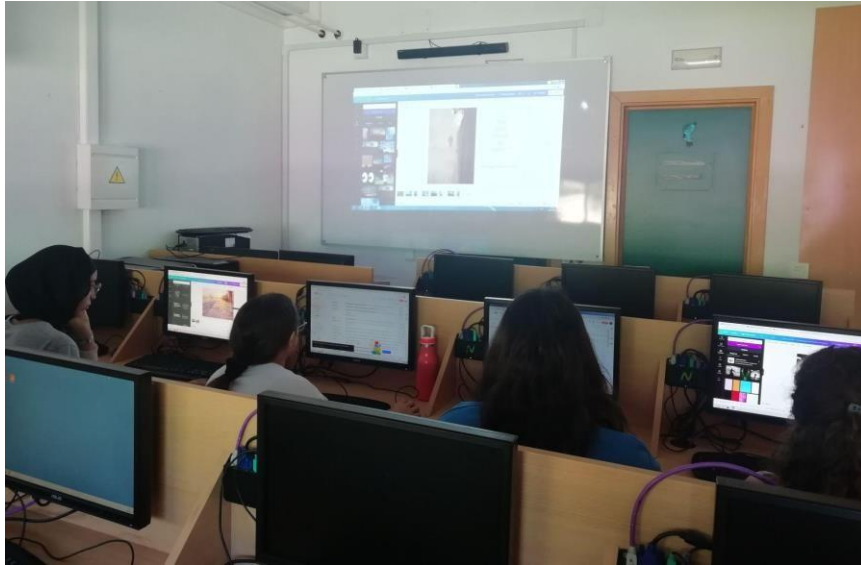


El alumnado de 1º ESO realizó en Canva un marcapáginas por el Día Internacional del Libro | Imagen: Propia

4.3.2. Canva con 3º ESO

Un grupo reducido de 3º ESO realizó varias sesiones de Canva focalizadas en la realización de infografías. Este grupo estaba formado por alumnos y alumnas del Club de lectura y de la asignatura de Cine y Filosofía. Conocedores de la herramienta, adquirieron nuevos conceptos como insertar audios, crear infografías animadas o crear carteles.

Las numerosas sesiones se realizaron en el aula de informática, con acceso a alrededor de veinte ordenadores con conexión a internet. El alumnado debía seguir la explicación de los talleres y realizar las diferentes tareas demandadas para la asignatura de Cine y Filosofía.



Las alumnas del Club de lectura trabajan las infografías en el aula con Canva | Imagen: propia

Una de las tareas que se le pidió al alumnado fue la elaboración de infografías relacionadas con el cielo y las nubes, una actividad propuesta por la asignatura de Cine y Filosofía. La actividad consistía en seleccionar una frase de un poema, propio o ajeno, siempre citado; y añadirla a una foto en la que tenga coherencia. Las alumnas realizaron la actividad e imprimieron las infografías para pegarlas en los pasillos del centro.



Infografías de la actividad "Mirar el cielo y las nubes" realizadas con Canva | Imagen: propia

También aprendieron a realizar carteles didácticos y explicativos. Relacionado con los talleres de reporterismo, en los que el alumnado se sumergió en la realización de una entrevista, elaboraron carteles a raíz de una charla muy interesante. Estos carteles también se colgaron en el centro y estarán presentes en la revista impresa junto a un código QR que redirigirá al lector a la web de Alambique 4.0 para leer la entrevista al completo.



Carteles sobre el proyecto Cinecicleta realizadas con Canva | Imagen: propia

4.4. Talleres de reporterismo: Club de lectura

El Club de lectura se reúne una vez a la semana. Es un grupo reducido y con una gran predisposición a aprender. Esto permitió que se vieran diversas herramientas digitales como Canva, formularios de Google y, además, distintos talleres de reporterismo en los que se mostraban varios contenidos.

El principal foco de atención fueron las entrevistas. El IES organiza a lo largo del curso diversos encuentros con personalidades de interés, como el proyecto Cinecicleta. Este proyecto, impulsado por Carmelo López (45, Madrid) e Isabel Segura (31, Castellón), comenzó en 2015 y consiste en llevar el cine allá donde no lo conocen. Montados en

una bicicleta, Carmelo e Isabel recorrieron África durante dos años mostrando proyecciones mediante el accionamiento de los pedales de una de las bicicletas.

El centro busca este tipo de proyectos para organizar encuentros y que el alumnado se nutra de conocimientos y acciones que ayudan a la sociedad. Este tipo de eventos son cubiertos por el Club de lectura.



Carmelo e Isabel, protagonistas de Cinecicleta, entrevistados por las alumnas del Club de lectura |
Imagen: Lola Mira

Por ello, este apartado se centra en la realización de entrevistas. Dichos talleres de reporterismo estuvieron divididos en tres partes: preproducción de la entrevista: documentación y elaboración de un cuestionario con las preguntas; realización de la entrevista: encuentro con los entrevistados; y por último, edición de la entrevista; el alumnado transcribe la entrevista y la edita para publicarla.

Las alumnas del Club de lectura se reunieron con los protagonistas del proyecto y realizaron la entrevista. Tras la realización de la misma, la transcribieron en varias sesiones. En los talleres de reporterismo aprendieron los elementos básicos de la entrevista: titular, subtítular, entradilla, párrafo clave y cómo no, la importancia de las citas. La entrevista se encuentra publicada en [Alambique 4.0](#) y estará en la revista impresa.

4.5. Taller de formularios de Google: Hábitos de lectura y mejora del servicio de la biblioteca escolar

El IES Navarro Santafé muestra un gran compromiso con la alfabetización. Recientemente, el Club de lectura ha realizado una gran labor en la biblioteca escolar, agrupando y organizando los ejemplares de la misma e informándose para buscar nuevas adquisiciones.

J.N., jefe de estudios del centro, es a su vez el docente encargado de la asignatura de Cine y filosofía y de coordinar y dirigir el Club de lectura: “Cuando son pequeños, los niños perciben la lectura como algo mágico. Creen en ella y confían en que sus padres les lean antes de irse a dormir. A medida que se hacen mayores, los libros comienzan a ser una obligación y pierden, en algunos casos, ese componente mágico”, señala J.N.

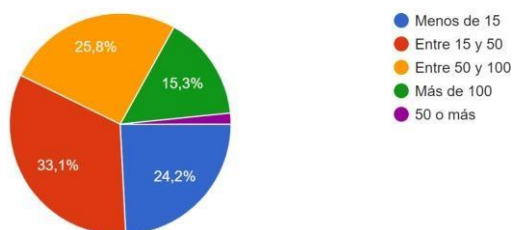
Ese componente mágico que envuelve a la lectura es lo que quiere que tenga su asignatura de Cine y filosofía. Una asignatura optativa y en la que está matriculado un grupo muy reducido. La mayoría de ellos también se encuentran en el Club de lectura, por lo que en muchas ocasiones se fusionan para hacer actividades en común.

Con el objetivo de mejorar el plan de lectura, darle un mayor servicio a la biblioteca escolar y conocer las inquietudes del alumnado acerca de los libros con los que cuenta el centro, se elaboró un formulario de Google⁵.

El taller consistió en una única sesión de una hora en la que el alumnado adquirió los conocimientos básicos de la herramienta. Previamente, en la biblioteca escolar, los alumnos realizaron una lluvia de ideas con las cuestiones que plasmarían en el formulario. En la sala de informática, cada estudiante contó con un ordenador para seguir la sesión y realizar el formulario. El formulario fue publicado por el IES para conocer el nivel de lectura del estudiantado y así mejorar el plan de lectura y la biblioteca escolar. Tuvo una acogida espectacular, hasta 124 respuestas registradas.

⁵ [Formulario de Google para medir los hábitos de lectura del alumnado](#)

¿Cuántos libros, aproximadamente, tienes en casa?
124 respuestas



4.6. Masterclass de edición de vídeo con el profesorado

Cuando se planteó la posibilidad de organizar una sesión de edición de vídeo para el profesorado, estos reaccionaron con entusiasmo. La organización del calendario escolar dificultó la realización del mismo durante el curso, por lo que se tuvo que retrasar hasta finales del mes de junio.

El taller se realizó en el aula de tecnología, que cuenta con una cantidad suficiente de mesas y sillas, además de un proyector en el que los presentes pudieran seguir la sesión. También cuenta con buena conexión con el aula de informática, importante para traer los ordenadores. Se necesitaron 25 portátiles; la conexión a internet no fue necesaria.



Ismael Ruiz Catalán imparte la sesión de edición de vídeo ante el profesorado del IES Antonio Navarro Santafé | Imagen: Propia

El profesorado contaba con un folio en la Sala de profesores que explicaba en qué consistiría la sesión, además de indicar los horarios de la misma. Esta hoja decía lo siguiente:

Taller de formación: edición de vídeo

Ismael Ruiz Catalán, graduado en Periodismo UMH. El taller de formación, de hora y media aproximadamente de duración, se organizará en tres turnos de unos 20 docentes cada uno de ellos. Tenéis que apuntaros en uno de los tres turnos.

1º turno: 8:30 - 10:00

2º turno: 10:15 - 11:45

3º turno: 12:00-13:30

Finalmente, 60 docentes se apuntaron al taller. La Dirección del IES consideró la sesión como un taller de formación, por lo que la asistencia al mismo era imprescindible.

La realización del taller se llevó a cabo de la misma manera que con el alumnado de 3º y 4º de ESO. El ponente realizaba las acciones recurrentes desde el ordenador, mostrando todos los pasos en la pantalla gracias al proyector e indicando todos los pasos a seguir. La finalidad del taller tampoco difería del realizado con el alumnado; lograr que el profesorado maneje la herramienta de edición DaVinci Resolve con total seguridad.

La principal diferencia con el estudiantado fue el diverso nivel de conocimiento de edición del profesorado. Mientras unos podían llegar a aburrirse, otros encontraron serios problemas para seguir el taller. Sin embargo, todos los docentes mostraron predisposición a seguir la clase, facilitando la labor del ponente y ayudando a la realización del taller.



Los docentes del IES Antonio Navarro Santafé siguieron el taller a pesar de las dificultades | Imagen: Propia

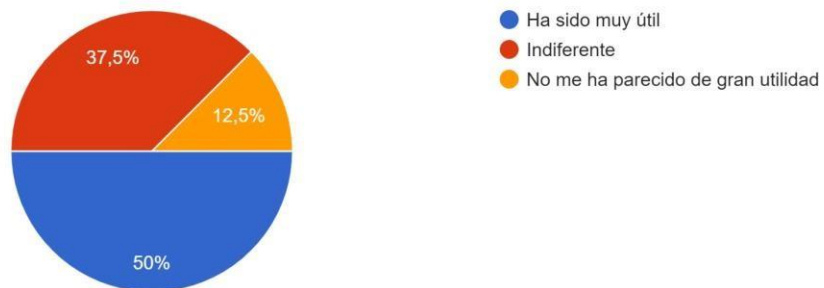
Tras la realización del taller, el profesorado también obtuvo en su correo electrónico la guía básica de DaVinci Resolve. De cara al próximo curso 2022/23, el IES Navarro Santafé implementará el vídeo como forma para explicar contenidos y realizar trabajos. Por ello, los docentes descargarán la aplicación en sus ordenadores de casa y trabajarán junto con la guía para no olvidar lo explicado en el taller.

El profesorado también recibió un formulario de Google⁶ para evaluar cómo se había realizado el taller y mostrar su nivel de satisfacción ante el mismo. Un total de 16 docentes sobre 60 contestaron el formulario; una media del 26%. Pese a la gran diferencia de conocimiento sobre la aplicación y en general de las herramientas digitales, el profesorado no tuvo grandes dificultades a la hora de seguir el taller ni de realizar la encuesta.

⁶ [Formulario de Google para medir la participación a la masterclass de edición de vídeo](#)

¿Qué le ha parecido el taller?

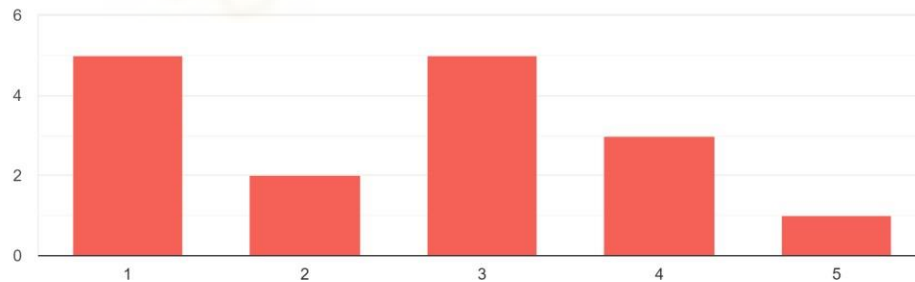
16 respuestas



Las respuestas al formulario también fueron variadas. En las sugerencias, muchos docentes mostraron su descontento con la brevedad de la sesión, la calidad del proyector o el número de docentes por grupo. Aspectos que el IES Navarro Santafé tendrá en cuenta para próximas sesiones. Lo que es una evidencia es que el profesorado aprendió una herramienta digital muy útil para mejorar la comunicación y formación con el alumnado:

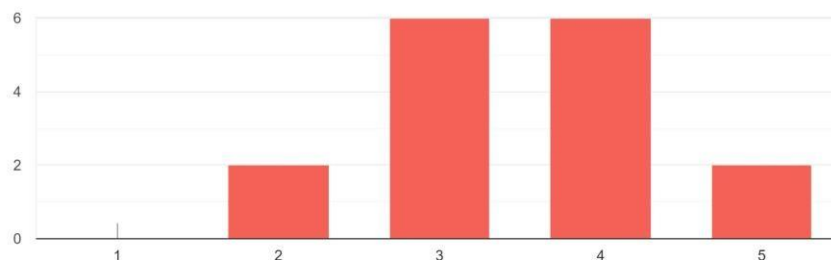
Marque, según su criterio, cuál era el nivel de conocimiento sobre esta herramienta ANTES de la realización del taller (siendo 1 nada y 5 mucho):

16 respuestas



Marque, según su criterio, cuál considera que es su nivel de conocimiento sobre la herramienta TRAS la realización del taller (siendo 1 nada y 5 mucho):

16 respuestas



5. Conclusiones

Es un hecho demostrado que el uso de herramientas de comunicación en los centros educativos requiere de un proceso paulatino. La irrupción de estas nuevas herramientas ha afectado a todas las actividades humanas, pero en especial a los centros de secundaria, pues se encuentran en la tesitura de aprobarlas e integrarlas en su sistema educativo.

En este estudio se ponen en manifiesto las diferentes funciones y variedades que las herramientas ofrecen, como su adaptabilidad a la educación y formación de alumnado de secundaria. Los cursos de primero y tercero de ESO han sido los principales beneficiados de la mejora de las herramientas, al recibir talleres y realizar actividades. La continuidad y perfección de estos medios reside en que el centro continúe preocupándose por el tema y realizando actividades.

Herramientas comunicativas como Canva, implementada en primero de ESO mediante un taller interactivo y participativo en el aula de informática, continuará desarrollándose en cursos posteriores y actividades propuestas. El alumnado diseña asiduamente pósters e infografías para actividades de clase, concursos o mejora de la imagen del centro. En segundo de ESO se adentrarán en profundidad en las funciones de edición de imágenes que la aplicación ofrece, mientras que en tercero conocerán la creación de organigramas y directrices de marca. Queda patente que la importancia del estudio y la necesidad de desarrollar este tipo de medios es justificación suficiente para la elección del tema en cuestión.

1. La primera conclusión que se extrae de la investigación es que, aunque la variedad de herramientas comunicativas que existen es muy amplia, los centros educativos no reciben la información necesaria por parte de Consellería y demás instituciones gubernamentales de educación para implementarlas y aplicarlas. Debe nacer de los propios centros la necesidad de utilizarlas y darles continuidad en las aulas.

2. Sin embargo, a raíz de la primera conclusión surge la segunda: El IES Antonio Navarro Santafé cuenta con personal cualificado para detectar errores comunicativos y solventarlos. Por ello crearon una web donde digitalizaron el material del profesorado en papel de pasar lista en clase, poner observaciones, evaluación del alumnado, etc. La web de profesores, Salicornio⁷, es una herramienta de comunicación muy importante y eficaz.
3. El alumnado, en general, recibe el aprendizaje con entusiasmo y facilidad. Cuentan con mayor facilidad a la hora de adaptarse a los cambios del paradigma comunicativo digital. Más que el profesorado, que en ocasiones es más reacio a los cambios y le cuesta adaptarse a las nuevas herramientas comunicativas.
4. La clave para mejorar la comunicación en un centro educativo es brindar a todo el personal implicado las directrices necesarias para entender las innovadoras herramientas. El taller del editor de vídeo, DaVinci Resolve, fue impartido para alumnado de tercero de ESO. El profesorado demandará trabajos durante el próximo curso mediante esta aplicación. Es relevante que también cuenten con nociones de edición, por eso hay programada una segunda edición de la clase magistral, esta vez solo para docentes.
5. Otra herramienta clave aplicada es la generación de encuestas y formularios a la comunidad estudiantil del IES Navarro Santafé. El centro se preocupa por los pensamientos de su estudiantado y le interesa saber qué puede mejorar para que se sientan mejor. La publicación de encuestas será una constante en los próximos cursos.
6. Puesto que el estudio no abunda en presupuesto ni trata la situación de otros centros, no se pueden establecer paralelismos entre la calidad de las herramientas comunicativas y el dinero disponible para implementarlas. Las herramientas implementadas en el IES Navarro Santafé son versiones oficiales pero gratuitas.

⁷ [Salicornio. web exclusivamente de uso del profesorado para mejorar la comunicación entre éstos \(Instituto Navarro Santafé\)](#)

7. Se ha detectado que la revista impresa, al igual que el blog Alambique 4.0⁸, son herramientas que despiertan curiosidad en el alumnado. Estas herramientas tuvieron, además, un valor terapéutico durante la pandemia muy importante y ahora son de gran importancia para el centro.
8. En cuanto a la mejora de la comunicación, el IES Navarro Santafé debe mantener las tácticas empleadas: la profunda digitalización de todas las comunicaciones, la creación de contenido de valor por parte del estudiantado y el profesorado, el diálogo continuo entre ambos y la creación de espacios como el Club de Lectura en el que alumnado de todos los cursos se reúne y, además de lectura, trata los temas de actualidad que conciernen al centro.
9. Las encuestas y formularios, utilizadas también recientemente, son un elemento a tener en cuenta para conocer la opinión de la gente que rodea al centro. Sobre todo de padres y madres del estudiantado, ya que estos, en su mayoría menores de edad, no se detienen en contestar estos formularios. Es importante que el IES conozca y se preocupe por las inquietudes y cuestiones de los tutores del alumnado.
10. Por último, un punto en el que debe mejorar la comunicación del centro es entre el profesorado. Son muchos los profesores y profesoras que conviven en el IES Navarro Santafé y para que se sientan más a gusto y trabajen mejor, la comunicación entre ellos debe ser lo más fluida posible. Facilitando así, las tareas en las que participan todos y cada uno de ellos, como la redacción de artículos para la web y la revista del centro. El IES podría organizar convivencias exclusivas para el profesorado, buzón de sugerencias para cualquier novedad que pueda surgir y, sobre todo, escucharles en todo momento.

⁸ [Alambique 4.0: Blog del centro de carácter formativo \(Instituto Navarro Santafé\)](#)

6. Bibliografía

Arcentales Fajardo, M. C., García Herrera, D. G., Cárdenas Cordero, N. M., Erazo Álvarez, J. C. (2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Venezuela. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8318340.pdf>

Baró, A. (2011). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. CSIF. 40. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf

Barragán, R. (2005). *El Portafolios, metodología de evaluación y aprendizaje de cara al nuevo Espacio Europeo de Educación Superior*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. 4(1), 121–140. <https://relatec.unex.es/article/view/189/179>

Blanch-Marcos de León, M; Betancort-Santos, S y Martínez-Avidad, M. (2016). *El Videoblog en el Aula de Lengua y Literatura de Secundaria. Una Propuesta Práctica REICE*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 14(3), 33-49. <https://doi.org/10.15366/reice2016.14.3.002>

BOE (2006). *Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/12/29/1631/con>

BOE (2014). *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*. Madrid: Ministerio de Educación. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/12/26/1105/con>

Cantón Mayo, I., y García, A. M. (2012). *La comunicación en los centros educativos: un estudio de caso*. Universidad de León. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3939030.pdf>

García, E., Melendo, L. y Presol, A. (2013). *Recursos audiovisuales en la docencia a nivel universitario. El uso del videoblog como herramienta de comunicación*. Historia y Comunicación Social, 18, 159-172. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44322

Gisbert Cervera, M. y Johnson, L. (2015). *Educación y tecnología: nuevos escenarios de aprendizaje desde una visión transformadora*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78038520001.pdf>

Roig-Vila, R (2016). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro. ISBN 978-84-9921-848-9, pp. 32-39. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61835>.

Santos Maestre, L. (2014). *Radiografía de las revistas universitarias de divulgación científica en España: análisis de los temas y las fuentes*. Miguel Hernández Communication Journal. <https://dialnet.unirioja.es/articulo/4828719.pdf>

Tantachuco Valladolid, A. P. (2021). *Propuesta didáctica para mejorar la producción de textos discontinuos mediante la herramienta digital Canva en estudiantes de nivel secundario*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3591/1/TIB_TantachucoValladolidAnaPatricia.pdf

Torrego, A. (2012). *La utilización de los blogs como recurso educativo en el área de Lengua Castellana y Literatura*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 15(4), 127-137. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/174881>

Veizaga Toaca, R. (2022). *Manejo de la herramienta educativa Canva por estudiantes de 6º de secundaria*. Universidad Mayor de San Simón, Bolivia. <http://ddigital.umss.edu.bo:8080/jspui/bitstream/123456789/30937/1/Proyecto%20Roxana%20Veizaga%20Toaca.pdf>

7. Anexos

GUÍA BÁSICA DE

Descarga
gratuita

DAVINCI RESOLVE 17

Aprende a montar vídeos y películas con uno de los mejores software de edición, etalonaje y posproducción del mercado

ISMAEL RUIZ CATALÁN

Periodismo UMH





GUÍA BÁSICA DE

DAVINCI RESOLVE

(*VERSIÓN 17*)



POR ISMAEL RUIZ CATALÁN

Contacto: ismael.ruiz02@goumh.umh.es

Índice

Introducción	4
1. Descargar el programa	5
2. Instalar el programa	6-7
3. Primeros pasos: Crear un proyecto	8
- Primera pantalla: <i>GESTOR DE PROYECTOS</i>	9
- ¿Cómo configurar los ajustes del proyecto?	10
4. Importar medios	11
- “¿Desea cambiar la velocidad de fotogramas del proyecto?”	12
5. ¿Qué son los módulos y para qué sirven?	13-22
- Medios	13
- Montaje	13
- Edición	14-15
- Fusión	16-18
- Color	19
- Fairlight	20
- Entrega	21-22
6. Creación de un título	23
7. ¿Cómo hacer una miniatura a partir de un clip?	24

INTRODUCCIÓN

Hola a todos y todas, bienvenidos a esta *Guía básica de DaVinci Resolve 17*. Desde su lanzamiento en 2004 por Blackmagic Design, el programa ha ido actualizándose y evolucionando hasta convertirse en uno de los editores de vídeo más completos del momento. Tanto profesionales como aficionados disfrutan editando en este software que cuenta con multitud de herramientas y facilidades.

En esta guía te mostraré cómo descargar el software, cómo funciona cada módulo, funciones básicas de importación, edición y exportación, además de algún atajo. Como digo, Blackmagic Design, desarrollador del software, se encuentra tratando de mejorar el producto constantemente. Tanto que el pasado mes de abril lanzó la versión 18. Prácticamente es lo mismo; como principal novedad, esta nueva versión ha incorporado una nube en la que puedes subir tus proyectos y compartirlos con la comunidad DaVinci.

El *problema* de esta versión 18 es que todavía es una Beta. Podéis descargarla e ir probando, pero lo más recomendable es instalar la versión anterior, que lleva más tiempo en el mercado y es más estable.

Uno de los principales competidores de DaVinci Resolve es Adobe Premiere Pro. Desarrollado por Adobe, otra empresa de software muy conocida, es uno de los programas más utilizados. Lanzado en 2003, prácticamente llevan 20 años compitiendo por ser el mejor programa de edición de vídeo.

Podría decirse que la gran diferencia está en la versión gratuita. Blackmagic Design ofrece una versión de DaVinci Resolve totalmente gratuita - además de una de pago denominada "Studio" - mientras que Adobe no. Esta diferencia en muchas ocasiones resulta clave para decantarse por DaVinci, puesto que permite editar películas realmente completas sin gastar nada de dinero.

En definitiva, gracias por confiar en esta guía. Espero que les sea de utilidad y consigan grandes resultados con **DaVinci Resolve 17**.

Ismael Ruiz Catalán

1. DESCARGAR EL PROGRAMA

Lo primero que haremos será descargar el programa. DaVinci Resolve es compatible con los principales sistemas operativos, pero asegúrate bien de cuál tenéis antes de descargar uno.

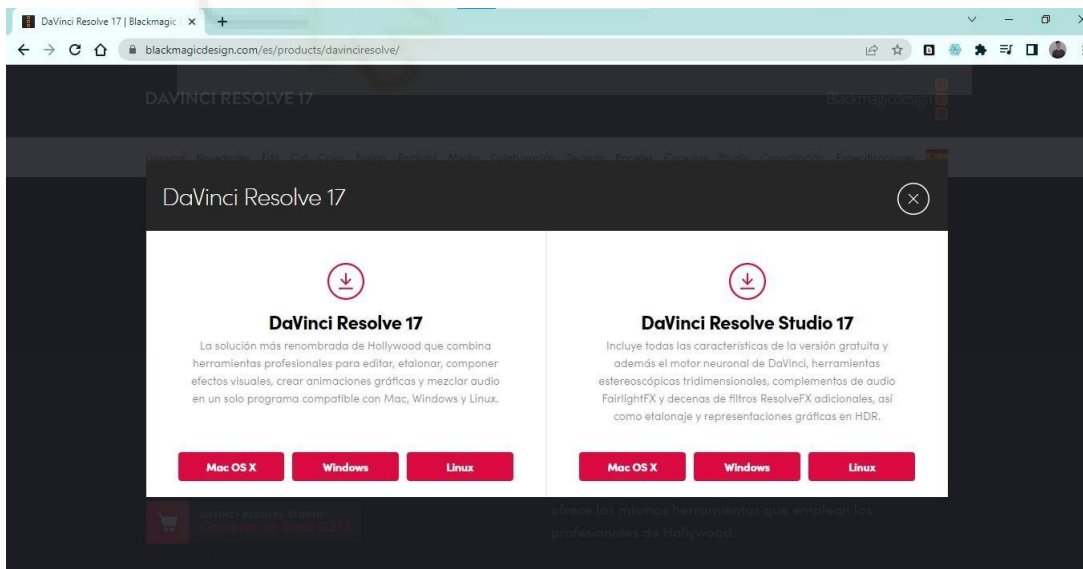
Para acceder a la descarga entraremos en la página oficial de Blackmagic Design:

- <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve>

Os dejo el enlace que os dirigirá directamente a la sección donde muestra los tipos de programa que hay. Tenéis tres opciones: **MAC**, **WINDOWS** y **LINUX**.

Como he mencionado anteriormente, **DaVinci Resolve es un programa gratuito**. Es cierto que existe una versión *Pro* que es de pago pero no es necesario. Esta versión se llama “*DaVinci Resolve Studio*” y nos permite, entre otras funciones, subir nuestros proyectos a la nube y almacenarlos de manera online.

Una vez dentro de la página, seleccionaremos la opción de “Descarga gratuita” y posteriormente elegiremos uno de los 3 enlaces de descarga. Lo más probable es que vuestro sistema operativo sea **Windows**.



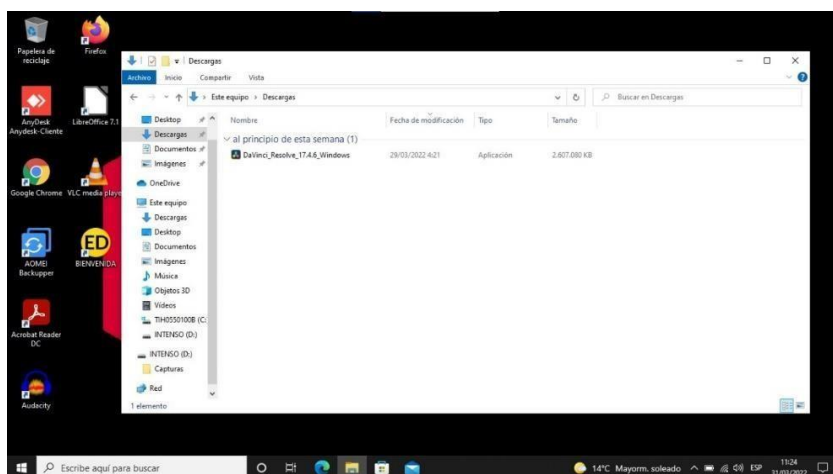
2. INSTALAR EL PROGRAMA

Una vez descargado el programa, os aparecerá en descargas un **archivo WinRAR**. Estos archivos sirven para comprimir y almacenar datos y lo que haremos será extraer su contenido. Para ello pulsaremos el **CLIC DERECHO** de nuestro ratón (estando el cursor sobre el archivo) y nos aparecerá una pestaña como la que os muestro a continuación.

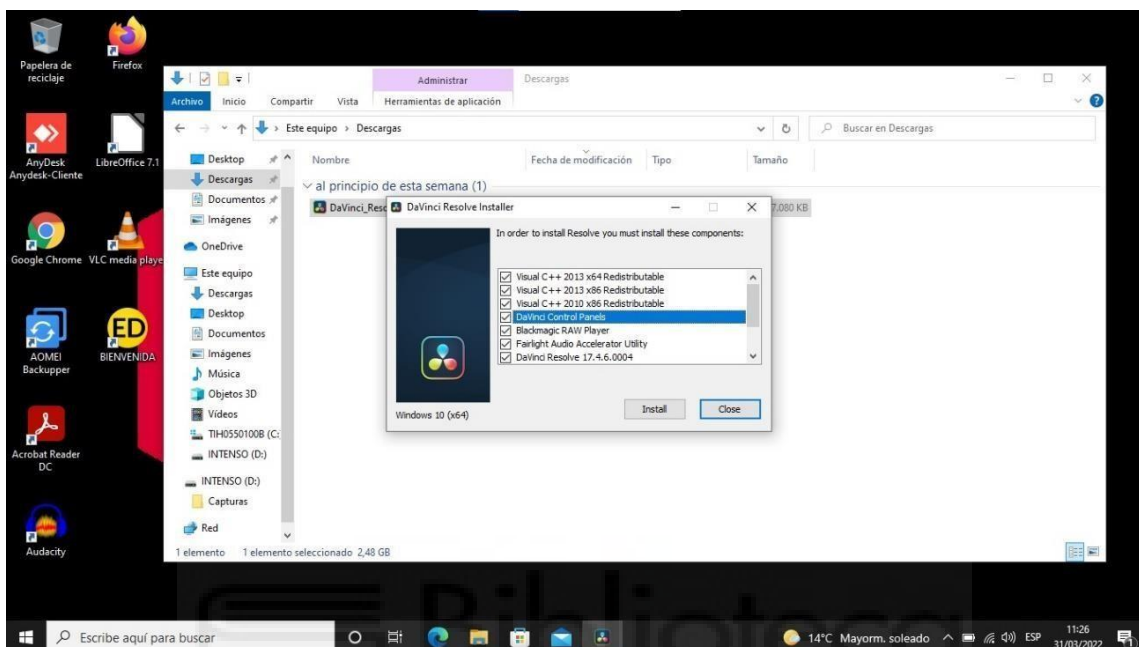


La opción que seleccionaremos será la de **“Extraer en DaVinci Resolve”** o **“Extraer aquí”**. En unos segundos aparecerá una carpeta con lo que contenía el archivo WinRAR. Estas carpetas se denominan **“carpetas contenedoras”**.

Dicha carpeta contendrá la aplicación, que es de alrededor de 2.5 GB. Con un simple **DOBLE CLIC** se abrirá el *installer*. Es importante tener paciencia para no saltarnos ningún paso.



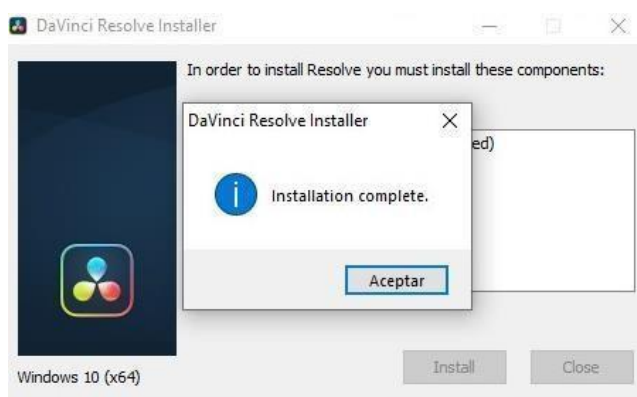
La instalación es bastante sencilla y rápida, no nos llevará más de diez minutos. La primera pestaña, como he dicho antes, es el instalador. Simplemente marcaremos todas las casillas y seleccionaremos **INSTALL**. El proceso empezará, pero como digo, hay que ser pacientes y esperar porque aparecerán muchas barras de carga y no debemos detener la instalación.



A continuación, empezará verdaderamente la instalación. Primero aparecerá una barra de carga y posteriormente una nueva pestaña que nos pedirá que le demos a **NEXT**. Luego saldrá otra que solicitará que aceptemos los **términos de la licencia – End-User License Agreement** (MUY IMPORTANTE marcar esa casilla, sino será imposible continuar). Una vez marcada la casilla, le daremos a **NEXT** de nuevo.

Acto seguido nos indicará dónde queremos que se instale el programa. De manera predeterminada nos lo instalará en el Disco Local, por lo que no es necesario cambiar la ubicación de este. Por lo tanto, continuaremos dándole a **NEXT** nuevamente y se abrirá una última ventana en la que deberemos darle a **INSTALL**.

La instalación no se habrá completado hasta que no nos aparezca una ventana como la que muestro a continuación, en la que seleccionaremos **FINISH**. Le daremos a **aceptar** y ya estaría listo nuestro nuevo programa de edición.

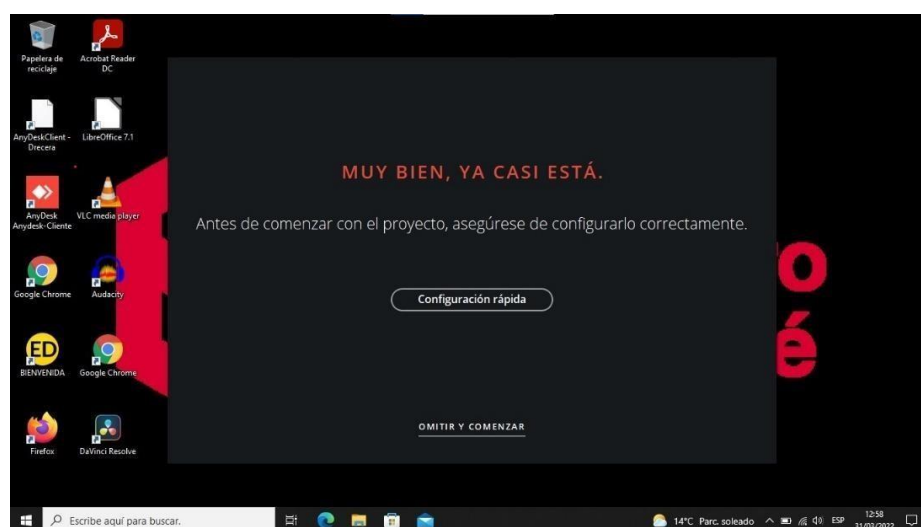
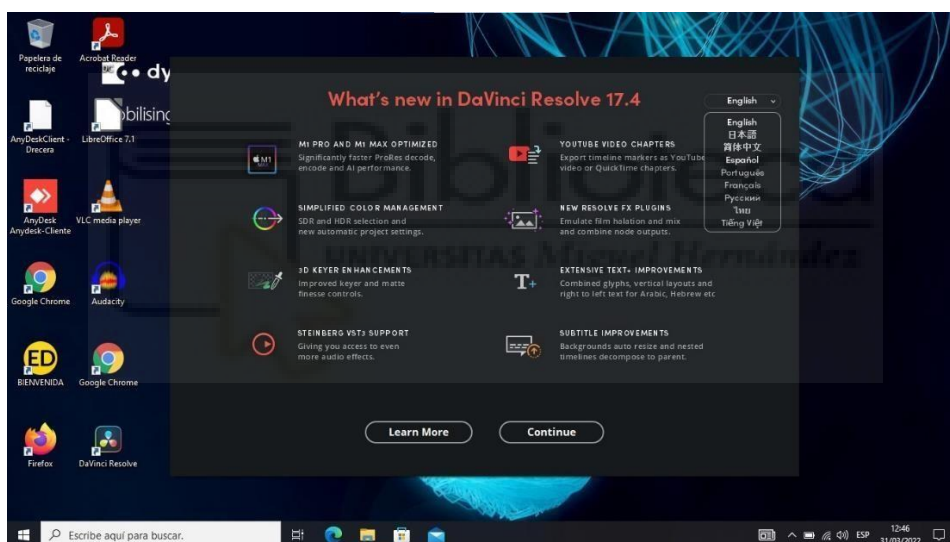


3. PRIMEROS PASOS: CREAR UN PROYECTO

Una vez finalizada la instalación, habrá aparecido un acceso directo en nuestro escritorio bajo el nombre de “DaVinci Resolve”. Procederemos a darle doble clic e iniciar el programa.

*NOTA: Si no te aparece el acceso directo en el escritorio es posible que no se haya creado. En ese caso, utiliza el buscador de la barra de herramientas y busca el programa. Si tampoco lo encuentras es posible que haya habido un error durante la instalación.

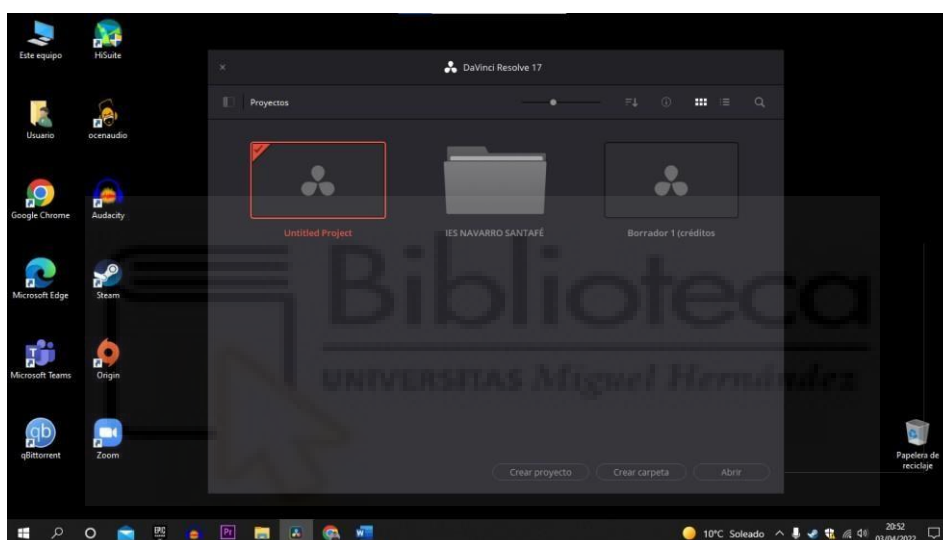
Aparecerá una pestaña en cuanto lo abramos como la que os muestro a continuación. Simplemente elegiremos el idioma (esquina superior derecha) y le daremos a *Continue*. Volverá a aparecer una nueva pestaña antes de comenzar que nos invitará a configurar nuestro proyecto, pero podemos omitir esta acción y hacerlo más tarde.



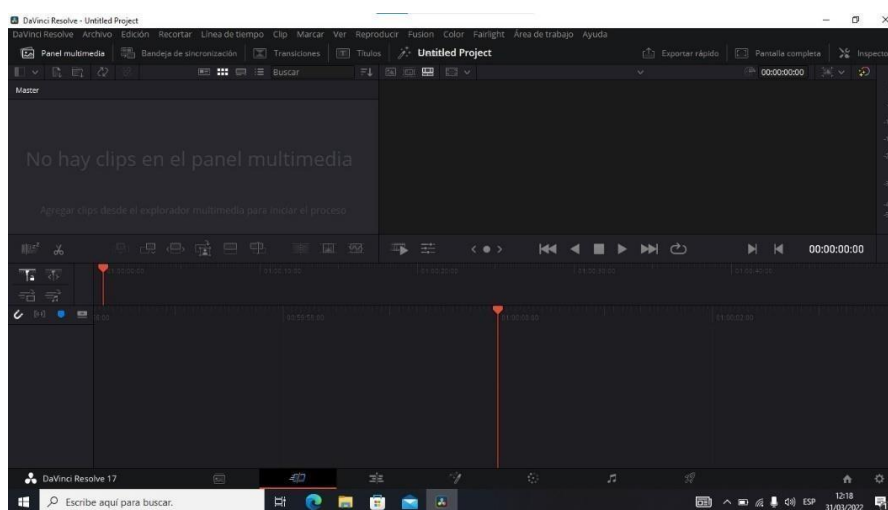
Primera pantalla: *GESTOR DE PROYECTOS*

Una herramienta que nos ofrece DaVinci – y con la que no cuentan otros softwares como Adobe Premiere – es la de organizar nuestros proyectos en **carpetas**. Os aparecerá una pestaña como la que adjunto a continuación. Este es el “Gestor de proyectos” y os aparecerá siempre que abráis el programa; ya que o bien continuaréis editando sobre un proyecto ya creado o iniciaréis uno nuevo.

A diferencia de la captura, únicamente os aparecerá la opción de “Proyecto sin nombre” (Untitled Project). Es mejor que no comencéis ahí un proyecto, si no que seleccionéis “**Crear proyecto**” o incluso “Crear carpeta”. Como he dicho, DaVinci permite organizar los proyectos en carpetas y así tener nuestros trabajos más organizados.



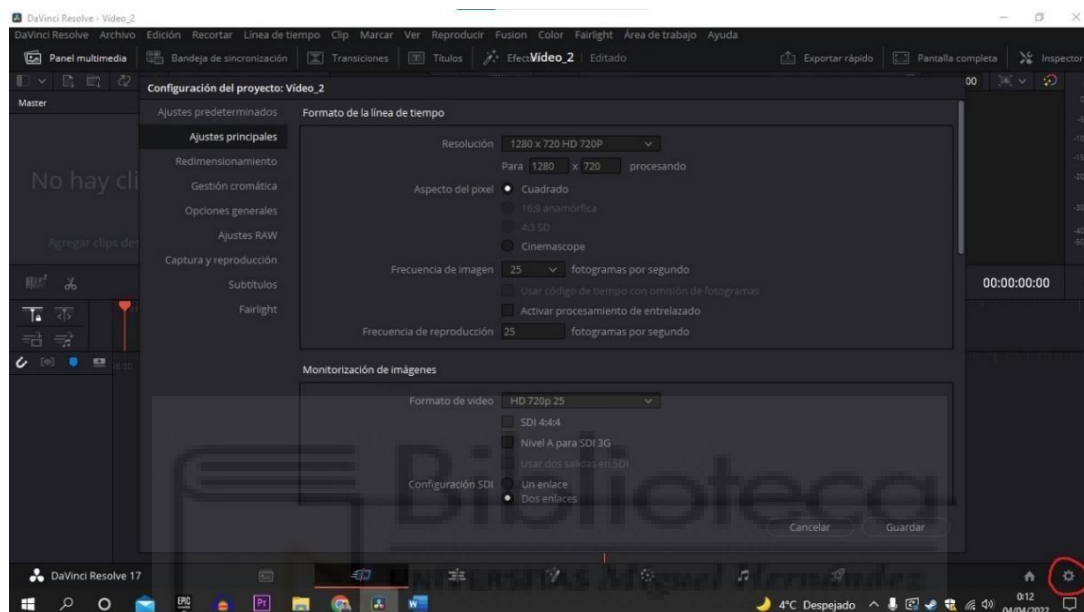
Una vez creado el proyecto (ponéis un nombre y le dais a “Crear”), se abrirá verdaderamente la aplicación.



¿Cómo configurar los ajustes del proyecto?

Creado el proyecto, lo siguiente que haremos será **configurar los ajustes del proyecto**. Para ello seleccionaremos la rueda de engranaje ubicada en la esquina inferior derecha (rodeada en rojo).

Es importante que hagamos esto antes de comenzar a importar contenidos



Nos aparecerá una nueva pestaña que nos permitirá aplicar nuevos valores. Esto sirve para que cualquier vídeo que queramos editar, a la hora de importarlo se ajuste a unos parámetros que nosotros le marcaremos para que no varíe la calidad entre distintos cortes dentro de un mismo proyecto.

Es decir, que todos estén cortados por el mismo patrón porque si no podría quedarnos un vídeo con resoluciones distintas y sería como pegar cortes de vídeo aleatoriamente. Hoy en día encontramos una gran variedad de resoluciones, cada vez se permiten más fotogramas por segundo y los formatos mejoran, ofreciendo mayor calidad.

Los parámetros más usados son los que tenéis en la captura (arriba):

- Resolución: **1280 x 720 HD 720P**
- **25** fotogramas por segundo
- Formato de vídeo: **HD 720p 25**

Hay aplicaciones como **YouTube** que exigen un mínimo de calidad para publicar vídeos y por ello es importante hacer esto antes de ponernos a editar.

***IMPORTANTE:** Una vez realizada la configuración, no olvidemos darle a **GUARDAR**.

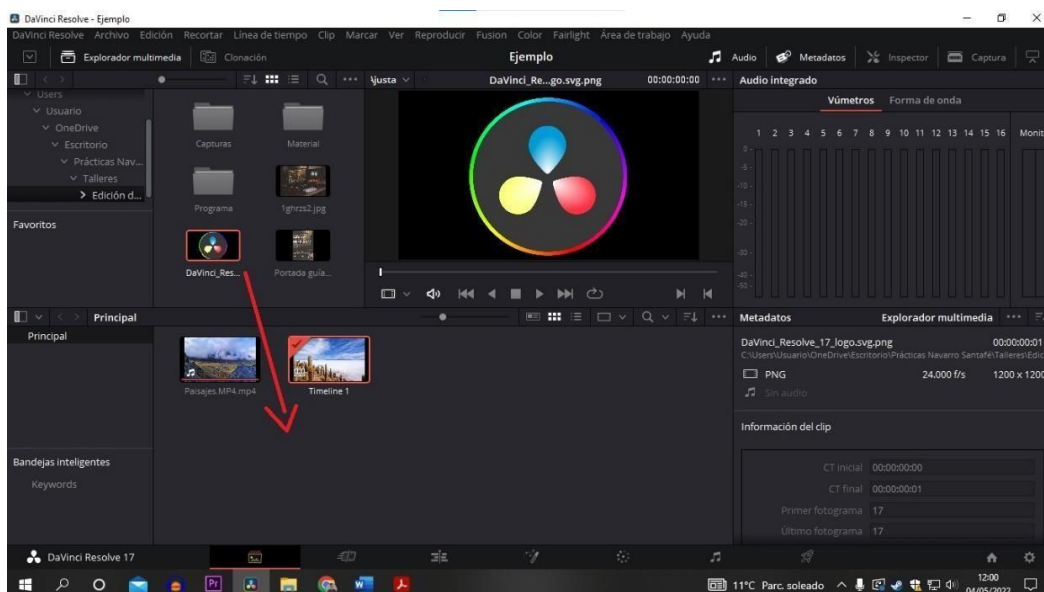
4. IMPORTAR MEDIOS

Creado el proyecto y establecida la configuración del mismo, procederemos a **importar medios**. Los medios son los archivos que editaremos con el programa: vídeo, imágenes, audios, canciones, capturas, etc. Es lo primero que se debe hacer antes de editar; tener claro qué vamos a editar y moverlo hasta el programa.

Para realizar esta acción nos resultará más cómodo haber **ordenado previamente todo este material**. Podemos crear una carpeta en el escritorio y adjudicarle un nombre a cada medio. Esta tarea nos facilitará tanto a la hora de importar como a la hora de editar.

DaVinci Resolve permite previsualizar, importar y organizar contenidos gracias al módulo de “**MEDIOS**” (pág. 13). Existen **3 modos distintos de importar medios**:

- “**Archivo**” (Esquina superior izquierda)
 - “**Importar**”
 - “**Medios**”
- Utilizando el atajo “**CTRL + I**”. Pulsamos ambas teclas del teclado y se abrirá una carpeta que pondrá “*Importar archivos multimedia*”. Seleccionaremos el material que queramos añadir al proyecto, le damos a *abrir* y nos aparecerá en el “Explorador multimedia”.
- La tercera opción – y la más sencilla – es clicar directamente sobre el “**Explorador de archivos**”, que es la carpeta que tenemos en la barra de herramientas de nuestro ordenador. Simplemente seleccionaremos el material y lo **arrastraremos** hasta el “Explorador multimedia”.

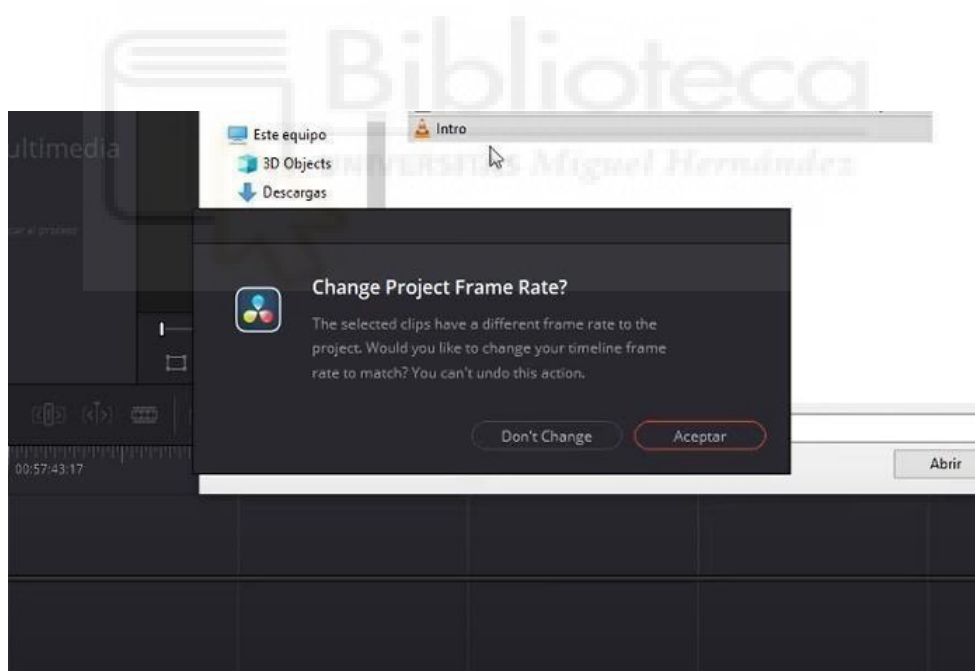


✚ “¿Desea cambiar la velocidad de fotogramas del proyecto?”

Es más que probable que a la hora de importar el material haya aparecido una pestaña como la que muestro a continuación. Esto se debe a la configuración de los ajustes del proyecto que hemos realizado anteriormente (pág. 10). Este mensaje suele aparecer a la hora de importar vídeos o archivos en formato MP4.

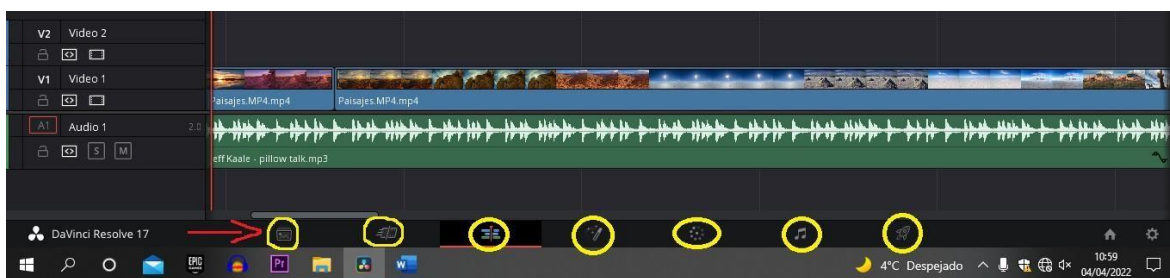
Lo que hace el programa es avisarte de que has seleccionado una configuración distinta a la del vídeo que quieres importar. Es decir, puede que hayamos elegido configurar el proyecto en 30 fotogramas por segundo y el vídeo que queremos importar esté a 25 fps.

La opción que seleccionaremos será la de “**No cambiar**”, puesto que queremos que el vídeo se ajuste a la configuración que habíamos elegido para el proyecto. Si nos acogiéramos a la opción de “Aceptar” no tendría sentido haber editado los ajustes, ya que cada vídeo se iría importando en unos fotogramas por segundo distintos.



5. ¿QUÉ SON LOS MÓDULOS Y PARA QUÉ SIRVEN?

Aquí se desglosa la parte principal de la guía. A diferencia de otros softwares de edición como Adobe Premiere, DaVinci Resolve distribuye las distintas acciones que se pueden realizar en varios **módulos** o **interfaces**. Estos módulos se encuentran en la barra horizontal de abajo del todo, a la derecha del nombre del programa.



Señalados en amarillo se encuentran los 7 módulos que DaVinci nos ofrece

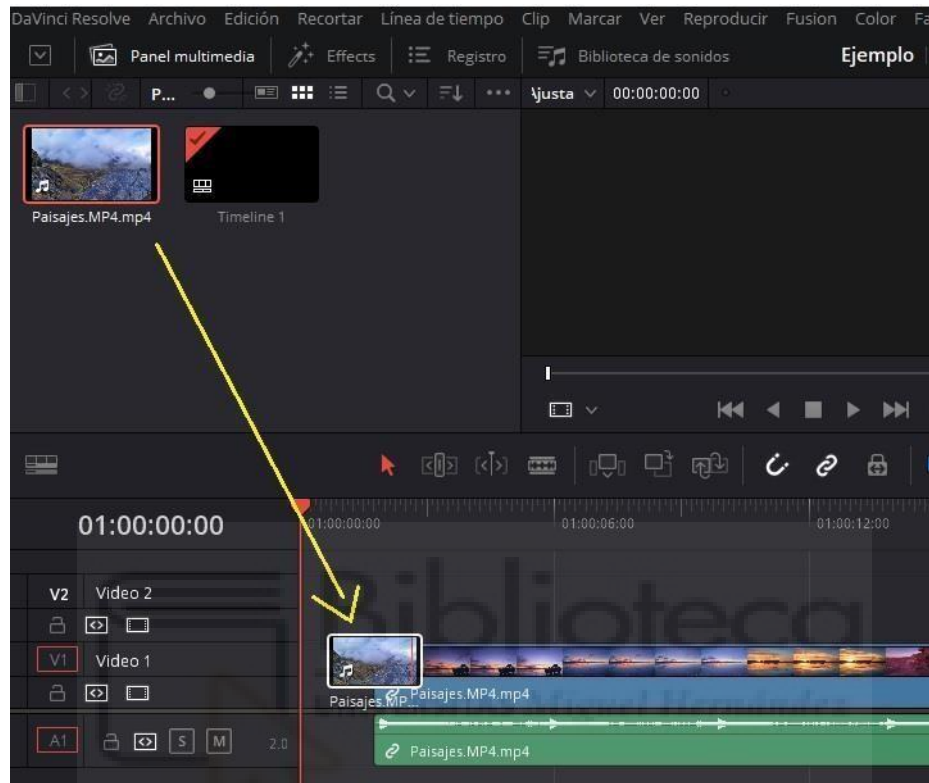
Cada módulo se diferencia por un **símbolo/emoticono** para que los puedas recordar y no pierdas el tiempo en entrar a cada módulo para saber si es el que andas buscando. Hay un total de **7 módulos** y están ordenados conforme a los pasos que se deben seguir para editar un vídeo. A continuación, veremos para qué sirve cada uno.

1. **MEDIOS:** Este primer módulo es una ampliación de la acción “Explorador multimedia” y nos permite importar materiales (brutos e imágenes). Es lo primero que haremos para editar una vez dentro del software, pero recordad que antes debemos ordenar nuestro material para no hacernos un completo lío. Existen 3 formas de importar nuestro material:
 - **Archivo > Importar > Medios**
 - Atajo: “**CTRL + i**”
 - **Explorador de archivos:** seleccionamos el material y lo arrastramos hasta el “Explorador multimedia”

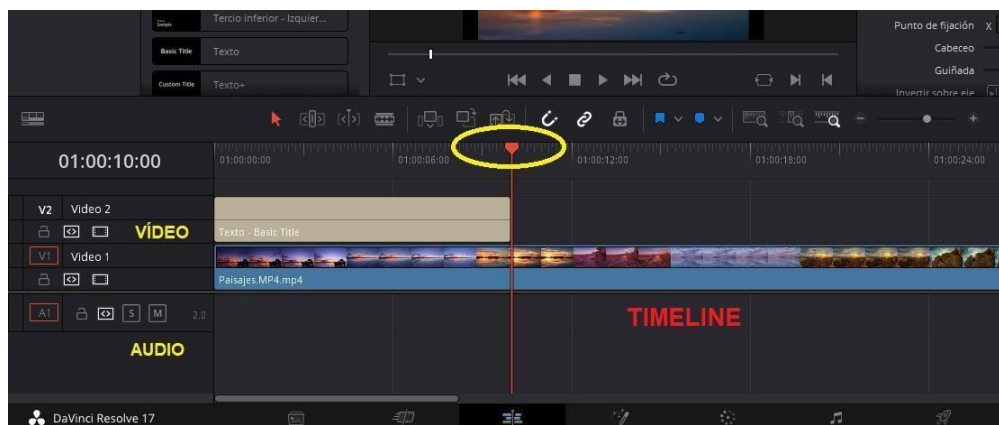
Este módulo solo sirve para importar material y es el **ÚNICO** que puede hacerlo. Debemos tenerlo en cuenta y no intentar importar desde otro módulo.

2. **MONTAJE:** El segundo módulo nos permite visualizar el contenido importado y realizar las primeras acciones de edición. Podemos recortar algún archivo que nos parezca muy largo para a posteriori editarlo mejor. También podemos cambiarle el color a cada corte para que visualmente nos aclaremos más a la hora de montar las piezas. No es un módulo imprescindible; podemos saltar desde medios a edición directamente.

3. **EDICIÓN:** El módulo principal, aquí será donde pasaremos más tiempo editando. Lo primero que haremos será **arrastrar el material** hasta el **“timeline”**. Al igual que habíamos hecho en el módulo anterior, la acción de “importar medios” tiene dos fases: Importar desde el escritorio al programa (Panel multimedia), y desde este hasta el “Timeline”.

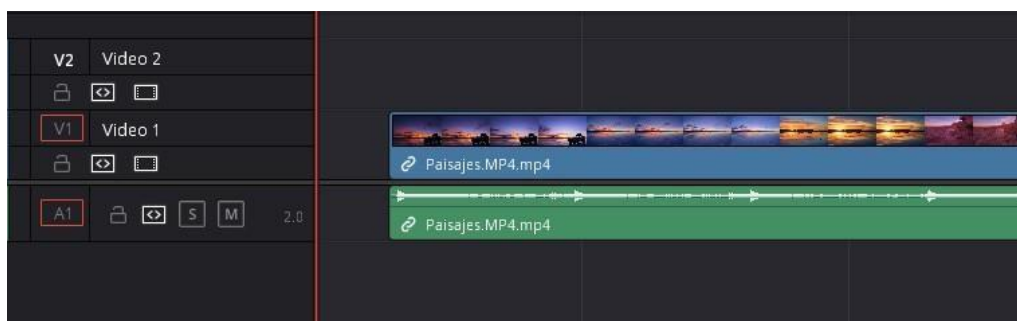


El **TIMELINE** o línea de tiempo es una de las herramientas básicas del montaje no-lineal. Sobre él iremos arrastrando y organizando nuestro montaje, únicamente utilizando el ratón y las acciones de suprimir, cortar y pegar.



Para movernos por el Timeline utilizaremos el **cursor** (la línea en horizontal rodeada en amarillo). Pinchamos sobre el cabezal y nos desplazamos de manera horizontal. Otra opción es utilizar las flechas del teclado.

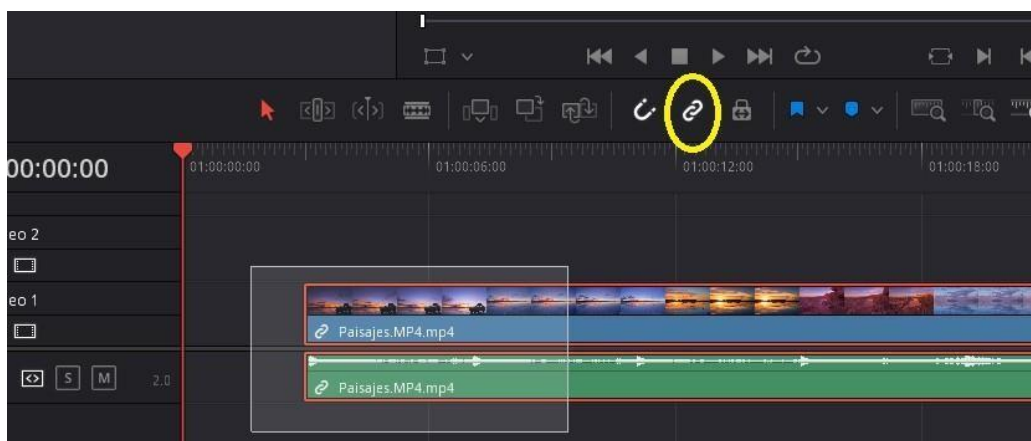
El Timeline se divide en dos secciones: **Vídeo** y **Audio**. Podemos añadir tantos archivos como queramos; V1, V2, V3, A1, A2, A3...Y así sucesivamente. Si importamos un vídeo con sonido, al arrastrarlo hasta el Timeline se dividirá en dos: Vídeo (color azul) y Audio (color verde).



❖ Desvinculación de audio y vídeo

Si no queremos utilizar el audio de dicho vídeo (o viceversa), podemos **desvincular el audio del vídeo**. Para ello seleccionaremos el vídeo y el audio y le daremos a la herramienta “Vincular audio y vídeo” (rodeada en amarillo). También podemos utilizar el comando **CTRL+MAY+L**.

El vídeo se habrá desvinculado cuando el icono del enlace esté de color gris. Por lo tanto, cuando esté blanco, audio y vídeo estarán vinculados. Podemos realizar esta acción a la inversa si lo que queremos es vincular un archivo sonoro con otro medio.

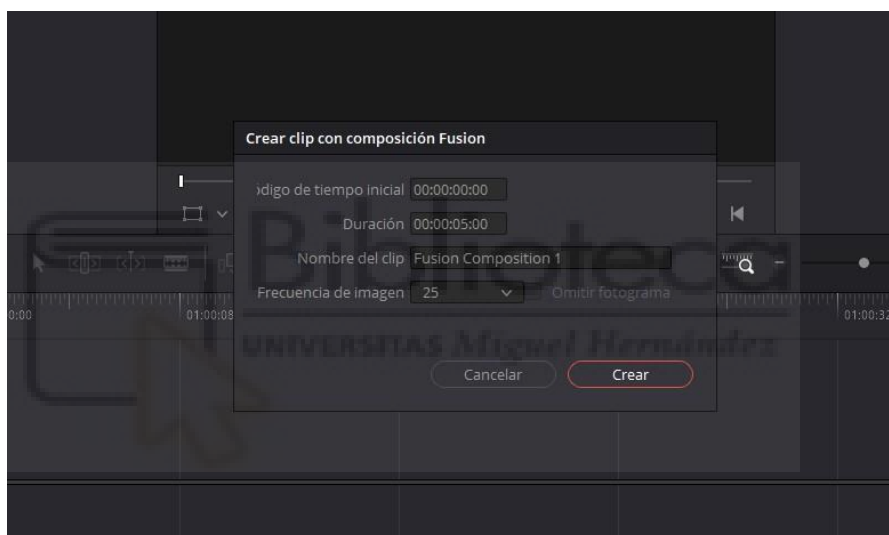


***RECORDATORIO:** Guardad el proyecto de vez en cuando por si surgiera cualquier problema: Os quedáis sin batería, se va la luz, problemas internos del software, etc.

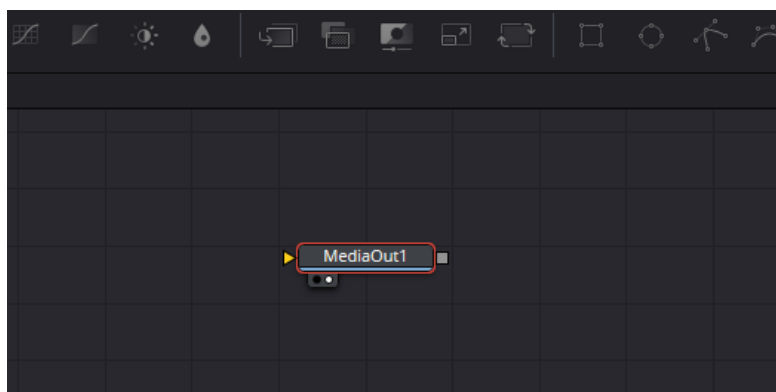
4. **FUSIÓN**: El módulo de fusión permite añadir y crear efectos visuales, gráficos, croma, rotoscopia, animaciones, etc. Es un módulo complejo – a la vez que completo - que ofrece ciertas ediciones más elaboradas de las que encontramos en el módulo de edición. Sin embargo, muchas veces basta con dicho módulo (3º - edición).

La interfaz del módulo de fusión trabaja con nodos (puntos de intersección donde se unen varios elementos). Podemos crear una composición desde cero simplemente desde el panel multimedia. Este proceso se hace en el **módulo de edición** (3º). Una vez creado el clip, lo seleccionaremos para editarlo desde el **módulo de fusión**.

Pulsamos clic derecho y aparecerá la opción “**Nueva composición Fusión**”. Nos permite ajustar la duración, darle un nombre al clip y configurar los FPS. Cuando estemos listos le damos a “Crear”.

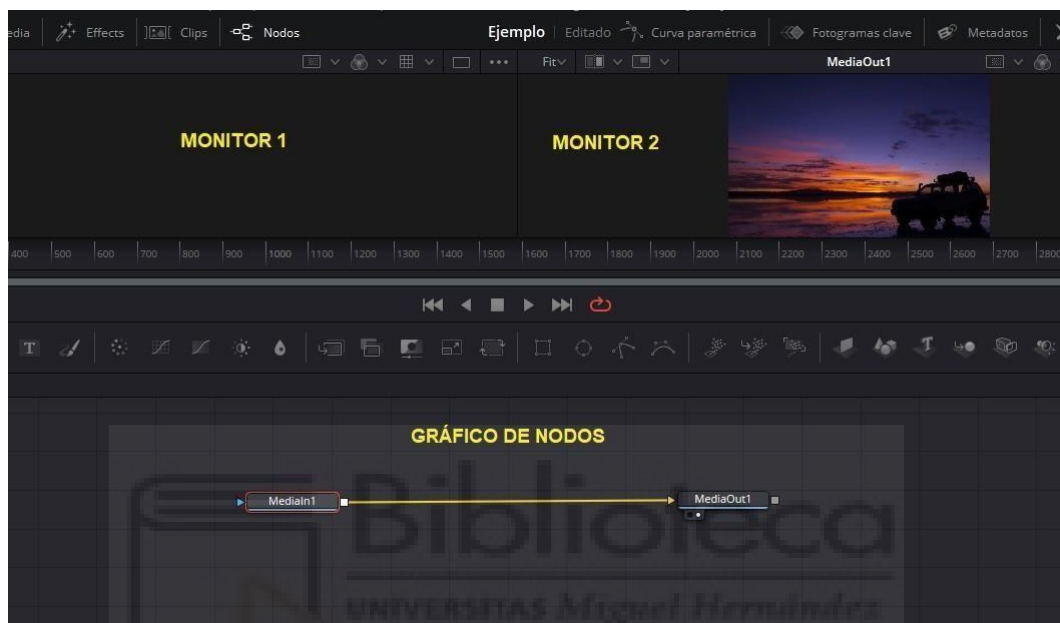


Una vez creado el clip, nos aparecerá en el panel multimedia. Como si de un vídeo/foto se tratase, lo arrastraremos hasta la línea de tiempo (Timeline). Cuando lo tengamos en la línea de tiempo, lo seleccionamos (cuando salga el borde del clip de color naranja) y nos vamos al **módulo de fusión**. Ya nos habrá aparecido el **nodo** (la “*cajita*” que pone MediaOut1).



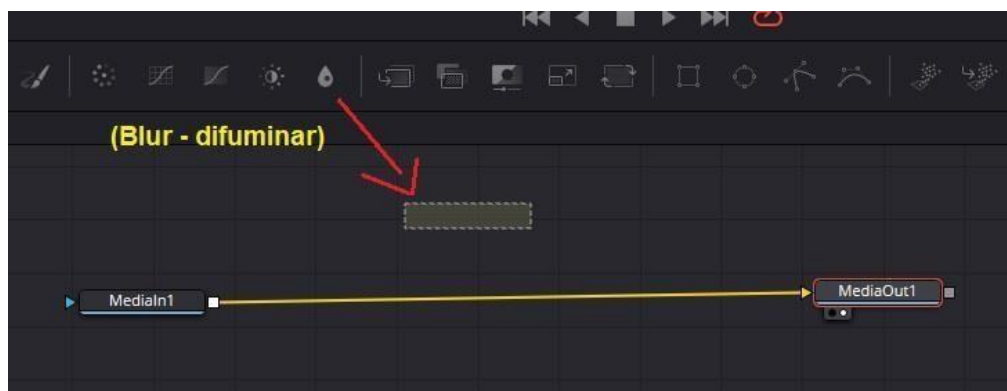
Para editar un vídeo en fusión primero tenemos que importarlo y seleccionarlo y luego irnos al módulo de fusión. Tendremos **dos nodos**: MediaIn (aparece siempre que trabajamos sobre un clip) y MediaOut (el nodo de salida).

También contamos con dos monitores. El izquierdo lo usaríamos para editar el efecto mientras que en el derecho iríamos viendo el resultado. Esto genera un flujo de trabajo y resulta muy útil.



Cada nodo tiene sus propias características. Para editar un nodo lo seleccionaremos (recuadro naranja) y abriremos el **"Inspector"**. El inspector es otra de las muchas herramientas que DaVinci ofrece. Solo hay que clicar sobre él para abrirlo. Cuando esté abierto aparecerá el nombre de color blanco (si está cerrado, el nombre aparece de color más grisáceo).

En la barra horizontal tenemos la mayoría de nodos que podemos utilizar. Uno de los más usados es el de **difuminar** (la gota). Lo arrastramos con el ratón hasta el Gráfico de nodos y lo añadimos entre los dos nodos que ya tenemos.

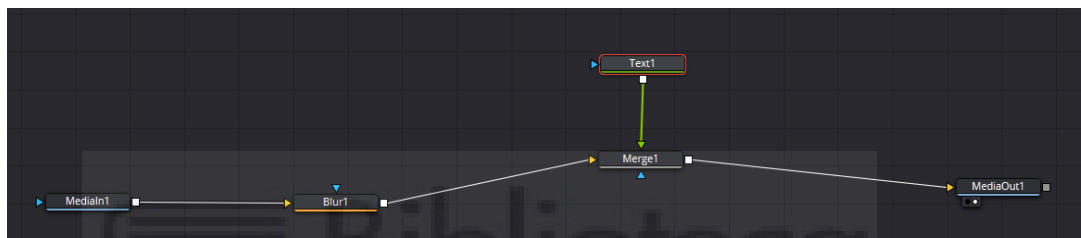


Para añadir un nuevo nodo tenemos que **colocar el ratón sobre la flecha amarilla** que une los nodos existentes y clicar (clic izquierdo) sobre el tramo en **azul**. Realizada esta acción, procederemos a unir los tres nodos:

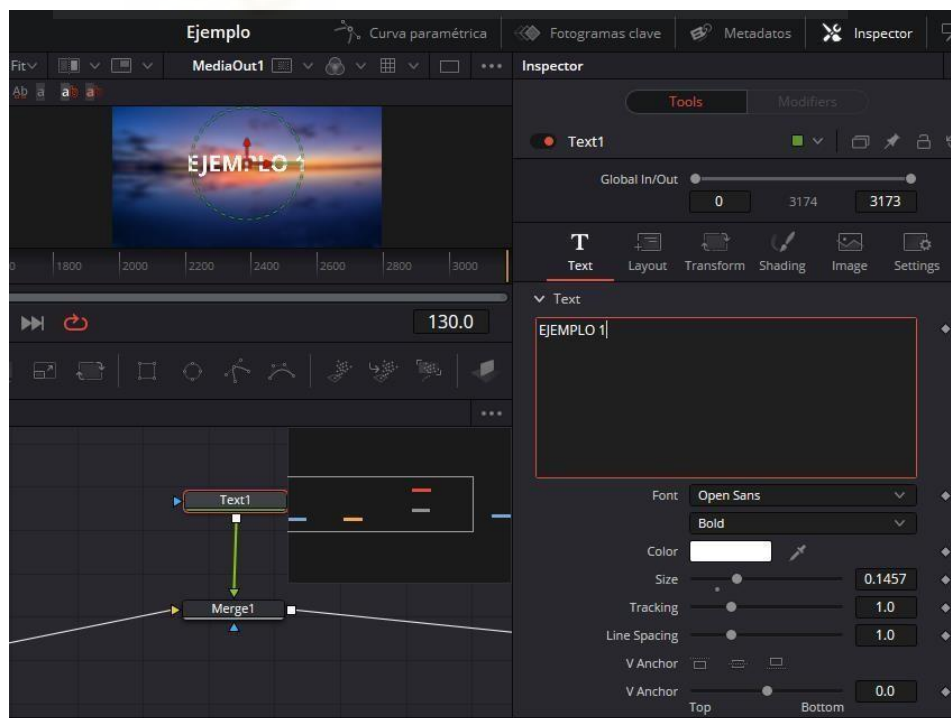
MediaIn1 > Blur1 > MediaOut1



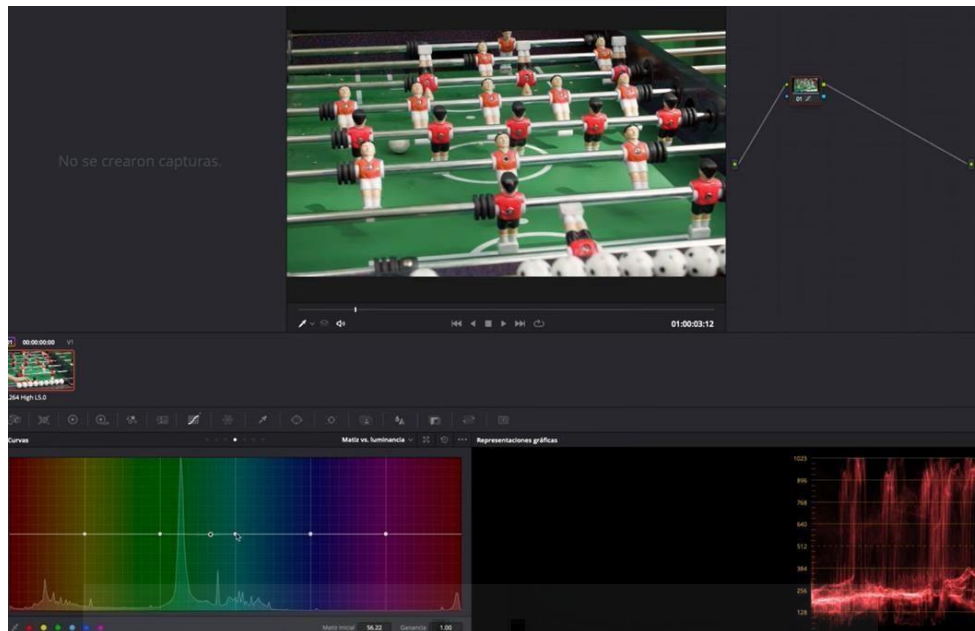
Uno de los nodos que más suele usarse es **“Merge”** (se encuentra a la derecha de *Blur*). Este nodo sirve para unir otros nodos. Por ejemplo, si queremos poner un texto sobre un clip que está editado (una difuminación).



Como ya sabéis, para editar cada nodo primero lo **seleccionamos** y luego abrimos el **inspector**. Por ejemplo, seleccionamos el nodo de texto y editamos el texto, tamaño, color, fuente, efectos, etc.



5. **COLOR:** El módulo de color nos permite editar y manipular cualquier color, además de algunos efectos. Al igual que el módulo de Fusión (4º), editamos en nodos. Para cambiar el color seleccionamos “Curva” y editamos los valores manualmente.

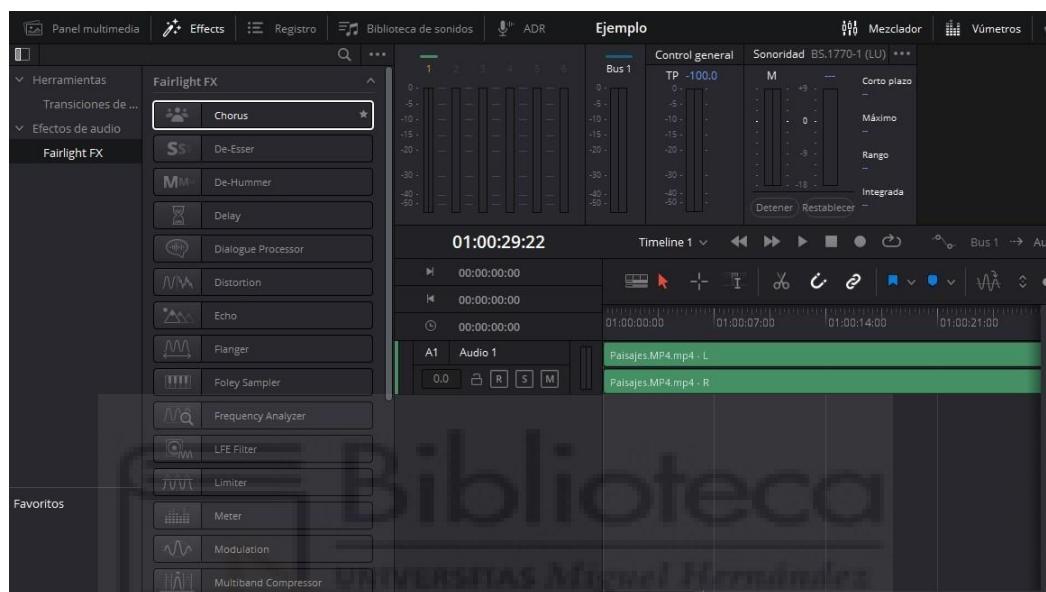


- ✚ **La interfaz del módulo de Color está dividida de la siguiente manera:**



6. **FAIRLIGHT**: El módulo de “Fairlight” es el último que tenemos antes del de exportar el proyecto. Esta interfaz permite editar el audio con una mayor tecnificación que desde el Inspector.

La interfaz no es muy distinta a las anteriores en cuanto a estructura: Encontramos el **Panel multimedia** (que nos permite importar archivos de audio) y el cuadro de **Efectos** (que nos permite insertar varios tipos de efectos sobre el clip que deseemos – simplemente arrastrando el cuadro del efecto hasta el clip).



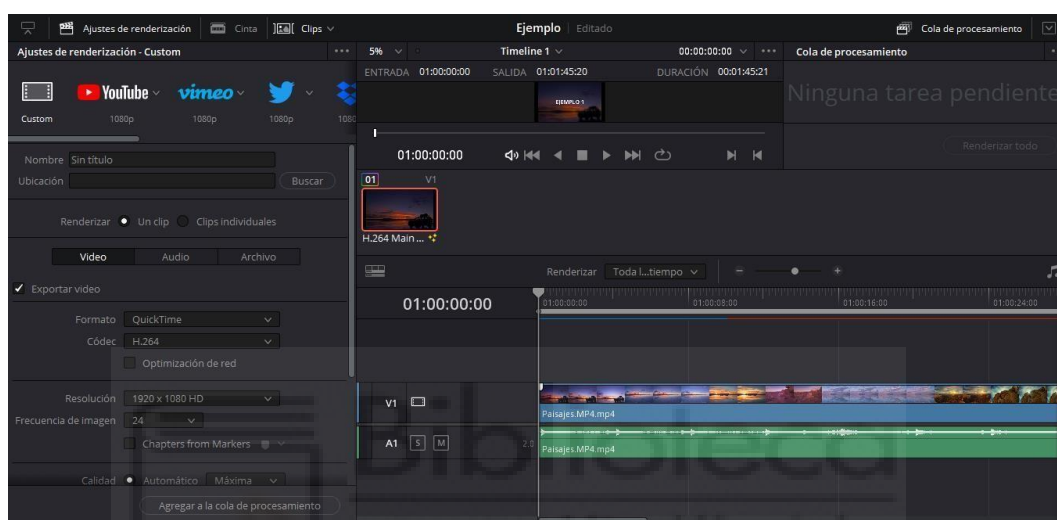
- **Automatic Dialog Replacement (ADR)**: Siguiendo por el panel horizontal de la parte superior encontramos la función ADR. Esta herramienta permite grabar pequeños cortes de voz desde el programa y sobrescribir la toma de audio que tengamos que repetir. Es una herramienta muy útil para ediciones de larga duración – sobre todo si el corte de voz es breve – ya que evita que tengamos que repetir la pieza y el posterior importe, edición, etc., de esta.

- **Mezclador e Inspector**: En la parte de la derecha del panel de herramientas encontramos Inspector y Mezclador como funciones más importantes. El Inspector es exactamente el mismo que tenemos en el módulo de edición. Seleccionamos el clip que queramos editar y abrimos el Inspector con el clic izquierdo. Nos permite editar volumen, tono, ecualizar y efectos si los hubiere.

El Mezclador nos permite profundizar en nuestra tarea de editar audio, por lo que es más complejo - y completo - que el editor. Desde el recuadro con el símbolo de “más” (+) podemos insertar efectos, herramientas, paneles, pistas dinámicas, etc.

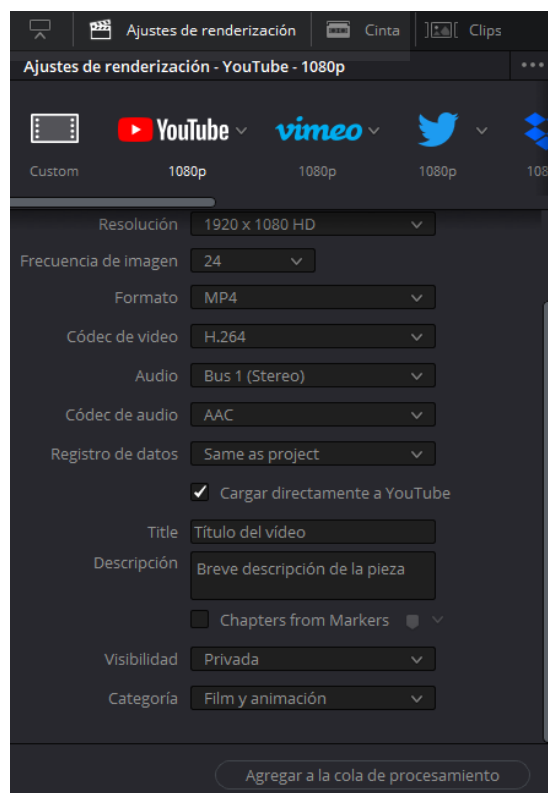
7. **ENTREGA:** El módulo de Entrega - y último del programa - permite exportar la película final que hemos editado. Lo común es realizar la exportación aquí, a pesar de que algunos módulos como el de Montaje nos permiten “Exportar rápido” (esquina superior derecha).

El interfaz de Entrega se nos presenta de la siguiente manera. Tenemos una línea de tiempo con una pestaña de previsualización por si queremos hacer un último repaso a nuestra película (es importante hacerlo, puesto que casi siempre detectamos fallos imperceptibles).



Los “Ajustes de renderización” son la herramienta principal de este módulo. Hay que repasar cada función que nos permite sin saltarnos nada. Primeramente, le daremos un nombre a la pista y la ubicaremos en algún lugar de nuestro equipo (Escritorio, alguna carpeta, documentos, etc.). También elegiremos el formato de **exportación del vídeo**; Resolución, fotogramas por segundo, calidad, etc.

*NOTA: Si ajustamos la configuración del proyecto al principio (pág. 10) no sería necesario volver a hacerlo en este módulo, puesto que los valores serán los mismos, pero es importante repasarlo.

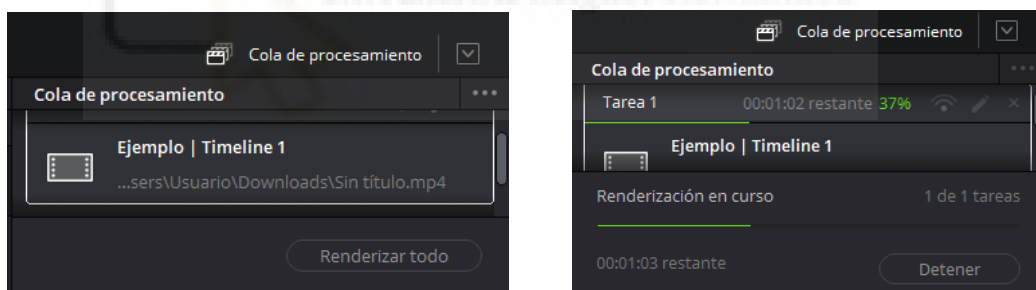


DaVinci Resolve permite conectar nuestra cuenta de **YouTube** o **Twitter** (necesitaréis conexión a Internet) con el software y exportar nuestras creaciones directamente allí.

Esta función la encontramos dentro de la herramienta de Ajustes de renderización. Solo tenemos que pulsar sobre el icono de la aplicación donde queramos subir el proyecto y completar los campos de Nombre y Ubicación. Y por último, y **MÁS** importante, marcar la casilla de **“Cargar directamente a YouTube”**.

Cuando marquemos esa casilla se nos abrirá un desplegable. En el caso de YouTube, que es la aplicación que hemos elegido de ejemplo, nos preguntará un título para el vídeo, una breve descripción, la visibilidad del mismo y la categoría. Una vez completado esto le daremos a **“Agregar a la cola de procesamiento”**.

La **Cola de procesamiento** es una pequeña pestaña en la esquina superior derecha que nos muestra los proyectos que tenemos finalizados y listos para exportar. Estos pueden ser varios ya que podemos editar sin conexión y exportar en un lugar con Internet. En este caso solo tenemos un vídeo; le daremos a **“Renderizar todo”**.



El vídeo comenzará a **renderizarse** (proceso técnico en la edición final de un vídeo, permitiendo su exportación correcta y adaptación a un medio concreto). La renderización puede seguirse en una línea de tiempo que irá avanzando, además de que el software nos ofrece un contador y un porcentaje descarga.

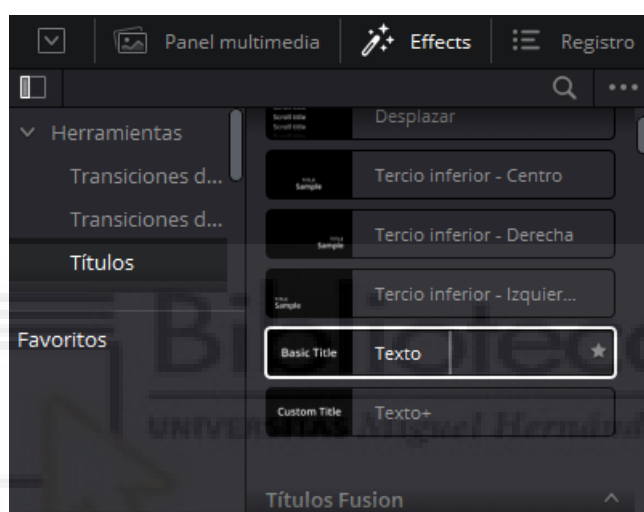
El resultado lo tendremos disponible en la ubicación que hayamos elegido cuando en la Cola de procesamiento aparezca de color verde **“Finalizado en..”** y el tiempo total de descarga.

***NOTA:** Es importante que, a pesar de que hayamos exportado el vídeo final y demos por finalizada la edición de este, guardemos el proyecto y no lo borremos.

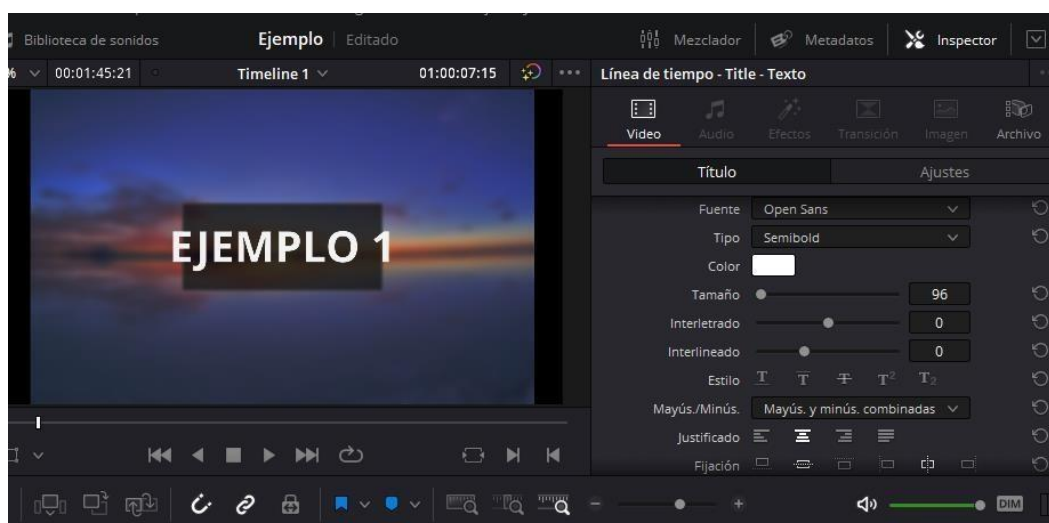
6. CREACIÓN DE UN TÍTULO

Cualquier vídeo que editemos necesitará, como mínimo, unos rótulos iniciales y finales con nuestro nombre, el título, la fecha, etc. Y si se tratase de una práctica o tarea tendremos que poner el nombre de esta, al mismo tiempo que el nombre de la asignatura y del centro educativo. Para ello crearemos títulos de la siguiente manera:

- **Efectos**
 - **Herramientas**
 - **Títulos**
 - *Seleccionamos el que queramos y lo arrastramos hasta la línea de tiempo*



Para **editar el cuadro de texto** que hemos insertado en la línea de tiempo, lo seleccionamos y abrimos el Inspector. Podemos cambiar el texto, la fuente, el color, difuminarlo, aplicarle efectos, interlineado, etc. Un sinfín de herramientas.

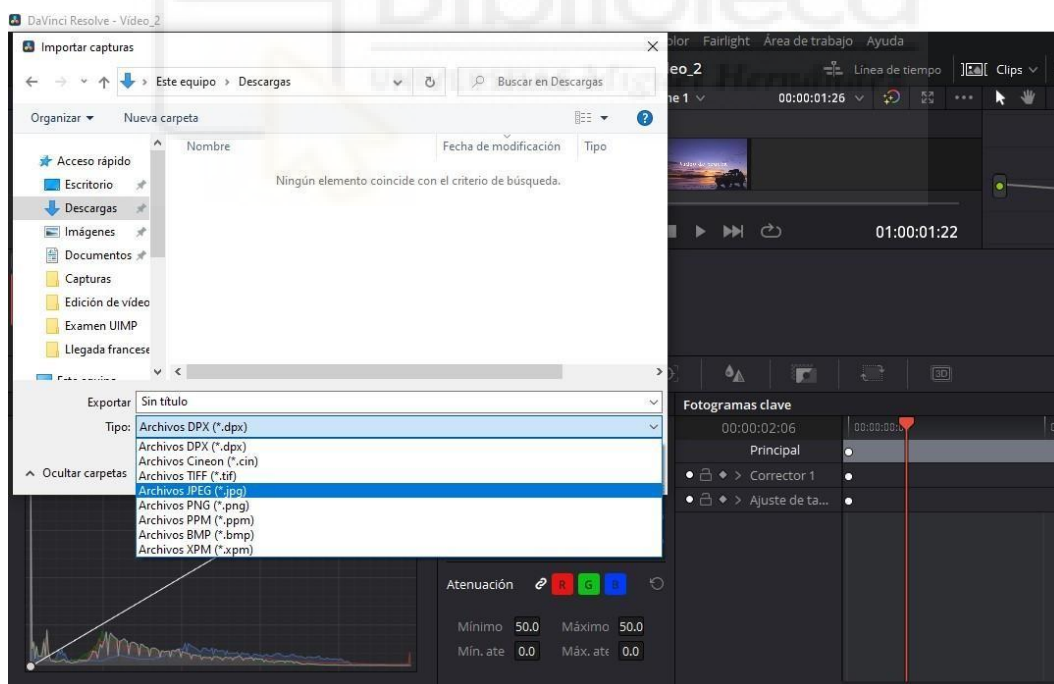


7. ¿CÓMO HACER UNA MINIATURA A PARTIR DE UN CLIP?

Como recurso final veremos cómo hacer una miniatura mediante un clip. Esto podría servirnos para subir el vídeo a YouTube o usarla como introducción del vídeo.

Colocamos el cursor donde queramos sacar la miniatura y nos vamos al módulo de **color**. Ahí nos aparecerá el fotograma que hemos seleccionado anteriormente con el cursor; le damos clic derecho sobre la imagen y seleccionamos “**capturar**”. Automáticamente tendremos nuestra miniatura en el panel de **galería**, justo a la izquierda.

Pero todavía no la tendríamos en el escritorio, el siguiente paso sería **exportarla**. Colocamos el cursor sobre la imagen, clic derecho y exportar. Muy importante que antes de exportar definitivamente la miniatura os fijéis en qué formato está el archivo. Para ello seleccionáis la flecha desplegable y os aseguráis de que está en **PNG** o **JPEG**.



Esta guía básica ha sido redactada para ayudar a aquellos que quieren iniciarse en la edición de vídeo. El material se ha creado con la finalidad de hacer entender cómo poder descargar e instalar fácilmente un software de edición como es DaVinci Resolve y realizar las acciones básicas de edición y montaje. La guía incluye un breve tutorial escrito de descarga e instalación, además de descripción de todos los módulos o interfaces del software, profundizando en los principales.

Desarrollado por Blackmagic Design, DaVinci Resolve se encuentra en constante actualización. Hasta la versión 17 siempre ha habido una versión gratuita muy completa disponible en la página web de Blackmagic Design. Se puede acceder a ella creando un usuario (correo electrónico y contraseña). Blackmagic ofrece también una versión de pago denominada DaVinci Resolve Studio.

Espero que esta guía te haya servido de ayuda y seas capaz de montar, editar y crear nuevos proyectos^^.



Esta guía ha sido escrita por:

Ismael Ruiz Catalán | Periodista por la Universidad Miguel Hernández (UMH)

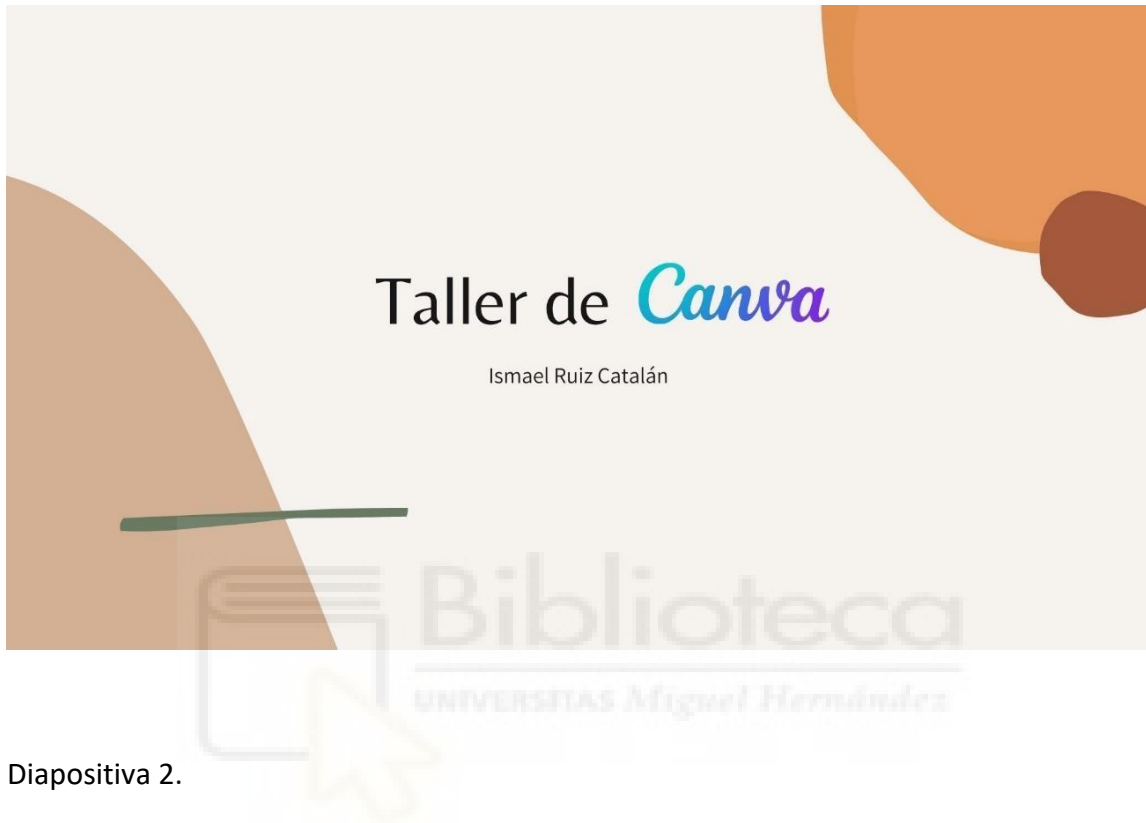
ismael.ruiz02@goumh.umh.es



Anexo 2: Taller de Canva

Presentación intuitiva para el alumnado de 1º ESO.

Diapositiva 1.



Diapositiva 2.



Diapositiva 3.

Inicia sesión en tu cuenta



A screenshot of the Canva login page. It features three social login buttons: Facebook, Google, and Apple. Below these are two text input fields for 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. A large blue button labeled 'Ingresa' is at the bottom. There are also links for '¿Has olvidado tu contraseña?' and '¿Eres nuevo en Canva? Regístrate'.

¿Has olvidado tu contraseña?

¿Eres nuevo en Canva? [Regístrate](#)

Iniciar sesión

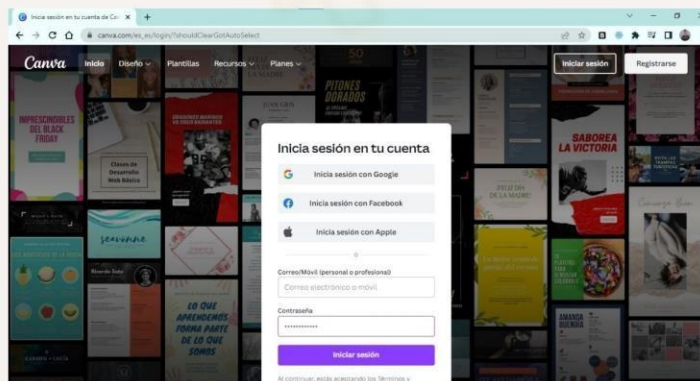


Como ya nos registramos en clase, en lugar de "Registrarse" seleccionaremos "Iniciar sesión". Entramos con el correo del instituto y la contraseña que pusimos.

Si no recuerdas la contraseña puedes darle al link donde dice "¿Has olvidado tu contraseña?" y te enviarán un correo para reestablecerla.

Diapositiva 4.

Si no estuviste en el taller de Canva



Registro

Registraros no os llevará ni dos minutos. Introducid vuestro correo del instituto y ponéis una contraseña fácil de recordar.



Diapositiva 5.

Vamos con un pequeño repaso de todo lo que vimos:



A la izquierda de la pantalla principal tenemos el menú. En él encontramos nuestros proyectos, los compartidos con nosotros y la papelera.

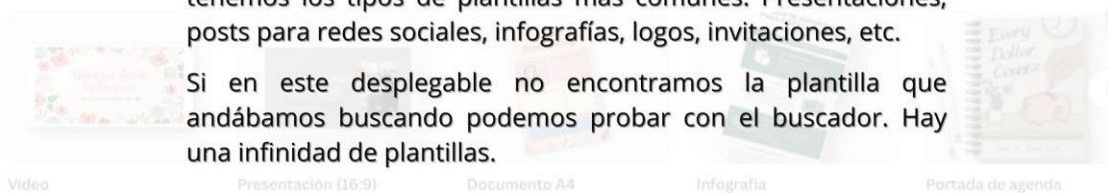
En esa carpeta de "Tus proyectos" encontraréis los diseños que comenzasteis a editar en clase.

Diapositiva 6.



En el menú principal tenemos el recurso de "plantillas". Aquí tenemos los tipos de plantillas más comunes: Presentaciones, posts para redes sociales, infografías, logos, invitaciones, etc.

Si en este desplegable no encontramos la plantilla que andábamos buscando podemos probar con el buscador. Hay una infinidad de plantillas.




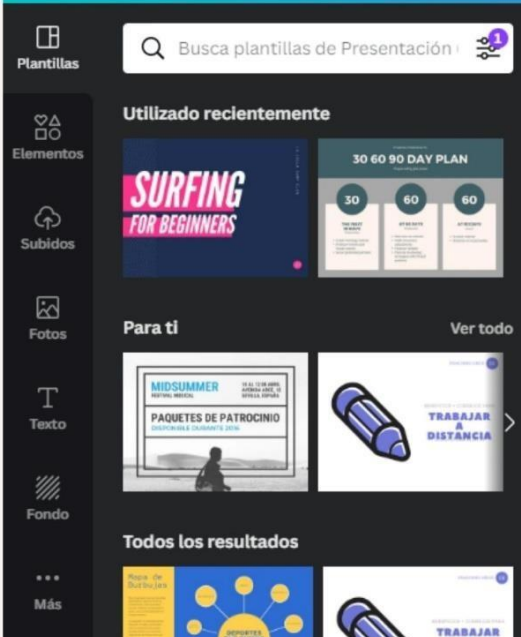
Diapositiva 7.

Edición


Seleccionada la plantilla que queremos usar, llega el momento de editarla a nuestro gusto.


En la barra lateral tenemos diferentes carpetas que nos ofrecen recursos (texto, audio, imágenes, emoticonos...) que le aportarán gran valor a nuestro diseño.







Diapositiva 8.



-  **Plantillas**

Sobre todo para el caso de las presentaciones. Podemos mezclar diapositivas de diferentes plantillas e ir dándole forma a nuestra presentación como queramos.
-  **Elementos**

Gran variedad de recursos interactivos y visualmente ricos. Aquí encontraréis los "marcos", que recordad que servían para ajustar una imagen automáticamente a una forma determinada.
-  **Subidos**

En esta carpeta subiremos archivos desde nuestro ordenador. Bien sean imágenes propias o recursos que descarguemos desde Internet. Podemos subir tanto fotos como vídeos y audio.

Diapositiva 9.



Fotos

Esta carpeta nos permite añadir fotos que concuerden con lo que estamos editando. El buscador de palabras clave nos evita de buscar manualmente. Recordad: Funciona mejor si buscáis en inglés.



Texto

Tenemos 3 tipos de texto predeterminados a parte de muchas combinaciones ya creadas. No es importante cuál escojáis; lo arrastráis hasta el diseño y se edita por completo.



Fondo

Rehuid siempre que podáis de las letras negras sobre un fondo blanco, es lo más básico que hay. En esta carpeta podréis encontrar infinidad de fondos que se adapten a vuestro diseño.

Diapositiva 10.

Panel de edición horizontal

Cada vez que seleccionemos algo en nuestro diseño, el panel de edición horizontal cambiará. Recordad que este panel nos permite editar el tipo de fuente, color, tamaño, justificación, efectos, animaciones, transparencia, posición, etc.

Un sinfín de recursos que vimos en el taller y a los que os acostumbraréis en seguida. Recordad jugar con la transparencia para que visualmente sea más atractivo y con la posición si tenemos varias imágenes.

Diapositiva 11.

Recomendaciones

Canva es un recurso muy fácil e intuitivo de usar. Lo básico se aprende rápido pero es una aplicación que ofrece muchas posibilidades escondidas. Para conocerlas todas - o en su mayoría - debéis utilizarla mucho y crear diseños que os gusten. Os recuerdo algunas pautas que debemos seguir:

- Prueba y error, probad mucho
- *Search in english*, recordad que el buscador está en inglés
- Filtro -> Gratis
- No os desesperéis
- No hay que guardar nada, se almacena automáticamente
- Al finalizar un diseño lo descargaremos en JPG si es una imagen

Diapositiva 12.

Compartir



A pesar de que no podemos editar dos personas al mismo tiempo, Canva nos permite compartir nuestros diseños con otros usuarios y crear cosas juntos.

Lo tenemos en la barra horizontal, a la derecha de nuestras iniciales. Le damos al "+" y escribimos el correo de la persona a la que se lo queremos compartir.



Diapositiva 13.

Remove.bg

Remove background, que viene a ser "quitar el fondo", es una aplicación que vimos en el taller para subir una imagen sin fondo. Es un recurso muy útil que seguro usáis muchísimo. Simplemente le tenéis que dar a "cargar imagen" y posteriormente a "descargar". También permite difuminar el fondo o editarla manualmente.



Diapositiva 14.

Contacta conmigo

Espero que este taller te haya servido de ayuda y lo utilices para tus próximos trabajos y proyectos. Si tienes alguna duda no dudes en ponerte en contacto conmigo, estaré deseando responder vuestras cuestiones^^



Correo electrónico

ismael.ruiz02@goumh.umh.es



