



ORIENTATUBE

MUCHO MÁS QUE UN
CANAL DE ORIENTACIÓN

13^a edición de los Premios Educaweb

Autor: Juan Ignacio Morata Sanz

Proyecto: Orientatube

Año 2020

Categoría: Profesionales

«Lo consiguieron porque no sabían que era imposible»

(Jean Cocteau)

Introducción o breve descripción del proyecto.

Cuando nos hablan de un canal exitoso de Youtube, inmediatamente imaginamos una persona joven, «*influencer*», con toneladas de suscriptores, que las marcas contratan para que recomiende productos a su audiencia. Pero, si no somos «*influencers*» ¿qué puede aportarnos mantener un canal de Youtube en nuestra actividad en orientación?

Ese fue el primer pensamiento cuando cree mi propio canal de Youtube, o como llaman ahora «*vlog*» (la filosofía de un blog aplicada al formato vídeo) para formar parte de los más de 1000 millones de vídeos relacionados con el aprendizaje que se reproducen cada día en Youtube, llevando mis conocimientos y mi pasión por el ámbito de la orientación educativa más allá del aula, el centro y compartiéndolos con alumnos de todo el mundo.

Objetivos (generales y específicos)

GENERALES.

- Utilizar la plataforma de Youtube como recurso pedagógico, didáctico y tecnológico para la comunicación de actividades académicas y de orientación con el alumnado

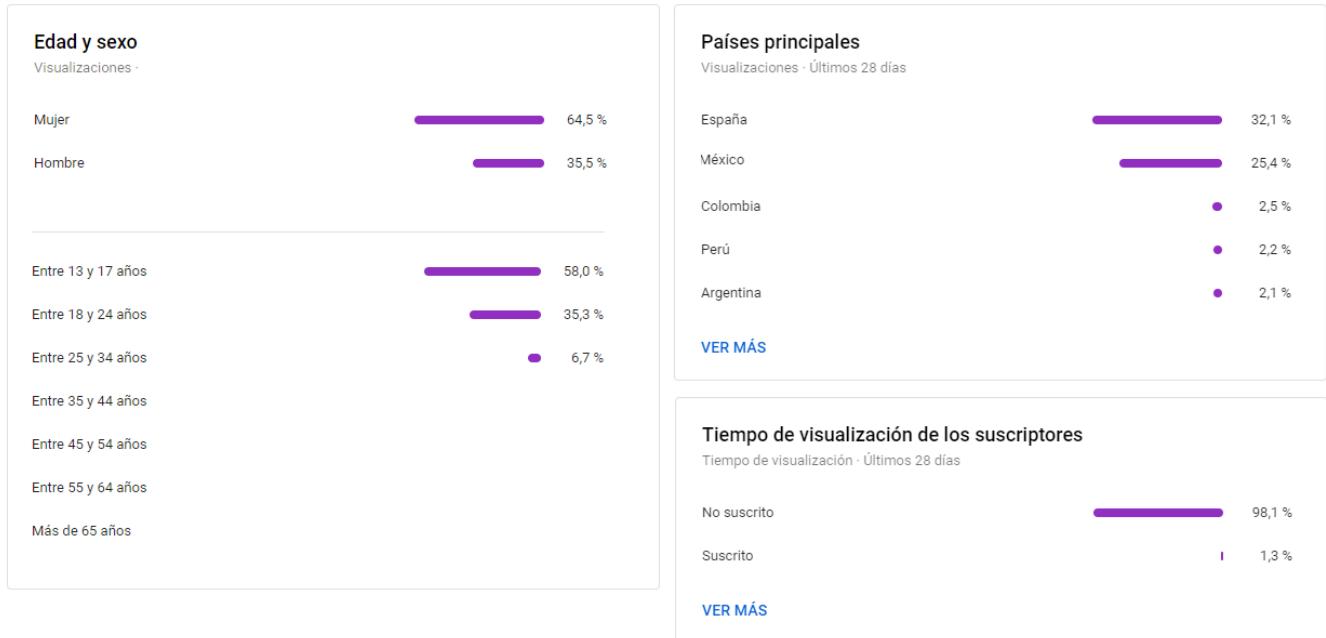
ESPECÍFICOS.

- Reconocer cómo a través de YouTube se puede implementar estrategias pedagógicas, didácticas y creativas que permitan un mejor aprendizaje sobre uno mismo y toma de decisiones académico-vocacionales.
- Desarrollar con la ayuda de YouTube actividades académico-vocacionales y educativas que conlleven cambios motivacionales y comportamentales positivos en el alumnado
- Usar la plataforma de Youtube y demás herramientas anexadas como vehículo de comunicación informal entre el orientador y el alumnado espectador del canal

Destinatarios

Aunque inicialmente la población estaba limitada al centro educativo en el que trabajo y concretamente dirigido a alumnos de educación secundaria y bachillerato (de 12-18 años), con el tiempo se ha visto incrementada gracias a la magia de las redes sociales que han funcionado como boca a boca en la difusión de los contenidos y la posibilidad de que dichos vídeos puedan ser subtitulados de forma automática por la plataforma, ayudando así a la adaptación de los contenidos a las personas con discapacidad auditiva.

Actualmente y aunque se hace difícil tener una idea del número de usuarios beneficiarios del proyecto en su totalidad, gracias a las estadísticas que brinda la plataforma, podemos ver que aunque el 98,1% que visita el canal no está suscrito al mismo, la edad media de los espectadores más asiduos se encuentra entre los 13 y 17 años representando un 58% de los usuarios, de los cuales el 64,5% son mujeres.



Datos estadísticos obtenidos de la plataforma Youtube.com a través de la herramienta «youtube studio». Fuente de elaboración propia.

Justificación de la iniciativa

Desde que el proceso de Bolonia se implantara en el sistema educativo español, los profesores nos hemos afanado por adecuar nuestra docencia a un sistema que nos exigía nuevas tecnologías y metodologías docentes con el fin de conseguir que el alumno fuera el protagonista de su propio aprendizaje participando de forma mucho más activa en su proceso educativo.

Pero no sólo esta conocida reforma educativa ha llevado a los profesores a renovar sus métodos docentes. Vivimos en la era digital y se hace imprescindible adaptar nuestras técnicas pedagógicas a las nuevas realidades y a los nuevos alumnos. Y es que actualmente nos encontramos con los que Beleguer (2016) denomina «e-alumnos», es decir, personas que dentro y fuera de las aulas emplean las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) como herramientas para su aprendizaje. Se trata de alumnos muy visuales y acostumbrados a lo multitarea, que igual te revisan su correo electrónico mientras están en clase como ven decenas de vídeos al día en canales como Youtube, y que son incapaces de prestar atención al profesor durante la hora u hora y media que expone su tradicional discurso magistral.

Por ello, y teniendo en cuenta que el profesor debe analizar cuál es actualmente la mejor manera de transmitir sus conocimientos para conseguir que el alumno asimile adecuadamente los contenidos y saque el mayor provecho a las horas que invierte en su aprendizaje, la pregunta que me hice hace once años fue ¿y por qué no usar youtube como estrategia educativa?

Y así nació [Educavlog](#) en 2011, mi primer vlog (con v de vídeo); donde mientras en aquel momento, la innovación consistía en tener un blog de aula, yo daba un paso más y creaba un canal de youtube en el que mostrar vídeos relacionados con la

orientación (mi campo profesional) y la educación general, antes incluso de que Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química de la Woodland Park High School en Colorado (EEUU), acuñaran en 2014, lo que hoy se denomina como «aula invertida» o «*flipped classroom*», un modelo pedagógico que, bien utilizado, puede contribuir en gran medida a este fin.

Y es que si buscamos estadísticas relacionadas con el poder del vídeo en la educación, y sobre todo en la población diana de este proyecto, es decir, los adolescentes de 13 a 17 años, podemos ver que youtube sigue creciendo a pasos agigantados hasta posicionarse como una de las principales redes sociales del momento, en donde el 20% de los entrevistados en un estudio de Global Web Index (GWI) señaló Youtube como su red social favorita y que nada más y nada menos que el 81% contestó que consumía contenidos audiovisuales a través de ella.

Por lo que sumado también a la experiencia de que muchas veces el alumnado que asiste al departamento de orientación, era tildado por sus compañeros como el «apestado» o «al que le pasa algo», me dije; ¿y por qué no usar youtube y otras herramientas a las que están más que habituados para llegar a mis alumnos?

Y así y tras mucho meditarlo y haber cerrado aquel canal inicial, que de hecho fue elegido como PREMIO NACIONAL MOVIMIENTO E3 2011, por (Fundación Telefónica Educared en su año de nacimiento, fue lo que hizo que creara el presente proyecto.

Así los alumnos tendrían acceso a contenidos (a través de los propios vídeos), material extra (a través de aplicaciones como Symbaloo, Slideshare o Padlet) o incluso una forma de comunicación y preguntar todo de forma más anónima (a través de un ask.fm) creando el universo [Orientatube](#), en donde como dice el eslogan que he decidido elegir para la presentación de este proyecto; *“mucho más que un canal de videos de orientación”*.

Metodología

La metodología usada para el proyecto ha sido bastante sencilla. Únicamente y viendo la realidad de mis alumnos y sus dudas más comunes, que manifestaban a sus tutores o a mi propio departamento, ha sido la de recogerlas y crearlas de forma atractiva en un video que no dure más allá de 3 minutos con la posibilidad de ampliar información a través de los recursos que se adjuntan en cada contenido.

De esta forma es algo directo, rápido y llamativo para ellos; pudiendo llegar hasta el fondo que ellos quieran llegar, respetando su individualidad. Por ejemplo; si un alumno se pregunta sobre qué salidas tiene al terminar la ESO, si no ha terminado dicha esta de forma satisfactoria con el título, puede ver el contenido dedicado para ello en el vídeo *“Y después de la ESO, sin el título ¿qué?”* o listas específicas de reproducción basadas en los 6 ejes de la tutoría de Galvé (2002) *“orientación y tutoría”* (aprender a pensar, a ser persona, a convivir, a comportarse y decidirse) representadas por un color diferente por cada eje.

Si quiere obtener más información, por ejemplo de lo que concierne a los títulos de formación Básica, puede acceder fácilmente a través de los enlaces presentados en la caja de descripción, pero si además quiere plantear dudas directamente, puede acceder a cualquiera de mis redes sociales, comentarios de youtube, como a mi

ask.fm, en el que como hemos dicho antes, se respeta totalmente su anonimato o incluso en algunos de los vídeos, como describimos posteriormente añadir su granito de arena a la exposición y los materiales ofrecidos usando herramientas como padlet.

ENSEÑAR A DECIDIRSE

- EVAU: Estructura y criterios de calificación (4:19)
- Nota de EVAU, Acceso y Admisión. ¿Cómo se... (4:16)
- ¿Cómo elegir Bachillerato? (5:31)
- ESO. Estructura y preguntas frecuentes (5:07)
- EBAU ¿fácil? (4:07)
- Y después de la ESO, sin el título ¿qué? (7:25)

ENSEÑAR A PENSAR

- Los 3 métodos más populares para tomar... (4:34)
- Técnicas de Estudio 1. El subrayado (5:00)
- Técnicas de estudio 2. El resumen (5:15)
- Técnicas de estudio 3. El esquema (4:18)
- Técnicas de estudio 4. El método SQ4R (4:56)
- Técnicas de estudio 5. El Método Feynman (4:03)

ENSEÑAR A SER PERSONA

- Técnica de autoconocimiento 1. La ventana de Johari (5:10)

Listas de reproducción según los seis ejes de la tutoría (Galvé 2002) de [Orientatube](#). Fuente de elaboración propia.

Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.)

Los recursos utilizados para el proyecto los podemos dividir en humanos, consistentes básicamente en mi propia persona, que como orientador soy el creador y curador de contenidos del canal, y materiales todos los referenciados a continuación en el apartado presupuesto.

Presupuesto

Aunque el presupuesto para el proyecto se mide más en tiempo invertido en el mismo que en lo que se refiere a aspectos económicos, no debemos olvidar que por mucho servicio gratuito que nos preste para alojamiento de los contenidos la propia plataforma de youtube.com, no debemos olvidar que trabajamos con herramientas de autor que por mucho que se puedan descargar de forma gratuita y online se ha respetado en la medida de lo posible sus derechos de autor, intentando buscar la fuente oficial de dichos programas, en cuya mayoría de casos conllevando un precio.

Tal es el caso de por ejemplo los siguientes:

CAMTASIA.

(<https://www.techsmith.es/store/camtasia>)

Anteriormente Camtasia Studio y Camtasia para Mac, es una suite o conjunto de programas, creados y publicados por TechSmith, para crear tutoriales en vídeo a



través de de «*Camtasia recorder*», una herramienta de captura de pantalla y audio independiente y de «*Camtasia studio editor*», el componente con el nombre del programa, que es ahora una herramienta multimedia con la interfaz estándar del «*timeline*» para manejar varios clips en una misma pista.

En la actualidad, la versión de este programa va por su versión 2020, pero como autor de este proyecto decidí trabajar con su versión 8, que salió al mercado en el año 2015, y aunque las funciones son quizás más limitadas que la actual versión, para lo que necesito y por precio es indiscutible.

PRECIO: 250 € + 50 € de mantenimiento anuales para 5 dispositivos.



POWTOON.

(<https://www.powtoon.com/index/>)

Es una plataforma online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. El programa, con una interfaz en inglés fácil e intuitiva, cuenta con todas las herramientas necesarias para crear presentaciones y vídeos animados explicativos con resultados profesionales, de forma muy sencilla y cuyo resultado se convierte en vídeos capaces de cautivar a la audiencia, siendo una forma más efectiva que las presentaciones tradicionales basadas en diapositivas.

Aunque existe una versión de prueba en el que el usuario puede hacer uso de herramientas con algunas limitaciones como número de vídeos que se pueden generar, transiciones, recursos a utilizar o espacio en la nube para las creaciones se ha optado por una opción PRO+.

PRECIO: 49 € mensuales.



SLIDEShare.

(<https://es.slideshare.net/>)

Es un sitio web 2.0 de espacio web de dispositivos que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público o en privado; documentos en Adobe PDF, Microsoft Word y OpenOffice y la mayoría de documentos de texto sin formato, e incluso algunos formatos de audio y vídeo. Este servicio es utilizado por el proyecto como el resto de programas que se citan a continuación como plus al contenido ofrecido en el propio video. De esta forma el usuario o espectador del vídeo si quiere más puede acceder a recursos propios a través de la caja de descripción a modo ampliar información o realizar alguna de las actividades propuestas como es por ejemplo elaborar su propio [Método Pomodoro 1.0](#) o [Ventana de Johari](#).

Al igual que cuando nos referímos a powtoon, esta aplicación ofrece una posibilidad gratuita de sus servicios salvo en caso de que optes por exclusivamente la descarga de sus documentos, en cuyo caso, pone un precio estándar dependiendo el tipo de documento.

PRECIO: Depende del uso y el documento a descargar.



PADLET.

(<https://es.padlet.com/>)

Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen «post-its». Aunque la propia aplicación deja hacer hasta un total de cuatro tableros, hemos invertido en la misma de cara a crear varios tableros que no sólo sirvan para colgar documentos, sino que los propios espectadores colaboren en los mismos creando así un material conjunto para y de toda la comunidad como por ejemplo, en el vídeo en el que hacemos alusión a los resúmenes, con [un padlet dedicado a abreviaturas que puedan servirnos en la toma de apuntes](#).

PRECIO: 8 € mensuales.



SYMBALOO.

(<https://www.symbaloo.com/>)

Es una herramienta online que nos permite organizar y catalogar recursos y contenidos educativos digitales que funciona en base a la clasificación de enlaces web, que se configuran a modo de tablero de damas. Cada uno de esos tableros se denomina «webmix» y posteriormente podemos recurrir a ellos en el aula de manera muy sencilla y visual. Al igual que sus anteriores tiene una versión gratuita que suele ser suficiente para lo que pretendemos con esta herramienta, pero también se puede obtener una licencia PRO o EDU PRO, que permite urls específicas para tus tableros o los llamados «lesson plans» ideales para un tablero interactivo que permite a los alumnos acceder de forma individual al conocimiento según sus competencias favoreciendo la individualización del aprendizaje. En nuestro caso lo hemos usado por ejemplo para facilitar [modelos de examen de selectividad de diferentes universidades y diferentes cursos académicos](#).

PRECIO: 49 € anuales.

Por otro lado y aunque no se haya tenido en cuenta dentro del presupuesto para este proyecto ya que forman parte de mi equipo habitual de trabajo, si se empezará un proyecto de estas dimensiones desde cero también habría que sumar el coste tanto de un dispositivo móvil con el que grabar la pista de audio que se usa en cada vídeo, así como un ordenador que tuviera acceso a internet y a los ya citados programas.

Temporalización

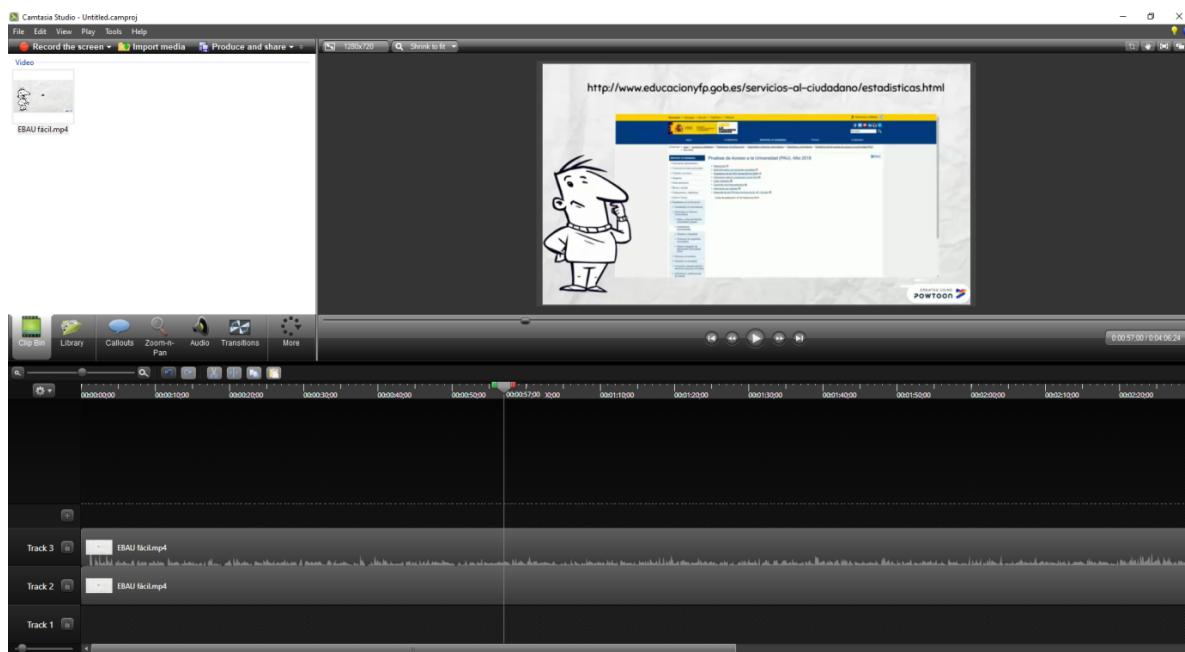
Para hablar de este punto debemos hacer dos distinciones, dado que no es lo mismo la temporalización de cómo se presentan los contenidos, como la de cómo se generan éstos.

En el caso de la primera y en la medida de lo posible se han intentado ofrecer los contenidos de forma secuencial cada quince días con el objetivo de generar una rutina en el espectador, es decir, si el alumno sabe que tiene un vídeo cada quince días, sabrá y tendrá deseo de ver el siguiente vídeo cuando se cumpla ese plazo.

Sin embargo en lo que concierne a la creación de contenidos es otro cantar. El proceso por el que se crean los contenidos, lejos de parecer fácil externamente encierra una rutina y dificultad que depende de la tipología del vídeo viene a durar entre una semana y un mes de duración dependiendo la intensidad y momentos para poder realizarse.

Por ello y para hacernos una idea del proceso, hemos hecho la siguiente enumeración, describiendo por decirlo de algún modo las fases para elaborar un contenido (un vídeo) en el canal de youtube:

1. Lluvia de ideas.
2. Elección del título y búsqueda de contenido.
3. Redacción del guión en Microsoft Word
4. Elaboración del storyboard en papel
5. Grabación del guión
6. Creación del video en Powtoon
7. Edición y renderización del vídeo en Camtasia
8. Creación de materiales adicionales a la explicación
9. Subida del vídeo a Youtube
10. Dinamización de los contenidos a través de las redes sociales



Edición y renderización en Camtasia. Fuente de elaboración propia.

Evaluación de los resultados e impacto

En la historia relativamente corta del proyecto y pese a que no consideramos que haya terminado su labor, los datos arrojan resultados muy positivos.

Y es que aunque no somos esa persona joven; «*influencer*», con toneladas de suscriptores, que las marcas contratan para que recomiende productos a su audiencia de los que citamos en la introducción de la presentación de este proyecto, en su año de historia ha recaudado la suma de 1.050 suscriptores (a fecha 30 de

septiembre); más de 40.000 reproducciones, más de 800 «*likes*» y más de 150 comentarios.

Por otro lado, la duración media de visualizaciones de cada vídeo tiene una media de 3:06 minutos, lo que indica que si en su mayoría los vídeos Durán en torno a 3 o 4 minutos aproximadamente, los espectadores están pendientes del mismo prácticamente en su totalidad, teniendo un tiempo de visualización de 12.243 minutos en los últimos 28 días, por no hablar de las tres listas de reproducción, más de 15 vídeos a fecha de la presentación del proyecto a la 13^a edición de los Premios Educaweb, y material extra que se aloja en la caja de descripción de dichos vídeos.

Los contenidos más vistos del canal, son los relacionados con las técnicas de estudio (concretamente el que hace alusión a los tres métodos más populares para la toma de apuntes) o la EVAU (Nota de EVAU, acceso y admisión), siendo compartidos en recursos tales como el Gabinete Psicopedagógico Guadarrama y Orientación CEE de Panxon; blogs de referencia en el ámbito de orientación como "*¿Queduque-quedcuando?*" de Alberto del Mazo, el "*Blog de Orientación de Mónica Díz*" o instituciones de la talla del Centro de Conocimiento de Tecnologías Aplicadas a la Educación (CITA), Instituto de Formación Profesional y a Distancia (ULHI), Centro de Orientación, Información y Empleo de la UNED o la Universitat de València entre otros.

Conclusiones

Francamente, creo que el poder del vídeo en educación, bien elaborado e insertado como estrategia didáctica puede llegar a impactar positivamente el aprendizaje y hacerlo significativo siempre que esté acompañado de objetivos bien definidos.

Un proyecto o canal como este, brinda la posibilidad al estudiante de analizar y evaluar la realidad a partir de descripciones e imágenes, que en ocasiones resultaría imposible o muy difícil percibirlo de otra manera, siendo un disparador emocional o estímulo para la búsqueda y construcción del conocimiento, habilidades y destrezas.

Por otro lado, no debemos olvidar la posibilidad de interactuar con la audiencia, ya sea visto en el aula o fuera de esta, ya que, será fundamental para darle un carácter activo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo que creo que voy en la dirección correcta y ahora toca ver, como podemos aún mejorarlo, da que al ser algo tan vivo, esta asueto a modificaciones contantes, como mis últimas observaciones, es decir, hacer aún más personalizado el canal, donde juntar lo mejor de Educavlog (en el que aparecía físicamente) y mezclarlo con [Orientatube](#) (dibujos y animaciones de corta duración). Como dice Antonio machado "*caminate no hay camino, se hace camino al andar*".

Bibliografía

Sherman J. (2003) *Using authentic video in the language classroom*. Oxford : Oxford University Press.

Niño V.M y Pérez H. (2016) *Los medios audiovisuales y las TIC en la enseñanza*. Bogotá, D.C. Ecoe Ediciones 2016