

# El uso de recursos multimedia audiovisuales para la renovación metodológica: una experiencia con futuros maestros de educación infantil

MARÍA DEL MAR SÁNCHEZ VERA  
Universidad de Murcia

Contacto:  
[mmarsanchez@um.es](mailto:mmarsanchez@um.es)

ISABEL MARÍA SOLANO FERNÁNDEZ  
Universidad de Murcia

Contacto:  
[imsolano@um.es](mailto:imsolano@um.es)

## RESUMEN

En este trabajo presentamos los resultados de una experiencia de innovación con TIC realizado en la asignatura Medios, materiales y TIC del Grado en Educación Infantil de la Universidad de Murcia, en el curso académico 2012-2013. Las demandas actuales requieren el desarrollo de la competencia profesional de los futuros maestros respecto al ámbito de las TIC, para ello, es necesario que la propia docencia que reciben desde la Universidad implique una renovación metodológica y se incluyan tareas y actividades basadas en tareas y en la renovación docente.

Se presenta el desarrollo de la asignatura de Medios, materiales y TIC, la cual ha participado en un proyecto de Innovación Docente, promovido por la Unidad de Innovación de la Universidad de Murcia. Los alumnos, en el marco de trabajo de esta asignatura, han sido agentes activos, diseñando recursos y realizando actividades diversas, entre ellas, una experiencia de Flipped Classroom que se ha valorado como muy positiva por los agentes participantes.

**PALABRAS CLAVE:** TIC, educación superior, vídeo educativo, metodologías activas, flipped classroom

## ABSTRACT

We present the results of an innovative experience with ICT developed in a subject named “media, resources and ITC” which, take places with future kindergarden teachers at the University of Murcia (Spain), in the academic year 2012-2013.

Nowadays the demands require the development of professional skills related to ICT for future teachers, for that reason it is necessary to improve methodological aspects in university teaching, including task-based activities and educational renewal.

At this paper, we present the work developed in the subject “media, resources and ICT”, which take part into an Innovation project, funded by the Unit of Innovation at the University of Murcia. Students, in the framework of this subject, have been active agents in their learning, designing resources and taking part into a Flipped Classroom experience, that has been evaluated as positive for participating agents.

**KEYWORDS:** ICT, higher education, actives methodologies, educative videos, flipped classroom

## Introducción

---

Desde hace algo más de diez años, la Universidad española está haciendo un esfuerzo por promover cambios metodológicos que favorezcan el desarrollo de una enseñanza centrada en el alumno, que vaya acompañada con el ineludible cambio estructural que esta institución ha sufrido con la llegada del Espacio Europeo de Educación Superior.

Junto al desarrollo de metodologías activas como la tutoría, el estudio de casos, las simulaciones, el aprendizaje basado en proyectos, entre otras, se han comenzado a planificar estrategias metodológicas en las que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están jugando un papel esencial. Tradicionalmente, el uso de estas tecnologías ha quedado relegado a la flexibilización de las coordenadas comunicativas, bien a través de las herramientas de mensajería y foros de las plataformas virtuales. En algunas ocasiones, sin embargo, el uso que los alumnos han realizado en el ámbito informal de redes sociales, microblogging, mensajería móvil, suites ofimáticas colaborativas y pizarras compartidas, han enriquecido las experiencias educativas que se han desarrollado en el aula. Aún así, el uso formal que se realiza de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje sigue siendo escaso, obviando así los enormes beneficios que la incorporación de determinadas tecnologías, sobre todo de la Web 2.0 puede tener en la Educación Superior, concretamente los Recursos Multimedia audiovisuales y, el uso de estos para llevar a cabo experiencias de mobile learning.

En este trabajo, presentamos un proyecto de innovación educativa desarrollado en el título de Grado en Educación Infantil en la Universidad de Murcia, en el curso académico 2012-2013. Desde un modelo constructivista y con un enfoque metodológico fundamentado en el Aprendizaje Basado en Tareas (ABT) explicamos la dinámica desarrollada en el aula con los alumnos de esta titulación basada en los Recursos Multimedia Audiovisuales, concretamente en el uso del vídeo en red. Para ello, partimos de un doble enfoque: una actividad educativa en la que los alumnos se revelan como creadores de productos audiovisuales; y un segundo en el que estos serán concebidos como receptores, a través de una metodología activa (flipped classroom), de contenidos audiovisuales.

## Recursos multimedia audiovisuales en el aula

---

Los Recursos Multimedia Audiovisuales son todos aquellos recursos de vídeo y/o audio, descargables o no, que permiten presentar información dinámica e interactiva, aprovechándose no sólo del potencial de la comunicación verbal escrita y la icónica, si no también de la comunicación verbal oral y la no verbal, enriqueciéndola con la posibilidad de interacción que las TIC promueven actualmente. Román y Solano (2010) clasifican los Recursos Multimedia Audiovisuales en tres tipos: Servicios de vídeo en tiempo real y bidireccional (videoconferencia), Servicios de emisión y transmisión en Streaming y Servicios de descarga de audio y vídeo en la red (podcast). En cuanto al mobile learning, este debe ser entendido como una modalidad de enseñanza en la que el alumno tiene un protagonismo esencial, pues a través de sus dispositivos móviles (ordenador portátil, reproductores de música, tablets, smartphone), puede llevar a cabo experiencias de aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento (Llorente y Marín, 2010).

El vídeo no es un recurso nuevo, desde hace muchos años se viene hablando de la integración del vídeo en el aula. La incorporación de las TIC, y concretamente la web 2.0, que ha traído fenómenos como YouTube, hace que retomemos la temática del vídeo y su integración en el aula desde una perspectiva renovada. En cualquier caso, hablando o no de vídeo digital, o de nuevos soportes en la red, o soportes físicos, debemos tener en cuenta los diez errores más frecuentes que se suelen cometer en el uso del vídeo en el aula, porque suponen un punto de partida sobre el que reflexionar, evitando lo que no se debe hacer, para intentar solventarlos (Bartolomé, 2008):

**Tabla 1:** Errores cometidos al usar los vídeos en el aula. Basado en Bartolomé (2008)

ERRORES	CONTRA-ARGUMENTO
El vídeo es para verse	El vídeo no es sólo para verse, el alumno puede ser creador de vídeo.
Los programas duran entre 10 y 25 minutos o más.	Hay vídeos de pocos segundos enmarcados en un contexto, que son realmente útiles.
El vídeo lo maneja el profesor.	Existen muchas razones para que los alumnos sean usuarios de vídeos.
Cuando se utiliza el vídeo ha de ser con un objetivo de aprendizaje específico.	En el contexto de la educación globalizada y las competencias deja de tener sentido ser tan fragmentados.
El vídeo está en cintas o discos.	El vídeo también está en la red.
El vídeo es para utilizarlo en clase.	Las tecnologías móviles nos permiten que el alumno pueda utilizarlo en casa, en el autobús, y en cualquier lugar, el mobile learning ofrece realmente oportunidades anteriormente no valoradas.
Los programas se guardan en un sitio concreto del centro o aula.	La web 2.0 nos permite utilizar la red como lugar para publicar y compartir sin costes.
Implica un proceso que tiene un claro emisor y receptor.	El profesor no ha de ser siempre emisor y el alumno receptor, los roles pueden intercambiarse en función del momento.
El vídeo puede sustituir al profesor	El vídeo no puede sustituir la capacidad del docente como comunicador ni docente. Es esencial para que el alumno pueda transferir la información en conocimiento.
Los profesores son insustituibles.	Como se ha comentado en el apartado anterior, el vídeo no puede sustituir al profesor, pero si nos centramos en ser docentes transmisores de conceptos y no proporcionamos metodologías activas, los alumnos sí encontrarán en los vídeos un suplente al docente.

## *Metodologías activas en educación superior*

El aprendizaje con las TIC se está planteando desde un enfoque socio-constructivista (Bruns y Humphreys, 2005; Adell, 2007, Area, 2009) que está presente en las estrategias y métodos que se integran actualmente en el ámbito educativo. Se parte de la concepción de que se aprende en comunidad y la actividad de aprender es concebida como una conversación que tiene lugar entre alumnos y otros miembros de la comunidad educativa, y si esta tiene lugar en la red supone, además el intercambio de información verbal, de imágenes, vídeos e información multimedia (Downes,

2007). Además, los nuevos usuarios de la red se descubren como creadores activos de la información, creativos y comprometidos con un cambio de paradigma que les permita controlar y manipular la información de forma colaborativa y en comunidad, formando parte de redes sociales y participando de la construcción y dinamización de auténticas comunidades virtuales de aprendizaje y de profesionales.

Una de las principales cuestiones que se plantea el profesor para integrar las tecnologías en el ámbito educativo es cómo desarrollar experiencias innovadoras apoyadas en el uso de las TIC. Las tecnologías pueden ser utilizadas en un contexto educativo como objeto de conocimiento (enseñar a utilizar las TIC), como canal de comunicación para llevar a cabo situaciones de enseñanza-aprendizaje en la distancia (enseñar a través de TIC) y como recursos complementarios a la enseñanza presencial (enseñar con TIC).

Las tecnologías pueden ser utilizadas como recurso complementario y de apoyo en sesiones en gran grupo en las que se utilice el método expositivo y en sesiones en las que el protagonista sea el alumno, y por tanto, se promueva su participación y la colaboración orientada a un objetivo común, y que, a diferencia del anterior, se basan en un modelo interactivo. Desde esta perspectiva, la reciente metodología de “Flipped Classroom” permitirá renovar las clases presenciales a través del vídeo; es decir, presentar los contenidos teóricos a distancia, a través de recursos audiovisuales colgados en red, para posteriormente, trabajar dichos contenidos desde una vertiente práctica en el contexto presencial (Tucker, 2012).

Por otro lado, otra de las metodologías que se suelen utilizar en la Educación Superior actualmente es el trabajo colaborativo. El desarrollo de grupos cooperativos y/o la colaboración constituye la base de muchos de los aprendizajes que se realizan actualmente en los centros de enseñanza. Desde un enfoque socio-constructivista del aprendizaje, se parte de la concepción de que se aprende en comunidad, y la escuela tradicional ha olvidado durante mucho tiempo este principio. Adams y Hamm (1996) señalaron algunos de los beneficios del aprendizaje cooperativo que pueden resumirse en los siguientes puntos:

1. Motiva a los estudiantes
2. Aumenta el rendimiento académico y la capacidad de retención
3. Ayuda en la generación creativa de nuevas ideas
4. Aumenta el respeto por la diversidad
5. Promueve habilidades de lectura y la comunicación oral y escrita
6. Ayuda a desarrollar habilidades sociales y puramente laborales
7. Mejora la eficiencia del profesor

Por último, el Aprendizaje Basado en Tareas consiste en la selección de tareas orientadas a la resolución de un problema real en la que van a estar implicados un grupo de alumnos que trabajarán siguiendo los principios generalmente del trabajo cooperativo o colaborativo. Las tareas serán progresivas, de tal manera que los alumnos deberán ir resolviéndolas en función de las competencias que vayan adquiriendo, para lo cual la resolución de cada una de las tareas previas se considera prioritario.

Son muchos los autores que recientemente indican la necesidad de que incorporemos tareas

auténticas en las situaciones de enseñanza-aprendizaje, sobre todo cuando está implicado el uso de TIC en ellas. Entre las diez ideas claves para diseñar actividades TIC que propone Adell (2008), destaca la necesidad de diseñar tareas que sean percibidas como auténticas e interesantes, para lo cuál es necesario que se salgan del aula. Area (2009) apunta que para enseñar la competencia digital en los alumnos se debería desarrollar una metodología constructivista basada en proyectos, en los que se planteen tareas relevantes y reales para el alumnado.

## ***Metodologías y objetivos de la experiencia***

---

La experiencia que presentamos fue realizada en la asignatura Medios, Materiales y TIC durante el curso académico 2012-2013, con el propósito de servir de experiencia piloto para su posterior desarrollo, en el curso académico 2013-2014 en otras asignaturas de Tecnología Educativa de las titulaciones de Educación de la Universidad de Murcia. En el caso específico que nos ocupa, Medios, Materiales y TIC es una asignatura obligatoria del plan de estudios de Grado en Educación Infantil de la Universidad de Murcia. En esta asignatura se desarrollan contenidos relacionados con la integración, diseño e implementación curricular de medios para niños de 3 a 6 años.

Intentando dar respuestas a las nuevas imposiciones metodológicas del Espacio Europeo de Educación Superior, desde el año 2010 se propuso promover el uso de metodologías activas (aprendizaje basado en problemas, proyectos y tareas, aprendizaje cooperativo...) acordes con un modelo pedagógico constructivista en las asignaturas de Tecnología Educativa de las titulaciones de Educación de la mencionada universidad.

No perdamos de vista que los destinatarios de esta experiencia serán los futuros maestros de las nuevas generaciones, y nuestros objetivos era formar a nuestros alumnos en habilidades y competencias que posteriormente tendrían que desarrollar ellos en sus alumnos. Jukes, McCain, y Crockett (2009, 2) describen que “el mundo de hoy no es el mundo donde crecimos, y el mundo de hoy no es el mundo donde nuestros hijos vivirán. Debido a los cambios que nuestro mundo ha sufrido, esta generación de niños no son los estudiantes para los que nuestras escuelas han sido diseñadas y no son los estudiantes para los que los maestros de hoy fueron formados para enseñar”. Por este motivo, en el ámbito educativo, las herramientas de la Web 2.0 han llevado a la máxima expresión el paradigma en el que el alumno es el protagonista y el docente un mediador, un guía en el proceso de enseñanza/aprendizaje, una nueva filosofía de trabajo esta basada en la actitud de crear y compartir contenidos, experiencias y establecer relaciones más allá de las paredes de las aulas.

El objetivo general del trabajo de innovación que presentamos ha sido el modificar la metodología docente utilizada en la asignatura de Medios, materiales y TIC. Para ello, los grupos de 2º del Grado de Educación Infantil han trabajado con el vídeo en el aula, a dos niveles, como diseñadores y creadores, y participado en el proyecto FLIPPED-TIC.

La experiencia de innovación docente que presentamos se nutre de estas ideas que acabamos de exponer, y es acorde con experiencias innovadoras iniciadas hace algunos años en la Universidad de Murcia, y específicamente en la titulación de Educación Infantil (Solano y Bernal, 2011; Rodríguez, Sánchez & Solano, 2012). Consideramos que el vídeo es un recurso necesario y muy útil para ser

utilizado en la docencia, por varios motivos:

- El alumno del Grado en Educación Infantil será docente en unos años, y en el nivel de la Educación Infantil es esencial el vídeo por ser recursos de orientación textual (Solano, 2010; Rodríguez, Sánchez y Solano, 2011) Los códigos simbólicos más utilizado en infantil or nuestro alumnado en su posterior ejercicio profesional constituto un objeto de estudio ideal en su formación básica.
- Es un recurso que se puede trabajar a varios niveles: el alumno puede crear vídeo, puede insertar vídeos existentes en otros recursos educativos y puede ser receptor de vídeos propuestos por el profesor.
- Trabajar con vídeo digital y herramientas en red, como YouTube ayuda al alumnado de Magisterio a valorar el potencial del vídeo como recurso didáctico, no únicamente como herramienta para el ocio, pudiendo además beneficiarse de la exposición pública y difusión que la red permite.

En el caso de la experiencia que nos ocupa, se ha decidido “darle la vuelta a la clase” tradicional utilizando Recursos Multimedia Audiovisuales, que por un lado, los alumnos tendrán que diseñar, y por otro se trabajarán de manera autónoma, visualizándolos en sus horas de trabajo autónomo. En este caso se ha decidido trabajar con los recursos audiovisuales y multimedia a dos niveles:

- El alumno como creador de recursos audiovisuales: nuestros alumnos son futuros docentes, se hace por tanto necesario que aprendan a diseñar material audiovisual para sus futuros estudiantes. Que el alumno se convierta en creador no implica abandonarlo ante el proceso de diseño de un recurso didáctico. El docente se convierte en guía y apoyo, pero es el alumno el que va trabajando y aprendiendo. Como bien indica Jodi Adell en el vídeo sobre competencia digital<sup>1</sup>, a trabajar la competencia digital se aprende trabajándola, por tanto es necesario que el alumno sea creador de recursos, para poder abordar su profesión posteriormente de una manera contextualizada y coherente con su aprendizaje.
- Flipped Classroom en el aula. Los grupos del Grado en Educación Infantil han participado en el proyecto Flipped-TIC<sup>2</sup>, que parte de una metodología de Flipped Classroom. De este modo se han trabajado contenidos teóricos de la asignatura, y posteriormente en las sesiones presenciales de clase, se han reforzado estos contenidos con actividades de carácter práctico, llevando así a cabo lo que se ha conocido como Flipped Classroom. Esta experiencia de innovación docente se ha llevado a cabo entre los meses de abril a mayo en la Universidad de Murcia en la asignatura Medios, materiales y TIC del segundo curso del Grado en Educación Infantil, en el curso académico 2012-2013.

---

<sup>1</sup> La competencia digital. Jordi Adell: <http://www.youtube.com/watch?v=tjC1LOC0r1g>

<sup>2</sup> Flipped-TIC: <http://flippedclassroom3.weebly.com/index.html>

## Desarrollo de la experiencia

La asignatura Medios, materiales y TIC comenzó en febrero de 2013. Desde este momento se creó un blog de aula compartido por los tres grupos de la asignatura. En él se recogía información sobre el desarrollo de la asignatura, así como todos los blogs, concebidos como portafolios electrónicos, de los alumnos de los tres cursos. A medida que iba avanzando el curso, el blog ha ido recogiendo los trabajos realizados por los alumnos, publicados generalmente en espacios abiertos y con licencia creative commons. Asimismo, se creó una pestaña específica para que los alumnos estuvieran informados del propósito del proyecto de innovación docente en el que estaban participando (Figura 1).

Desde el primer momento concebimos que una experiencia de estas características requería una planificación meticulosa y adecuada, ajustada al perfil y necesidades de los alumnos, ya que implica un cambio en la metodología docente, el diseño de los recursos que se utilizarán y la planificación de las tareas a desarrollar. Concretamente desarrollamos las siguientes tareas docentes para lograr los objetivos marcados:

**Tabla 2:** Tareas docentes en las actividades realizadas durante el desarrollo de la experiencia

Tareas docentes en las actividades realizadas	
Práctica: diseño de vídeo	Flipped TIC
Búsqueda de software y aplicaciones que el alumno puede utilizar para diseñar el vídeo.	Planificar y diseñar los contenidos que el alumno va a visualizar fuera del aula.
Seleccionar la temática de trabajo de los alumnos en el vídeo.	Adaptar la metodología de la asignatura para el desarrollo de la experiencia.
Explicar cómo se realiza un guión de un vídeo y un vídeo educativo y diseño de los pasos de trabajo en la práctica.	Buscar, adaptar y diseñar recursos que el alumno pueda visualizar fuera del aula y a través de dispositivos móviles (mobile learning).
Supervisión y asesoramiento durante el proceso de trabajo del alumno.	Diseñar las tareas presenciales que el alumno trabajará en el aula.

# Medios, Materiales y TIC para la Educación Infantil

INICIO PROYECTO DE INNOVACIÓN BLOG DE AULA G.3 BLOGS DE LOS ALUMNOS DEL GRUPO 3 MORE...

Blog de aula G.3

Blogs de los alumnos del G. 3

Proyecto de Innovación

Videos de los alumnos

Webquest de los alumnos

## ¡Bienvenidos!

Bienvenidos al sitio web de la asignatura de Medios, materiales y TIC del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Murcia.

Esta web pretende ser un lugar de encuentro. Un espacio en el que publicar el trabajo que vamos realizando.

El espacio en red incluye un blog en el que se fomentará la interactividad entre los alumnos y al cual cualquier internauta está invitado.

También podréis encontrar más información sobre la experiencia Flipped Classroom que estamos desarrollando en el aula.

Esta asignatura se centra en el aprendizaje de cómo incorporar diversos recursos en el aula, entre ellos las TIC, imprescindibles en nuestras aulas.

### El baúl de los recursos

Si quieres conocer más información sobre las TIC y la educación puedes acceder a "El baúl de los recursos", una web en la que podrás encontrar diversas temáticas de interés.



Imagen con licencia CC

**Figura 1:** Página Web de la asignatura Medios, materiales y TIC del curso académico 2012-2013.  
<http://mediosyticinfantil.weebly.com/>

Esta experiencia implicó el desarrollo de dos fases claramente marcadas. La primera consiste en el diseño de vídeos educativos por parte del alumnado, realizada entre marzo y abril de 2013. La segunda de las fases consistió en el desarrollo de la experiencia de Flipped Classroom, que se llevó a cabo en mayo de 2013:

a) FASE I: Vídeo educativo:

Debido a la importancia, por su carácter visual, otorgada a los recursos audiovisuales en la etapa de Educación Infantil, en la que trabajarán en un futuro nuestros alumnos, se planteó una tarea consistente en el diseño y posterior publicación de recursos audiovisuales. En el grupo 1 y 2 se decidió que los alumnos diseñarán recursos destinados a alumnos de Educación Infantil (De 3 a 6 años), por lo que el lenguaje utilizado estaría adaptado a estos, así como los contenidos curriculares. Asimismo, los alumnos podían decidir entre diseñar recursos audiovisuales para motivar, para transmitir contenidos o profundizar en contenidos ya trabajados en clase. Sin embargo, en el grupo 3, se optó por diseñar vídeos relacionados con los contenidos Medios, materiales y TIC, por lo que los destinatarios podían ser alumnos universitarios, docentes, o cualquier otra persona interesada en Educación. De una u otra forma, los alumnos tenían que:

1. Diseñar un vídeo de no más 5 minutos.
2. Publicarlo en youtube o cualquier otro gestor de vídeo, y realizar un ejercicio de difusión.

En las figuras 2 y 3 se presentan algunos de los vídeos que han sido diseñados durante esta fase de la experiencia. Asimismo, todos los vídeos han sido recogidos en la web del proyecto.

• GRUPO 8: Realidad Aumentada



• GRUPO 9: El vídeo en Infantil



**Figura 2:** Vídeos diseñados por el grupo 3

**Figura 3:** Vídeos diseñados por el grupo 2

Una vez diseñados los vídeos, se realizó un concurso, en el que tanto los alumnos, el docente y expertos (maestros y expertos en Tecnología Educativa) tenían que votar el mejor vídeo.

b) FASE II: Experiencia de Flipped Classroom

Esta fase se desarrolló en mayo de 2013. Todos los vídeos y las actividades a realizar fueron recogidas en la página web de la experiencia Flipped TIC<sup>3</sup> (Figura 4)

<sup>3</sup>Página web de Flipped TIC: <http://flippedclassroom3.weebly.com/index.html>

## EXPERIENCIA CON ALUMNOS DE EDUCACIÓN INFANTIL



Bienvenidos al espacio para desarrollar la experiencia en Educación Infantil.

Para poder acceder a toda la información debéis acceder al apartado de "recursos".

Como habéis podido conocer. Una experiencia de Flipped Classroom consiste en "darle la vuelta" a la clase, por lo tanto, no tenéis por qué acceder al apartado de "actividades", eso lo haremos en clase.

RECURSOS

ACTIVIDADES

Imagen de Josh Liba

**Figura 4:** Sección, dentro de la página web Flipped TIC, dedicada a la introducción de los vídeos y de las actividades.

La definición de actividades, asociadas a cada uno de los recursos es uno de los aspectos más delicados del diseño de este tipo de metodología docente. En nuestro caso, quedo definido tal y como ha sido recogido en la tabla 3.

**Tabla 3:** Actividades realizadas

Recurso utilizado	Actividad propuesta
Vídeo de estrategias metodológicas	"El pez arcoíris" Diseña una situación educativa en Educación Infantil en la que intervenga el vídeo "el pez arcoíris", por un lado como recurso diseñado por los alumnos en sesiones de clase, y por el otro como recurso en red utilizado para explicar algún contenido de clase o motivar a los alumnos.  ¿Qué tipo de estrategias didácticas se utilizarían en uno y otro?

Recurso utilizado	Actividad propuesta
<p>Vídeo de “estrategias metodológicas”, de Isabel M. Solano</p>	<p>“PICTICTIONARY” Vamos ahora a profundizar un poco más en las estrategias educativas.</p> <p>Para ello nos vamos a dividir en grupos de 7-8 personas. A cada grupo se os dará una herramienta TIC y una estrategia. Un participante del grupo tendrá que dibujarla en la pizarra y el resto del grupo adivinar de qué herramienta y qué estrategia se trata. El grupo podrá hacer uso de dos intentos para adivinar la respuestas.</p> <p>Recuerda: no se pueden escribir números ni letras. Tendréis 1 minuto y medio para que cada grupo pueda adivinar la respuesta.</p> 
<p>Vídeo de “life long learning” de M. del Mar Sánchez, “PLES” de Linda Castañeda y “MOOC”.</p>	<p>Aprender a lo largo de toda la vida es una demanda de la sociedad actual, en una profesión como la docencia esta exigencia se hace una necesidad inherente al perfil de la profesión.</p> <p>Cada alumno debe buscar y plantear una posible actividad y justificar cómo esa actividad mejora su Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) y le sirve como formación y actualización profesional.</p> <p>Esa actividad la contemplará cada alumno en su blog de aula.</p>

Tras desarrollar la experiencia *Flipped TIC* se realizó una evaluación de la experiencia. Algunos resultados han sido expuestos en la página web de la experiencia (Figura 5). Asimismo, tras la cumplimentación de una encuesta por parte de los alumnos, obtuvimos más datos sobre las percepciones estos. A la encuesta han respondido un total de 74 alumnos. Respecto al uso de los vídeos, 72 de ellos indican que el acceso al a página web ha sido sencillo y 69 que han podido encontrar los vídeos con facilidad. Respecto a problemas técnicos con la web o los vídeos, 53 indican que no han tenido problemas técnicos, y la mayoría de ellos declaran haberse sentido cómodos utilizando la web.



Figura 5: Resultados de la experiencia *Flipped TIC*

Respecto a la experiencia, 69 alumnos indican estar de acuerdo o muy de acuerdo con que les ha gustado, además, un aspecto muy relevante es que 67 indican que han entendido bien los conceptos que se han trabajado. Este dato es importante, porque innovar no implica una pérdida de la calidad de la información o de la interiorización del conocimiento, el hecho de que indiquen haber entendido los conceptos es un dato relevante. Sin embargo, aproximadamente la mitad (37) declaran necesitar más ayuda para entender mejor los conceptos, hecho probablemente derivado de su complejidad. Aunque posteriormente declaran haber recibido información suficiente en los vídeos para realizar las actividades de clase.

Otro aspecto interesante es el rol que perciben del docente, la mayoría indican que es necesaria la ayuda presencial del profesor para desarrollar las actividades (60), por lo que queda claro el papel fundamental del profesor en este tipo de metodologías, y como determinadas herramientas no pueden sustituir el rol del profesor. A nivel general, la mayoría declaran haberle gustado la experiencia, ya que 61 de los alumnos la valoran entre un 7 y un 10, siendo concretamente puntuada con 9 o 10 por 38 alumnos.

## Conclusiones

La necesidad de desarrollar iniciativas más centradas en el alumno que en el docente, o lo que es peor en la tecnología, los obliga a los docentes universitarios a estar en permanente reflexión sobre las nuevas metodologías activas y su adecuación a nuestros alumnos y necesidades docentes.

En el caso de la experiencia que desarrollamos, necesitábamos promover el uso de metodologías activas en las que los alumnos fueran activos, desde una vertiente creativa y colaborativa a través de la creación de vídeos educativos, y otra vertiente en la que se transformara el rol y

docente y el alumno por medios de recursos audiovisuales, que consiguieran dar la vuelta a la clase. La metodología que se propone implica fomentar que el alumno sea activo y participativo, y fomenta la colaboración entre los alumnos, al llevarnos al aula tareas que harían en casa de forma aislada. Del mismo modo, el profesor ejerce un rol dinámico en el aula, pasando de ser un transmisor de contenido a un facilitador y orientador del aprendizaje del alumno.

El diseño de estos recursos permitirá que otros docentes del área puedan utilizarlos en sus asignaturas, fomentando la colaboración docente. Además, el área de conocimiento de la materia implicada en esta iniciativa son las TIC, por lo tanto, este proyecto tiene una doble vertiente de interés para el alumnado: por un lado experimenta la innovación docente, y por otro, está viviendo la aplicación de las TIC y una experiencia de mobile learning, lo cuál es objeto de estudio en la propia asignatura.

Una vez concluida la experiencia se ha constatado que los resultados han sido muy positivos, por lo que se pretende para posteriores cursos seleccionar diferentes recursos audiovisuales existentes en la red, o realizarnos nosotros mismos si fuera preciso, de cada uno de los temas de la asignatura. Asimismo, se continuará con la experiencia de diseño de recursos audiovisuales por parte de los alumnos, ya que consideramos que además favorece el desarrollo de competencias básicas de la asignatura (diseño de recursos didácticos), contribuye al logro de una mayor motivación, un aprendizaje más significativo, dinámico y social, y un mayor entendimiento de los contenidos de la asignatura.

## Referencias

---

- ADAMS, D. & HAMM, M. (1996). Cooperative learning. Critical Thinking and collaboration across the curriculum. 2nd Ed. Springfield Illinois, Charles Thomas Publishers.
- ADELL, J. (2008). Desarrollando competencia. Ponencia en VII Jornadas de experiencias de innovación educativa de Gipuzkoa. Recuperado de: <http://video.google.com/videoplay?docid=-6166335145280850846#>
- AREA, M. (2009b). Competencia digital y alfabetización 2.0. Ponencia presentada en el Congreso Internacional Web 2.0 sobre uso y buenas prácticas con TIC. Recuperado de <http://www.slideshare.net/manarea/competencia-digital-y-alfabetizacion-20>.
- BARTOLOMÉ, A. (2008). Vídeo digital y Educación. Madrid: Editorial Síntesis
- BRUNS, A. & HUMPHREYS, S. (2005). Wikis in Teaching and Assessment. The M Cyclopedia Project. Recuperado de: <http://snurb.info/files/Wikis%20in%20Teaching%20and%20Assessment.pdf>.
- DOWNES, S. (2007). Learning Networks in Practice. En BECTA. Emerging Technologies for Learning. Recuperado de: [http://partners.becta.org.uk/page\\_documents/research/emerging\\_technologies07.pdf](http://partners.becta.org.uk/page_documents/research/emerging_technologies07.pdf)
- JUKES, I., McCAIN, T., y CROCKETT, L. (2009). Understanding the digital generation. Teaching and learning in the new digital landscape. the 21st century uency series. Sage Pubns.
- LLORENTE, M.C & MARÍN, V. (2010). Tecnologías móviles para la enseñanza. (13-36)En SOLANO, I.M. (Coord). Podcast educativo. Aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza. Sevilla: Mad\_eduforma.
- RODRÍGUEZ CIFUENTES, M.T., SÁNCHEZ VERA, M.M. & SOLANO FERNÁNDEZ, I.M. (2011).
- RODRÍGUEZ CIFUENTES, M.T., SÁNCHEZ VERA, M.M. & SOLANO FERNÁNDEZ, I.M. (2012). Web social para futuros maestros 2.0 en el Grado de Infantil. Comunicación presentada al Congreso Internacional Edutec 2012. En prensa.
- ROMÁN, P. & SOLANO, I.M. (2010). Sistemas de audio y vídeo por Internet (55-74).
- En SOLANO, I.M. (Coord). *Podcast educativo. Aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza*. Sevilla: Mad\_eduforma.
- SOLANO, I.M. (2010). Estrategias metodológicas para el uso de las redes en Educación Infantil. Recuperado de: [http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/14615/1/Metodolog%C3%ADas\\_y\\_estrategias\\_did%C3%A1cticas\\_Infantil.pdf](http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/14615/1/Metodolog%C3%ADas_y_estrategias_did%C3%A1cticas_Infantil.pdf)
- SOLANO, I.M. & BERNAL, R.M. (2011). Metodologías activas y redes sociales: configurando redes de colaboración en la Educación Superior. Comunicación presentada al Congreso Internacional de Innovación docente Universidad Politécnica de Cartagena. CMN 37/38. Recuperado de <http://repositorio.bib.upct.es/dspace/bitstream/10317/2278/1/c212.pdf>

TUCKER, B. (2012). The Flipped Classroom. Online instruction at homes frees class times for learning.  
Recuperado en [http://educationnext.org/files/ednext\\_20121\\_BTucker.pdf](http://educationnext.org/files/ednext_20121_BTucker.pdf)