

**PREMIOS a la INNOVACIÓN EDUCATIVA  
MODALIDAD: EXPERIENCIAS BASADAS EN LAS TIC, DESARROLLADAS  
EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**1. Nombre del proyecto**

Historias en Pequeñas Dosis

**2. Presentación empresa/s, entidad/es y/o profesional/es responsables de la experiencia que se presenta y sus datos de contacto**

<b>Entidad</b>	<b>Persona responsable</b>	<b>Correo electrónico</b>
Universidad del País Vasco	Cristina Arriaga Sanz	<a href="mailto:cristina.arriaga@ehu.es">cristina.arriaga@ehu.es</a>
Universidad de Cantabria	María Elena Riaño Galán	<a href="mailto:rianoma@unican.es">rianoma@unican.es</a>
Universitat Jaume I de Castelló	Alberto Cabedo Mas	<a href="mailto:cabedo@uji.es">cabedo@uji.es</a>
Universitat de les Illes Balears	Noemy Berbel Gómez	<a href="mailto:noemy.berbel@uib.es">noemy.berbel@uib.es</a>

**3. Descripción de la experiencia, su ámbito de aplicación, funcionalidad y resultados y utilidad**

El estudio que se presenta se enmarca en un proyecto interuniversitario denominado "Historias en pequeñas dosis" y llevado a cabo en cuatro universidades españolas. La experiencia, consistente en la realización de cortometrajes mediante el uso del móvil, se realizó durante el primer semestre del curso 2014/15 con alumnado del Grado de Maestro en Educación Primaria e Infantil. Tanto los trabajos realizados como la información obtenida a través de las encuestas que los estudiantes realizaron, ofrecen resultados en la línea de promover en el alumnado universitario una cultura de la creatividad, del trabajo en equipo y de la innovación.

**4. Explicación detallada del aspecto innovador y del valor añadido que aporta la experiencia**

La experiencia realizada ha permitido cumplir los objetivos planteados al inicio de la propuesta, posibilitando la utilización didáctica de los dispositivos móviles en la creación de materiales audiovisuales, promoviendo la creatividad y el trabajo colaborativo.

A lo largo del proceso, el intercambio que alumnos y docentes han realizado a través de las plataformas compartidas ha supuesto un enriquecimiento tanto individual como colectivo. Los cortometrajes realizados y la información obtenida a partir de las encuestas ofrecen resultados en la línea de promover en el alumnado una cultura de la creatividad, del trabajo en equipo y de la innovación, en la que todos ganan.

Los estudiantes de las universidades participantes han vivido en primera persona una experiencia integradora desde una perspectiva plural y diversa, como lo son las materias implicadas en el proyecto.

La realización de proyectos interuniversitarios en la docencia de la música en los grados de maestro es una línea de trabajo novedosa. La participación de una gran cantidad de estudiantes de diferentes contextos geográficos y culturales en un mismo proyecto común constituye un ejemplo de trabajo compartido.

#### **5. Fechas de inicio y, en su caso, finalización de la experiencia**

De septiembre de 2014 a enero de 2015.

#### **6. Otra información de interés**

Uno de los cortometrajes derivados del proyecto Historias en Pequeñas Dosis fue ganador en el concurso nacional “Educlips” (<http://www.educlips.es/>) sobre vídeos educativos, y sus creadoras fueron entrevistadas en el programa “La Aventura del Saber”, emitido por televisión española.

Esta es la segunda experiencia realizada entre estas universidades (iniciada con el proyecto que lleva por título “El Soneto Viajero”, llevado a cabo en el curso 2013-14).

## **MEMORIA DEL PROYECTO “HISTORIAS EN PEQUEÑAS DOSIS. EL TELÉFONO MÓVIL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE E INTERACCIÓN EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS**

### **Descripción de la experiencia, su ámbito de aplicación, funcionalidad y resultados y utilidad**

Este estudio presenta una experiencia interuniversitaria e interdisciplinar que utiliza los recursos tecnológicos como herramienta de coordinación entre las diversas universidades y como plataforma de presentación del resultado visual y sonoro del trabajo realizado. En la realización de esta experiencia han participado y colaborado cuatro universidades españolas: Universidad del País Vasco, la Universidad de Cantabria, la Universitat Jaume I de Castellón y la Universitat de les Illes Balears, a través del área de música, como materia vehicular, e incorporando las áreas de literatura, artes plásticas y visuales, educación para la diversidad y recursos tecnológicos.

Una de las líneas claves del proceso fue entender la tecnología como recurso para enriquecer la experiencia musical (Webster, 2002). Se trata de impulsar la creatividad y la innovación, utilizando las tecnologías como elemento clave para la implementación de competencias clave y polivalentes en la formación inicial del profesorado (Giráldez, 2013).

#### ***Fundamentación teórica***

El Espacio Europeo de Educación Superior ha supuesto una gran transformación en la enseñanza universitaria, una propuesta de renovación integral, en la que las tecnologías de la comunicación y la información adquieren un indudable protagonismo, paralelo a los cambios que transcurren en la sociedad actual. En lo que se refiere a los planes de estudio de las nuevas titulaciones para Maestros/as ya en los pasados planes de estudio se tomó conciencia de lo que la informática, la comunicación y las tecnologías estaban suponiendo y se apostó por asignaturas de inclusión obligatoria. No obstante, sería limitado que se implanten en asignaturas concretas, entendemos que estos contenidos son transversales y que deben integrarse en las asignaturas que conforman las titulaciones de Maestro (Aguaded-Gómez, 2009).

Las TIC posibilitan un aprendizaje abierto y flexible que cada día se manifiesta con mayor fuerza, debido también a la aparición y evolución de tablets, smartphones, etc. Trabajar con estos nuevos dispositivos y transformarlos en herramientas pedagógicas posibilita generar nuevas actitudes y los conocimientos que potenciarán la autonomía en el proceso de aprendizaje significativo del alumnado, futuro docente (Zamora y Bello, 2011). Asimismo, de acuerdo con Giráldez (2013), las TIC enriquecen y posibilitan nuevas formas de creación, tanto por sí mismas como en combinación con técnicas tradicionales. Las posibilidades de creación son cada vez mayores, con programas fáciles de usar que permiten que los estudiantes puedan experimentar sin dificultad con materiales digitales.

Es indudable que todo ello tiene repercusión en el panorama educativo, y es necesario el desarrollo de proyectos de innovación que incluyan este tipo de dispositivos, potenciando la creatividad, el aprendizaje autónomo y colaborativo entre los estudiantes y la integración de contenidos interdisciplinarios en la elaboración de un proyecto final.

En este proyecto se han utilizado técnicas de aprendizaje cooperativo (Collazos y Mendoza, 2006), desarrollando una serie de tareas donde el alumnado y el profesorado de los distintos centros han trabajado de forma coordinada, facilitando actividades de comunicación del proceso, principalmente a través de la creación de una plataforma virtual (wiki). Además, y para garantizar que fuera una colaboración efectiva y una participación activa se ha procurado una interdependencia positiva entre los integrantes de los grupos de trabajo, integrando las actividades a realizar, los distintos roles del alumnado y las herramientas disponibles (Collazos y Mendoza, 2006).

Basándonos en estas ideas, se propone el proyecto interuniversitario que ahora presentamos, una experiencia creativa, artística, integradora, e innovadora, a través de la realización de cortometrajes originales utilizando los móviles como herramienta principal, tal y como se explicará a continuación.

### ***Objetivos del proyecto***

El objetivo general del proyecto ha sido indagar sobre las posibilidades creadoras y artísticas en el aula mediante el uso de la actual tecnología móvil, a través de la realización de cortometrajes originales.

De este objetivo general se derivan los siguientes objetivos específicos:

1. Fomentar la utilización del teléfono móvil como herramienta de aprendizaje en los estudios de formación del profesorado.
2. Promover el desarrollo musical y artístico del alumnado de forma creativa.
3. Participar en un trabajo colaborativo y concienciar de la importancia del trabajo en equipo.

### ***Diseño metodológico***

#### ***Muestra***

En esta experiencia interuniversitaria han participado un total de 290 estudiantes y 11 profesores y profesoras de los Grados Universitarios de Maestro o Maestra en Educación Infantil y Primaria de las cuatro universidades participantes: Universidad del País Vasco (41 estudiantes y 1 profesora); Universidad de Cantabria (44 estudiantes y 3 profesores); Universitat Jaume I de Castellón (79 estudiantes y 2 profesores); y Universitat de les Illes Balears (126 estudiantes y 5 profesores).

#### ***Plan de trabajo***

El plan de trabajo se estructuró en las siguientes etapas:

*a) Preparación o preproducción*

El proceso seguido comenzó por la distribución de cada grupo clase en grupos más pequeños de trabajo -un total de diez- los cuales, de forma cooperativa, debían escribir los guiones literario y técnico a partir de unas pautas generales preparadas por el equipo docente (véase Tabla 1):

<b>Pautas generales cortometrajes</b> <i>(consensuadas en las universidades participantes)</i>	
<b>Título</b>	Se propusieron diez títulos pensados con la intención de sugerir, atraer, sorprender o divertir. Ejemplos: “La panoplia de gominolas”, “Miénteme mientras me tiñes la melena”.
<b>Escenarios</b>	Cada cortometraje mostraría imágenes de una localización exterior situada en cada una de las ciudades de las universidades participantes y otra interior Ejemplos: exterior (una playa, un edificio conmemorativo e identificativo del lugar...) interior (un ascensor, un parking subterráneo, un aula, una iglesia...).
<b>Citas</b>	Se seleccionaron cuidadosamente un total de cuarenta citas de personajes célebres y cada grupo debía incorporar cuatro de ellas al guión literario.
<b>Objetos</b>	En cada cortometraje se incorporarían tres objetos elegidos de entre una lista, como parte del atrezzo o incluso como elemento clave dentro de la trama. Ejemplos: lata de sardinas, pintura de uñas verde, microscopio, balón de baloncesto...

Tabla 1. Pautas establecidas a los participantes

La distribución de todos estos elementos fue aleatoria, mediante sorteo.

Asimismo, se realizó el reparto de roles (Collazos y Mendoza, 2006) entre los miembros de cada equipo con el fin de que el alumnado fuera capaz de asumir acciones relacionadas con las tareas implicadas en el proyecto para cada rol y que abordara cuestiones técnicas específicas de los lenguaje expresivos implícitos, literario, visual y sonoro.

Algunos roles adquiridos por el alumnado fueron: director, guionista, productor, realizador, compositor o técnico de sonido, entre otros.

*b) Rodaje*

Una vez realizados los ensayos *in situ* se llevaron a cabo las grabaciones con los móviles. Para la planificación operativa, cada grupo utilizó una hoja de *script* que contenía información detallada sobre la fecha y horas de grabación,

planos, escenas, secuencias...así como observaciones con anotaciones sobre la fotografía, o los materiales y recursos utilizados.

#### *c) Postproducción*

En esta etapa el alumnado manejó editores de audio y de video. Tras el montaje de las imágenes debía crearse la banda sonora, tarea que implicaba la realización de un diseño sonoro congruente con la historia propuesta, así como la incorporación de los efectos sonoros y la música (para lo cual se trabajó la improvisación y la composición en el aula), el doblaje de aquellas voces (diálogos en la mayoría de los casos) que por cuestiones técnicas vinculadas con la grabación en exteriores –y con un dispositivo móvil- no tenían suficiente calidad, o el uso de librerías sonoras online. Después de la edición y masterización del audio final, la banda sonora se incorporó al trabajo visual para la realización de la mezcla definitiva.

#### *d) Presentación y valoración*

Este proceso culminó con el uso de una plataforma virtual que ofrecía la posibilidad de compartir todos los cortometrajes y fue, al mismo tiempo, un espacio para el intercambio y el debate entre estudiantes y profesorado. Paralelamente, cada universidad programó una sesión para la presentación y el visionado de los trabajos, que fue, también, una sesión evaluativa de procesos y resultados.

#### *Comunicación interuniversitaria*

Para facilitar el intercambio de información y la comunicación entre el estudiantado y con el profesorado de todas las universidades se creó una wiki en la que se permitía la posibilidad de subir el material docente y la guía del proceso, materiales adicionales que pudieran ser de ayuda al estudiantado, directrices acerca de la evaluación de los resultados, etc. Al mismo tiempo, la wiki permitió que los estudiantes subieran sus trabajos a medida que avanzaban en ellos, y otros materiales que consideraron de interés para sus compañeros. Del mismo modo, la wiki disponía de foros para el intercambio de experiencias.

#### *Instrumento de evaluación*

Para la fase evaluativa se elaboró un cuestionario que fue respondido por el alumnado participante de todas las universidades y cuyas dimensiones hacían referencia tanto a aspectos técnicos relativos al proceso de trabajo y a las materias implicadas, como otras vinculadas con cuestiones de índole metodológica, como fueron el trabajo colaborativo, la atención a la diversidad y la capacidad de interacción entre iguales.

### **Explicación detallada del aspecto innovador y del valor añadido que aporta la experiencia**

Para evaluar el aspecto innovador y el valor que los estudiantes concedieron al proyecto llevamos a cabo el análisis de las evaluaciones y cuestionarios cuyos resultados presentamos aquí.

A partir del análisis de las respuestas de los cuestionarios, estamos en condiciones de afirmar que únicamente el 12,84% de los estudiantes muestran reticencias al uso de los teléfonos móviles en el ámbito educativo universitario, como podemos visualizar en el gráfico 1, donde más de la mitad (56,4%) lo considera provechoso o muy provechoso.

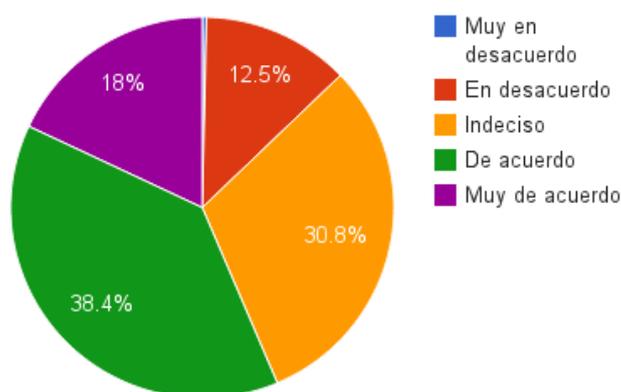


Gráfico 1. Valoraciones a la afirmación “*Es provechoso el uso de los móviles en el ámbito educativo en la universidad*”.

Los resultados dan luz a una serie de ventajas e inconvenientes que, según el estudiantado, tienen el uso de los móviles en las aulas de la universidad.

Ventajas	Inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Es una herramienta muy manejable gracias a su tamaño</li> <li>● Permite la colaboración instantánea</li> <li>● Es rápido, inmediato</li> <li>● Mejora la interacción comunicativa entre el alumnado</li> <li>● Facilita la búsqueda de información y el registro audiovisual</li> <li>● Posibilita la resolución de dudas</li> <li>● Se introduce un elemento de uso cotidiano y social en una realidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La calidad de producción no es la misma en todos los casos, dependiendo del modelo de cada dispositivo</li> <li>● Supone un elemento de distracción</li> <li>● La batería del dispositivo es limitada</li> <li>● El espacio o memoria también es limitado</li> <li>● Puede perderse información importante</li> <li>● La pantalla es pequeña y dificulta tanto la lectura de documentos como la edición</li> </ul>

<p>educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispone de multitud de aplicaciones</li> <li>• Motiva y potencia la participación del alumnado</li> <li>• Es una metodología innovadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se requiere de conexión a internet</li> <li>• Crea dependencia</li> <li>• Incide en visibilizar la desigualdad económica de los alumnos</li> </ul>
--	---

Tabla 2. Ventajas e inconvenientes del uso del móvil en las aulas universitarias

Los estudiantes encuestados, en un 86,2 % han manifestado que la metodología del trabajo colaborativo resulta ventajosa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto viene ilustrado por afirmaciones tan positivas como la siguiente:

*El trabajo colaborativo aumenta el interés de los alumnos, promueve el pensamiento crítico, favorece la interacción, favorece la adquisición de destrezas sociales, fomenta la comunicación, promueve la coordinación, estimula el uso del lenguaje y permite mejorar la autoestima.*

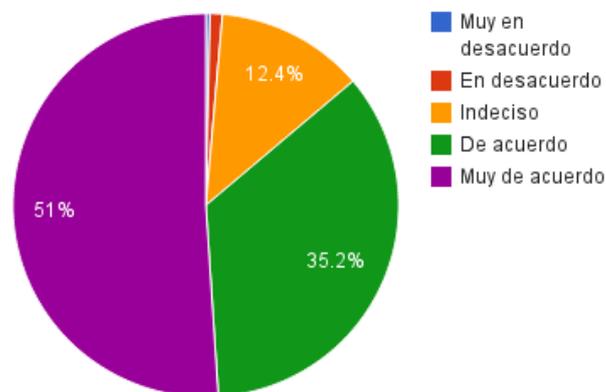


Gráfico 2. Valoraciones a la afirmación “El trabajo colaborativo tiene ventajas en el ámbito educativo”.

Por último, se pidió a los estudiantes que valoraran de 1 a 10 de manera general el proyecto realizado, como una experiencia creativa de aprendizaje en las aulas universitarias. Todos los estudiantes han concedido una valoración muy positiva a la experiencia. Un 89,4 % de la muestra encuestada ofrece una puntuación excelente, entre 8 y 10 puntos.

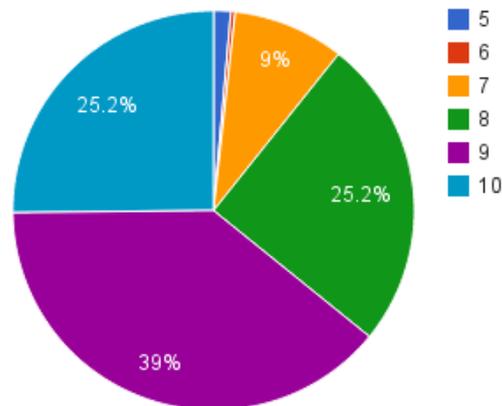


Gráfico 3. Valoraciones generales del proyecto.

### Otra información de interés

Uno de los cortometrajes derivados del proyecto ganó el concurso “Educlips” (<http://www.educlips.es/>) y sus creadoras fueron entrevistadas en el programa “La Aventura del Saber”, emitido por televisión española.

Esta es la segunda experiencia realizada entre estas universidades (iniciada con el proyecto que lleva por título “El Soneto Viajero”, llevado a cabo en el curso 2013-14). Los resultados de dicha experiencia están publicados en el artículo *The travelling sonnet: The key role of technology in an inter-university cultural heritage project*, en la revista científica *Journal of Music, Technology and Education* (<http://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-Article,id=20166/>).

### Referencias

Aguaded-Gómez, I. (2009). Miopía en los nuevos planes de formación de maestros en España: ¿docentes analógicos o digitales? *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 33 (XVII), 7-8.

Collazos, C,A, y Mendoza, J. (2006). [Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula](#). *Educación y Educadores*, 9, (2), 61-76

Giráldez Hayes, A. (2013). Enseñar artes en un mundo digital: Diez propuestas para la formación del professorado. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG*, 3(5), 85-104.

Webster, P. (2002). Computer-based technology and music teaching and learning. En R.Colwell& C. Richardson (Eds.), *The new handbook of research on music teaching and learning*. (pp. 416-439). New York: Oxford University Press.

Zamora, J.L. y Bello, S. (2011). La videoactividad, el m-learning y los blogs como herramientas de innovación en el ámbito educativo universitario. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1, 28-45.