

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Curso 2014-2015

Material docente

Linda Castañeda

Guías de trabajo para estudiantes usados en 2014-2015 en la asignatura de TIC & Brecha Digital del Máster en Inclusión y Exclusión educativa.

Estas guías se publican bajo una licencia Creative Commons de atribución, no comercial, compartir igual. Por favor, úsalas, mejóralas y vuévelas a compartir.

ESTADOS DE LA CUESTIÓN	2
BRECHAS DEL MUNDO DIGITALIZADO.....	4
CIUDADANÍA EN TIEMPOS 2.0.....	7
PARTICIPACIÓN 2.0	9
COMPETENCIA DIGITAL.....	11
ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE.....	12
DESARROLLO COMUNITARIO CON TIC A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN.....	13
EVALUACIÓN 2014-2015	14
FORMATIVA: ACTIVIDADES EN CLASE (40%)	14
SUMATIVA: PORTAFOLIO FINAL DE LA ASIGNATURA (60%)	14
PORTAFOLIO FINAL DE GRUPO	16
VÍDEO INDIVIDUAL FINAL	19

Estados de la cuestión

Informe ejecutivo - No-flipped session

(Martes 14 de Abril de 2015)

Una de las misiones que tiene cualquier profesional que trabaja en el mundo complejo de las instituciones, es el de informar a sus jefes, o a sus colegas de asuntos, informes o estados de la cuestión a los que no puede acceder por una evidente cuestión de falta de tiempo y oportunidad (*el río de la información – y de la Internet- es demasiado amplio, profundo y caudaloso, como para poder bañarse en toda el agua, todos los días*).

Ya sé que desde la educación parece que estas cosas son “demasiado empresariales”, pero os aseguro que hoy, mucha de la educación se decide y trabaja desde entidades con un marcado componente organizativo empresarial.

Hoy, seréis los profesionales de un gabinete de una ONG que necesita tomar decisiones sobre el estado de la cuestión sobre la realidad de las TIC; los Social Media y las brechas digitales en el mundo y necesitamos que sirváis a vuestros colegas de informes técnicos , más aún, seáis capaces de comunicarlos, con los que ellos sean capaces de entender el estado de la cuestión y hacerse una idea de “por dónde van los tiros”.

Esto no quiere decir que en el futuro ellos no puedan leer el informe completo o el documento, se trata de que le asegures que conoce lo más interesante del tema y que le “dirijas” un poco la mirada sobre aquello que es, desde tu punto de vista profesional, lo más relevante.

Para ello, en esta actividad realizaréis un trabajo muy concreto (un pelín farragoso, lo sé) pero MUY útil en un grupo de trabajo: vais a hacer una presentación de *informe ejecutivo* (el informe ejecutivo real implica un documento de texto que no es posible que consigamos hoy con el tiempo que tenemos). Se trata de un resumen pero útil, uno que permita mirar e introducir a los que no han visto algo en lo más importante de ese algo.

Para ello debéis leerlos el informe o documento que os ha tocado a cada uno, y debéis preparar una exposición de 5 minutos en la que expongáis a vuestros compañeros (preferiblemente ayudados por algún soporte gráfico) los puntos clave de ese informe.

En esa exposición debéis incluir como mínimo:

- Tema
- Contexto: quién hace el informe, en dónde, para quién, con qué objetivo.

- De dónde sacan estas conclusiones (si es un estudio cómo es, qué es lo que estudian, si es una elucubración mental quién la hace, si es una comparación qué compara)
- 10 (no pasa nada si son 12 u 8) conclusiones principales EXPLICADAS, y de cada una indicad dónde está en el documento (página)
- Razones por las que deben leerse, o no, el documento completo o una parte de el.

Recordad, son 5 minutos DE RELOJ y habláis para colegas PROFESIONALES. ¡Ánimo y a por ello!

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 1

Brechas del mundo digitalizado

Debate Lincoln –Douglas

(Martes 21 de Abril de 2015)

Durante esta sesión de debate se llevarán a cabo dos tandas de debate con el formato Lincoln –Douglas. Este tipo de debate, que hunde sus raíces en la historia de la política estadounidense, tiene una estructura básica que seguiremos estrictamente y que es la siguiente:

Orador	Rol de la Intervención	Tiempo
Proposición	Presentar caso y argumentar su postura	6 minutos.
Oposición	Pregunta cruzada al Orador Propositivo.	3 minutos.
Oposición	Argumentar su postura (puede presentar contra caso) refuta la argumentación del Orador propositivo.	7 minutos
Proposición	Pregunta cruzada al Orador de Oposición.	3 minutos.
Proposición	Defiende los propios argumentos y Refuta los del Orador de Oposición	4 minutos.
Oposición	Abarca todo lo mencionado durante el debate (refuta y defiende).	6 minutos
Proposición	Abarca todo lo mencionado durante el debate (refuta y defiende).	3 minutos.
		32 minutos

En el caso de esta experiencia haremos una variación al formato original y en lugar de contar con un único orador, en cada debate, tanto proposición como oposición contarán con dos de sus integrantes como oradores.

El otro (u otros) miembros del grupo deberán servir como apoyo de documentación y podrá pasar papeles/notas/datos que ayuden a los oradores a reforzar o rebatir los argumentos del contrario.

Como es evidente, se permite el uso de material escrito o dispositivos en red, portátiles, tabletas, etc. para la búsqueda de información por parte de los equipos por parte de los miembros del equipo QUE NO ESTÉN en el uso de la palabra en ese momento.

Así pues el **mecanismo de la jornada** de debate será la siguiente: Se realizarán dos debates separados en los que se discutirá en torno a los siguientes subtemas relativos al tema que nos ocupa:

- Qué nos hace más diferentes hoy en día: (A) Nativos Vs. (B) Residentes. Implicaciones.
- Ante los peligros de la red: (A) mejor restringir el acceso Vs. Mejor crear hábitos de acceso.
- ¿qué nos depara más? (A) Brechas digitales Vs. (B) Otras brechas culturales
- Identidad Digital: (A) lo mejor es no estar en red –que no aparezca nada de ti , (B) es imprescindible estar en red –cuanto más aparezca mejor.
- Las TIC crean más desigualdad Vs. Crean más oportunidades

ATENCIÓN: Es evidente que las posiciones que ofrecemos en la lista son simplificaciones maniqueas de una realidad MUY cambiante y compleja, pero se ponen de esta forma para que pueda animarse al debate desde la perspectiva de los extremos.

Además de los ponentes que debaten, participará en el debate un grupo que funcionará como "*relator*" del debate o "*secretario*" que irá tomando nota de la manera que considere más oportuna (en un mapa mental, en un documento de texto, etc.) del transcurso del debate e irá publicando en twitter con el hashtag de la clase (#TInCluye1415) las ideas principales y los documentos a los que alude cada grupo en su turno de palabra. El documento final del relator deberá publicarse en limpio en red y se pondrá a disposición de todos los compañeros.

En cada debate se sorteará, además de los subtemas a debatir (2 por debate), qué grupo participa y el rol que desempeña (Oposición, Proposición o Relator)

La MISIÓN de proposición y oposición es convencer a la mayor cantidad de público, de que su posición es la correcta.

El terminar el debate se hará una reflexión final con todos los grupos en la que se comentará, además de qué argumentos han convencido más:

- Qué aspectos no se han tocado en el debate
- Qué errores (objetivos) se han expuesto o rebatido
- Qué datos importantes no se han aportado al debate

Algunas normas básicas:

- No es imprescindible estar de acuerdo con la opción que debe defenderse, pero sí es imprescindible defenderla.
- No se podrán exponer opiniones sin fundamentación en datos o lecturas.
- Bajo ningún concepto se puede interrumpir al otro equipo.

- No se admiten descalificaciones personales o infundadas.
- El uso de un lenguaje inadecuado penalizará en el tiempo o uso de la palabra.

El debate podrá ser retransmitido por streaming y grabado en vídeo para su análisis y evaluación.

El planteamiento de esta actividad tiene varios objetivos:

- Motivar la investigación, documentación y el mejor conocimiento de aspectos prácticos –que no tecnológicos- relacionados con los libros de texto.
- Estimular el debate en clase desde una posición profesional e intentando abrir nuestras visiones a perspectivas que pueden no ser las más habituales o las que elegiríamos como propias en un primer momento.

Alguna documentación útil para empezar la revisión la podéis encontrar en la carpeta correspondiente del aula virtual.

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 2

Ciudadanía en tiempos 2.0

Infografía

(Martes 28 de Abril de 2015)

En la sesión del día 28 trabajaremos sobre los conceptos relacionados con la llamada ciudadanía 2.0.

Para poder participar activamente en lo que se realizará durante la clase es imprescindible que

1. veas esta conferencia

Impacto de las TIC en la sociedad. de Ismael Peña López en la EBE Barcelona'13 en <https://youtu.be/LZXEe8yVYXA>

2. leas al menos 2 de los siguientes documentos que están en el aula virtual **y** otras fuentes que encuentres por tu cuenta en la red (estadísticas, noticias de prensa, etc.)

- Ismael Peña-López, Mariluz Congosto & Pablo Aragón (2014): Spanish Indignados and the evolution of the 15M movement on Twitter: towards networked para-institutions, *Journal of Spanish Cultural Studies*, DOI: 10.1080/14636204.2014.931678
- Peña-López, Ismael (2013). "Casual politics: del clicktivismo a los movimientos emergentes y el reconocimiento de patrones". *Educación Social. Revista de Intervención Socioeducativa*, 55, p. 33-51
- Sampedro Blanco, Víctor (2014). Ciberactivismo: De Indymedia a Wikileaks y de Chiapas al Cuarto Poder en Red. *Revista TELOS número 98 - Junio - septiembre, 2014*
- Fuchs , Christian (2014). Retos para la democracia: Medios sociales y esfera pública. *Revista TELOS número 98 - Junio - septiembre, 2014*
- Keane, John y Feenstra, Ramón A. (2014). Democracia monitorizada en España: Nuevas formas de participación política en el marco de la era digital. *Revista TELOS número 98 - Junio - septiembre, 2014*
- **Los capítulos 1 y 2** de este libro Cammaerts, B. and Carpentier, N. (eds) (2007) *Reclaiming the media: communication rights and democratic media*

roles. Intellect: Bristol, UK. Disponible en http://omec.uab.cat/Documentos/ddhh_comunicacio/0109.pdf

3. Definas en un máximo de 300 palabras (TUYAS, cuidado con los plagios) cada uno de los siguientes términos:

- Ciudadanía
- Participación
- Democracia
- Gobierno

4. Enumeres y describas 5 características "tangibles" de los siguientes términos:

- Ciudadanía 2.0
- Gobierno 2.0
- Participación 2.0
- Democracia 2.0

5. Revises si hay alguna competencia básica de las recogidas en el curriculum que hable de estos temas y cuál es

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 2

Participación 2.0

Pechakucha

(Martes 5 de Mayo de 2015)

Para el próximo día lo primero que debéis hacer es mirar sin falta estos tres vídeos:

- Preparar presentaciones Orales
<https://youtu.be/2oejt12KVYw>
- Diseñar presentaciones visuales
https://youtu.be/77O_q3OL4_Y
- Pechakucha
<https://youtu.be/vprWmz7mYPO>

Una vez vistos, cada uno de los grupos de trabajo de clase deberá documentarse y trabajar sobre uno de los siguientes movimientos de participación que han tenido sentido a través de las redes sociales:

1. Indignados - Movimiento 15M
2. Los partidos políticos en red, p.e. Podemos y Ganemos... ¿otros?
3. Iniciativas ciudadanas autogestionadas, p.e. autoconsultaciudadana.org
4. La primavera árabe
5. Occupy Movement p.e. #occupywallstreet

Para el próximo día deberéis traer toda la información sobre estos movimientos trabajada y, por cada equipo, al menos un ordenador con un editor de presentaciones activo y funcionando.

En clase, se ocupará una hora de trabajo en preparar el Pechakucha (presentación oral acompañada de una presentación visual de 20 diapositivas que pasan automáticamente cada 20 segundos) con el que presentaréis cada uno de los movimientos a la clase completa.

En las 20 diapositivas de la presentación del Pechakucha deberá incluirse:

- 1 diapositiva de presentación
- 1 con los datos del proyecto
- 1 con la identificación del profesor(es) que lo llevan a cabo

las otras 17 serán para el análisis y en ellas deberéis incluir las evidencias (videos, fotos, datos) que respalden dicho análisis, las herramientas online que usan, qué tipo de conceptos relacionados con la ciudadanía y la participación abordan ¡ah! y muy importante, si han tenido consecuencias "patentes", o no..

¡Sed rigurosos y analizan con calma!

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 2

Competencia Digital

Proyecto IKANOS

(Martes 12 de Mayo de 2015)

Para el próximo día lo primero que debéis hacer es ir a esta página y ver este vídeo:

<https://youtu.be/gm0AO1OYhgQ>

Es la presentación del proyecto IKANOS. Ahora es importante que exploréis un poco qué es el proyecto IKANOS en su página web: <http://ikanos.blog.euskadi.net/>

El objetivo del proyecto IKANOS es ayudar a mejorar la competencia digital de los ciudadanos, y por eso han hecho muchos esfuerzos para explicar qué es la competencia digital y qué partes tiene.

Una vez que tengáis más o menos claro, haced el test de autodiagnóstico de vuestra competencia digital en el test del proyecto y muy importante, **explorad vuestros resultados y bajad vuestro informe en .pdf:**

<http://ikanos.encuesta.euskadi.net/index.php/566697/lang-es>

Para la próxima clase, por favor, traed vuestro informe de competencia digital impreso en folios limpios.

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 2

Entorno Personal de Aprendizaje

PLEs realidades y consecuencias

(Martes 19 de Mayo de 2015)

Para el próximo día debéis haber visto estos tres vídeos:

- PLE Entorno Personal de Aprendizaje <https://youtu.be/MPUIHtYfSzA>
- PLE Entorno Personal de Aprendizaje <https://youtu.be/3OurAO-qVeA> (más reciente)
- El PLE de Linda Castañeda <https://youtu.be/IXswtAAuys>

Una vez vistos, realiza **un esquema en el que hagas evidente tu PLE**. Una vez en clase haremos un ejercicio en el que trabajaremos con esto Y **con vuestro informe de competencia digital**, SI el que hicisteis para la clase pasada.

¡Intentad incluir TODO vuestro PLE, pero NADA más que vuestro PLE!

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda Quintero

BLOQUE 2

Desarrollo Comunitario con TIC a través de la Educación

Realidades y consecuencias

(Martes 26 de Mayo de 2015)

¿Qué significa desarrollo comunitario con TIC y qué experiencias hay al respecto?

Para entenderlo debéis echar un vistazo concienzudo al documento "ICT for Development: Contributing to the Millennium Development" que os encontraréis subido al aula virtual y analizaréis uno de los siguientes proyectos

- Conexiones
- SITE
- CDI
- Future Stations
- Abantu

Con base en lo que incluye documento sobre ese proyecto y sobre su comparación con los demás, debéis hacer una presentación en la que incluyáis, no sólo de qué va cada proyecto, sino cómo alguna de las situaciones de exclusión que tenéis más cercana -en nuestro contexto- podría ser tratada de una manera análoga.

No perdáis de vista que es un documento de 2003 y estamos en 2015, así que proponed: ¿qué cambios haría falta proponer además? ¿habéis encontrado **trazas vivas** de ese proyecto en la red?

Como siempre debéis venir con la mitad de la faena hecha la próxima vez, aquí tendremos una hora de trabajo y después 6 minutos a cada grupo para exponer (en el formato que preferáis), tras lo cual haremos una puesta en común.

Es la última actividad, ¡ánimo que ya queda menos!

TIC: brecha digital y proyectos incluyentes

Linda Castañeda

Evaluación 2014-2015

Lo que pone la guía:

Método/Instrumentos	Observación del desempeño en actividades de clase
Criterios de valoración	Participación y desempeño activo en las actividades desarrolladas en clase.
Ponderación	40%
Método/Instrumentos	Portafolio de evaluación (presentación y defensa)
Criterios de valoración	Presentación y defensa de un portafolio final de evaluación que incluya: contenidos que fundamentan el trabajo, resultados de las actividades y reflexión sobre el aprendizaje.
Ponderación	60%

¿Eso qué significa?

2 instrumentos de evaluación:

Formativa: Actividades EN clase (40%)

- Semanales, de participación y trabajo
- Flipped Classroom = todo lo que pueda hacerse de forma individual (leer, ver vídeos, repasar teoría) se hará fuera, en casa, tenemos 3 horas para estar juntos y las aprovecharemos al máximo para hacer cosas JUNTOS. Quien no quiera participar puede no participar, pero no se le puntuará.
- Se puntúan progresivamente, la idea es que vayáis aprendiendo, tanto del contenido, como de la asignatura, como de las metodologías que usamos en clase.
- NO CALIFICO ASISTENCIA, califico PARTICIPACIÓN

Sumativa: Portafolio final de la asignatura (60%)

- Portafolio final de grupo (30%)
- Vídeo final individual (30%)

Recordad, la **fecha de entrega** máxima (sin excepciones de ningún tipo) es el día **12 de JUNIO a las 12 de la mañana**, así que aseguraos de que todo os funciona y de que lo mandáis el día 11, las sorpresas no son deseables.

IMPORTANTE:

- Toda producción Web que se haga sobre esta asignatura deberá tener la etiqueta #TInCluye1415

LAS TUTORÍAS DE LA ASIGNATURA SÓLO SE ATENDERÁN A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA AULA VIRTUAL O EN HORARIO DE TUTORÍAS PRESENCIALES. EL USO DE TWITTER U OTRAS REDES SOCIALES QUE EMPLEEMOS SON MECANISMOS DE PUBLICACIÓN, DIFUSIÓN, RELACIÓN Y COMUNICACIÓN, NO SE CONTESTARÁN TUTORÍAS A TRAVÉS DE ELLOS.

Nota importante

Esto es un proceso dinámico de trabajo y es posible que la programación o alguno de los pasos sufra modificaciones en función de las necesidades del grupo y del desarrollo de las sesiones de clase. Nada está totalmente cerrado y las variaciones se reflejarán oportunamente en la documentación del aula virtual.

Instrucciones específicas de la Evaluación Sumativa

Portafolio final de grupo

Debéis construir un portafolio profesional en el que podáis dar cuenta de que habéis conseguido las competencias de la asignatura, para ello, debéis preparar para el día 12 de junio como fecha límite IMPROPRORROGABLE, el portafolio de vuestra actividad en la asignatura.

El portafolio lo deberéis crear en un Site (sitio web "estático") usando la herramienta que mejor os parezca (wordpress, blogger, google sites, wix, webly, etc.) y tendrá las siguientes partes (6 páginas):

INTRO: Página general o principal que debería incluir:

- NOMBRE DEL GRUPO
- Nombre del grupo
- Presentación (quiénes sois)
- Integrantes

ACTIVIDADES: Evidencias de las actividades realizadas

Aquí describiréis las 3 mejores actividades que hayáis hecho en esta asignatura. Así para cada una de las actividades haréis UNA PÁGINA DIFERENTE y en ella incluiréis:

- a. Producto final de la actividad : vídeo, póster, material, texto, informe, etc. (embebido, usar el "insertar como")
- b. 5 términos clave que hayáis aprendido en esa actividad en relación con el tema de la asignatura. La definición de cada término no podrá corresponder literalmente a ninguna de la red o los libros, no podrá exceder las 800 palabras (cada definición), estará documentada debidamente y la información utilizada deberá provenir de referencias bibliográficas contrastadas.
- c. Mapa de curación de los recursos que habéis usado en la actividad y/o lista **comentada** de referencias bibliográficas utilizada en la resolución de la tarea.
- d. Reflexión de la actividad: Para daros alguna pista sobre cosas que deberíais incluir en la reflexión os proponemos las siguientes preguntas, invitándoos a que en la reflexión se incluyan aspectos que respondan parcial o completamente a, al menos 5 de ellas (CUIDADO: no se trata de hacer un cuestionario, sino que reflejéis en una reflexión aspectos de los que os pedimos a continuación.

- o ¿Cuál creemos que es el sentido de hacer esta actividad?
- o ¿y en el marco de esta asignatura?
- o ¿Cómo nos ha enriquecido/empobrecido la actividad? ¿Que nos ha aportado?
- o ¿Qué conocimientos, habilidades y destrezas hemos adquirido realmente?
- o ¿Qué hemos aprendido sobre nosotros mismos/as como aprendices?
- o ¿La realización de la actividad ha significado para nosotros algún cambio en nuestras ideas previas sobre la educación, el mundo, la enseñanza, el aprendizaje?
- o ¿Y sobre las relación entre las tecnologías de la información y su relación con la educación, la escuela, los docentes, los aprendices, el conocimiento, la sociedad, la política, etc.?
- o ¿Qué ideas previas creemos que deberíamos reexaminar a la luz de lo que hemos aprendido haciendo la actividad?

e. Autoevaluación de la actividad realizada: del 1 al 10 (siendo 1 el mínimo y 10 el máximo) debéis poner la nota que consideráis que refleja mejor el trabajo de grupo en esta actividad y el cómo salió. Recordad que 5 sería igual a: lo hicimos todo y nos salió bien.

COMPETENCIAS: Análisis de competencias conseguidas

En esta página debéis revelar una tabla de doble entrada (si no puede ser tabla, podéis hacerlo como lista) en la que relacionéis cada competencia de la asignatura y cada competencia transversal con evidencias (mirad las actividades que habéis presentado) en el trabajo que habéis realizado de que habéis conseguido esas competencias y enlazadlos, así:

	CA1. Comprender y valorar contextualmente el papel de las TIC y sus implicaciones en los procesos de inclusión y exclusión socio-educativa.	CA2 Conocer y utilizar las contribuciones de las TIC al desarrollo de proyectos socioeducativos inclusivos.
CB1. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.	<i>Es evidente en la actividad 3, especialmente si mira la reflexión</i>	<i>La infografía de la actividad 1 es una buena muestra de que hemos conseguido esa competencia porque fuimos capaces de...</i>
CB2. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una		

información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.		
CB3. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.		
CB4. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo		

Extras: finalmente en esta página debéis responder justificadamente y consensuadamente a:

- a. Lo que más recordamos es...
- b. Lo más difícil ha sido...
- c. Lo más fácil ha sido...
- d. Lo más divertido ha sido...
- e. Lo más aburrido ha sido...
- f. Lo que nos va a servir seguro será...
- g. Lo que no volveremos a usar será...
- h. La actividad con la que más hemos aprendido ha sido...
- k. Si aprobamos es porque...
- l. Si suspendemos es porque...

Como es evidente, aparte de lo que se incluye aquí, la decoración, el diseño, los materiales, el formato del portafolio son decisiones del grupo y serán como vosotros decidáis que sean. Podéis hacerlo en cualquier otro tipo de página web... siempre que responda a la estructura que os pido y que sea público.

Una vez terminado el portafolio, uno de vosotros deberá escribir en el espacio de resolución de la tarea: el nombre del grupo y la URL en la que se encuentra el portafolio.

Vídeo individual final

De forma individual debéis realizar un video de no más de 2 minutos y 30 segundos (excluyendo créditos), en el que debéis responder a 4 preguntas:

2 obligatorias

- Qué nota mereces y por qué.
- Si yo fuera un empleador, por qué debería contratarte teniendo en cuenta lo que has aprendido en esta asignatura y que te hacen diferente a otros profesionales del campo de la educación.

2 entre estas:

- ¿De los temas tocados en la asignatura cuál es el que resulta más relevante para un educador en nuestros tiempos y por qué
- ¿Qué cosas te han sorprendido de las que hemos visto en clase y cuáles no terminas de verlas claras? Y por qué?
- ¿Cuál es la actividad que más te ha aportado a tu conocimiento y la que menos y por qué?

IMPORTANTE:

1. En el vídeo debe aprovecharse el lenguaje audiovisual (es decir, usa imágenes y audio, pero NO puede ser ni una presentación visual con voz encima, NI un busto parlante).
2. Puede ser grabado con la cámara del móvil.
3. NO uses ni fotos, ni música, ni imágenes que no te pertenezcan o que no tengan licencia Creative Commons o sean de dominio público (p.e. busca la música en Jamendo y referénciala en los créditos).