



Vol. 4 (2), Julio 2015, 181-201

ISSN: 2255-0666

Fecha de recepción: 09-03-2015

Fecha de aceptación: 22-07-2015

El vídeo en Educación infantil: Una experiencia colaborativa entre Infantil y Universidad para la alfabetización digital.

Isabel M. Solano Fernández
M^a del Mar Sánchez Vera
Salomé Recio Caride

España

Resumen

Este artículo reflexiona sobre las posibilidades didácticas del vídeo en Educación infantil, poniéndolo en relación con los procesos de alfabetización digital y audiovisual que se pueden llevar a cabo en esta etapa educativa. La reflexión sobre estos aspectos se realiza a partir de una experiencia educativa de colaboración que se llevó a cabo entre alumnos de infantil de 3 años de un Colegio público de la ciudad de Murcia y alumnos del Grado en Educación Infantil de la Universidad de Murcia. Planteamos así un proyecto de trabajo entre escuela-universidad que contribuye, por un lado, al logro de las competencias de los alumnos universitarios, encargados del diseño de recursos didácticos (vídeo) para trabajar la alfabetización audiovisual con el alumnado de infantil, y por el otro, al logro de los objetivos de

Video in Early Childhood Education: A collaborative experience between Early Childhood and Higher Education for digital literacy.

Isabel M. Solano Fernández
M^a del Mar Sánchez Vera
Salomé Recio Caride

España

Abstract

The paper reflects on the educational possibilities of video in childhood education, putting it in connection with the processes of media and digital literacy that can be performed in this educational level. Reflection on these aspects is made from a collaborative educational experience that took place among 3 years children of a public school of the city of Murcia with students of Degree in Early Childhood Education from the University of Murcia. We propose a project of relationship school-university that contributes on one hand, to achieve the skills of university students, responsible for the design of educational resources (video) for working media literacy with child, and on the other the achievement of the objectives of Early Childhood Education in promoting the processes of media, visual

la Educación Infantil al promover los procesos de alfabetización audiovisual y digital entre el alumnado.

Detallamos en el artículo el desarrollo de la acción formativa en ambos niveles (infantil y universitario), mostramos los vídeos diseñados y reflexionamos sobre su potencial educativo en Educación infantil y las ventajas de su diseño y desarrollo por parte de alumnado universitario como reflejo de la metodología Aprendizaje-Servicio.

Palabras clave: Educación Infantil, Universidad, alfabetización audiovisual, alfabetización digital, vídeo, Aprendizaje-Servicio.

and digital literacy among students.

We have explained the development of the teaching at both levels (children and university), we show the videos designed and reflect on their educational potential in early child education and the advantages of its design and development by university students as part of the Service-Learning methodology.

Keywords: Early childhood Education, University, audiovisual literacy, digital literacy, Video, Service- Learning.

Introducción

Hoy en día nadie pondría en duda la integración real y efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación Infantil, del mismo modo que en el resto de niveles educativos. El potencial educativo que estas tecnologías han manifestado desde su incorporación en contextos de enseñanza avalan su uso, aún asumiendo que los efectos de los medios atienden más al valor metodológico que le demos, que al valor instrumental. En un artículo anterior (Solano, 2014) hacíamos referencia a esta premisa y reflexionamos sobre cómo usar las tecnologías en el aula de infantil, determinando el cómo y el por qué de la definición de determinadas estrategias didácticas.

Kalas (2010) por su parte realizó un interesante análisis sobre las aportaciones de las TIC a la enseñanza en Educación Infantil. En este informe, el autor apuntaba que la integración de las TIC en las aulas debería partir de unos criterios: las tecnologías usadas en el aula de infantil deberían ser herramientas y recursos educativos por definición; deberían alentar la colaboración; deberían partir de un enfoque integrado, en el que estas tecnologías fueran un recurso más en el aula, que respondieran a los objetivos de aprendizaje; deberían soportar actividades basadas en el juego, en tanto que actividad educativa principal en los primeros años; las tecnologías deberían ser controladas por los niños, que adquieren un papel activo, y no al contrario; deberían ser tecnologías transparentes e intuitivas para el alumnado; estas herramientas deberían evitar la violencia y la estereotipación; asimismo, deberían soportar la conciencia de los usos saludables y seguros de la tecnología, y por último, se debería promover, a través del uso de la tecnología, la inclusión de los padres en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Desde la llegada de los primeros ordenadores a las aulas, y del ya denostado rincón del ordenador, las nuevas pantallas se han integrado plenamente en las aulas de infantil. Ya es frecuente encontrar las Pizarras Digitales Interactivas (PDI) en las aulas de infantil (Recio, 2012), y también se están comenzando a llevar a cabo las primeras experiencias con tabletas (Beschoner & Hutchison, 2013; Flewitt, Messer, & Kucirkova, 2014). Más allá de los dispositivos que utilizemos para presentar la información e interactuar en esta etapa educativa, han irrumpido con fuerza en

los últimos años en las aulas de Educación Infantil tecnologías emergentes como la realidad aumentada (Santabábara, 2014) y la robótica (Traverso & Pennazio, 2013; Reina & Reina, 2014).

El panorama educativo en Infantil ha cambiado no sólo por el avance tecnológico, sino fundamentalmente por el avance comunicativo que estas tecnologías están suponiendo. Como venimos diciendo, algunos estudios han revisado los usos de las tecnologías en Infantil en los últimos años y han destacado sus beneficios y potencialidades didácticas (Burnett, 2010; Kalas, 2010), aunque también hay autores que, aún reconociendo “las potencialidades positivas de una red que invade toda la tierra” (Regni, 2014, 102), consideran que estas tecnologías “fragmentan y fomentan una tendencia a la atención superficial en los niños y jóvenes” (Ibídem, 97). La mejor respuesta a estos argumentos, son las actuaciones que día a día realizan docentes de infantil que abogan por la digitalización de esta etapa educativa, como las aportados por Moya en un artículo reciente (2014)

Teniendo en cuenta el proceso de incorporación de las tecnologías experimentado en las últimas décadas, este artículo contribuye a cubrir dos necesidades en el ámbito de la enseñanza enriquecidas con TIC en Educación Infantil. Por un lado, favorecer el desarrollo de experiencias educativas que sigan contribuyendo a la integración de las TIC en Educación Infantil, y por el otro, formar a nuevos docentes de esta etapa educativa que sean capaces de diseñar situaciones didácticas enriquecidas con TIC, así como los recursos didácticos que contribuyan a sus desarrollo, entendiendo por diseño tanto los procesos de selección y adaptación de recursos existentes, como la elaboración, producción y difusión de los mismos.

Desde el firme convencimiento de que a aprender se aprende en comunidad y en un contexto real, las autoras de este artículo, una maestra de Educación Infantil y dos profesoras de Universidad, formulamos un proyecto integrador que partía del propósito, por un lado, de contribuir a la alfabetización audiovisual del alumnado de Educación Infantil, y por el otro, favorecer el logro de las competencias relativas al diseño de recursos didácticos del alumnado del Grado en Educación Infantil. Partiendo de este propósito, definimos un proyecto telecolaborativo de comunicación y colaboración entre la escuela, en este caso, un aula de infantil, y la Universidad Metodológicamente, el proyecto se apoyó en los principios del Aprendizaje Basado en Tareas (ABT) y del Aprendizaje-Servicio (AS).

Esta experiencia supone la colaboración interniveles y entre diferentes instituciones y va más allá de la simple relación entre niños de infantil con niños de otros niveles educativos, fundamentalmente de primaria. En este proyecto se ponen en relación alumnos de Infantil con alumnos de Universidad, desarrollando cada uno tareas y actividades que contribuyan a la adquisición de las competencias propias de la etapa/título que cursan.

Paralelamente, el proyecto materializa la renovación metodológica que está llegando a las aulas, y en particular de las aulas universitarias. Los principios metodológicos se apoyan en el Aprendizaje Basado en Tareas y en el Aprendizaje-Servicio. Con ambas metodologías, una vez que se abren las puertas de las aulas de infantil y de la universidad, se ponen en marcha procesos de aprendizaje contextualizados y profundos, dando la oportunidad a futuros maestros de trabajar en la realidad práctica de un aula de infantil en el marco de una asignatura de Grado, de diseñar un recurso, en este caso el vídeo, para promover procesos de alfabetización

audiovisual en unos alumnos de Infantil en concreto.

Esta propuesta educativa tiene como fundamentos la justificación de tres ámbitos de intervención. Por un lado, el uso del vídeo, como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil. Por otro lado, y a partir de éste, la importancia de llevar a cabo procesos de alfabetización audiovisual y digital en Educación Infantil, y por último, los beneficios de promover la colaboración del aula de Infantil con el ámbito universitario, contribuyendo así a la formación de futuros docentes desde un aprendizaje contextualizado, y aportando a la escuela los procesos de investigación y reflexión propios del ámbito universitario.

El vídeo para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Infantil

La llegada de la Web, y específicamente la Web 2.0, al ámbito educativo, requiere asociar el término vídeo con el de Recursos Multimedia Audiovisuales.

Los Recursos Multimedia Audiovisuales son todos aquellos recursos de audio y/o vídeo, descargables o no, que permiten presentar información dinámica e interactiva, aprovechándose no sólo del potencial de la comunicación verbal escrita y la icónica, sino también de la comunicación verbal oral y la no verbal, enriqueciéndola con la posibilidad de interacción que las TIC promueven actualmente (Sánchez & Solano, 2013, 2)

Los Recursos multimedia audiovisuals podrían ser 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) (Román y Solano, 2010). En Educación Infantil podríamos utilizar vídeo en red, atendiendo a cualquiera de estos tres tipos indicados, o bien vídeo en soporte físico, ya fuera en DVD, Blue-ray, almacenado en recursos informáticos o incluso en formatos tradicionales de vídeo como el VHS. Sea como fuere, el vídeo se presenta como un recurso adecuado en Educación Infantil en tanto que el soporte simbólico utilizado para su creación (las imágenes y el sonido, fundamentalmente) se ajuste a las capacidades del alumnado de esta etapa educativa, pudiendo hablar así de recursos de orientación visual en los términos definidos por Solano (2014). A pesar de que el vídeo no es un recurso didáctico nuevo, es necesario abordar su integración desde una perspectiva renovada. Cualquiera de las estrategias didácticas que se apoyen en su uso (por ejemplo, creadas por los alumnos, o creadas por docentes, expertos o personal externos para trabajar un contenido en clase) requiere no perder de vista los errores más comunes que se comenten al usarlos (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.

Fuente: Basado en Bartolomé (2008) y tomado de Sánchez y Solano (2013)

Tabla 1. **Errores cometidos al usar los vídeos en el aula.**

Torregrosa (2006) apuntaba que el uso de recursos audiovisuales en la escuela conllevaba beneficios como el fomento de la creatividad, el aprendizaje de nuevos lenguajes de expresión y la realización de sus propios contenidos audiovisuales. En la misma línea, entre las actividades educativas definidas por Kalas (2010) destacaban aquellas centradas en la construcción de mensajes audiovisuales por parte del alumno, reclamando un papel activo de este, pero también apuntaba la posibilidad que, vídeos ya creados, ofrecían de servir como recursos para favorecer la expresión del alumnado, es el camino para que los niños cuenten algo al grupo, al profesor, a sus familias y a otros. Apoyando estos usos, recientemente, en un trabajo anterior, indicábamos que “El vídeo puede tener diferentes utilidades en el mundo de la Educación Infantil, no sólo en lo que se refiere a su uso para aprender divirtiéndose, sino en cuanto a la importancia de dar al alumnado un papel principal, haciendo que sean actores directos de este recurso, utilizando grabaciones, audios, dibujos y sus propias creaciones” (Recio, 2014, 105).

La alfabetización audiovisual en Educación Infantil

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo requiere hoy más que nunca repensar las nuevas necesidades de formación de alumnos e inevitablemente, asociadas a éstas, las de los docentes. Estas necesidades están estrechamente vinculadas con las competencias que deben tener los alumnos para estar formados digitalmente. En un trabajo reciente, Barroso y Llorente (2006) realizaban un análisis del concepto de competencia digital, destacando la formulada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (MECD) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el año 2003. En ella, ambos organismos concluían que ser competente digitalmente implicaba superar el modelo orientado al manejo instrumental del ordenador tendiendo a desarrollar habilidades para el manejo de la información de cualquier naturaleza, y el análisis de su relevancia y la fiabilidad en Internet.

Area (2009a y 2009b) incluía bajo el término de competencia digital, la competencia para la adquisición y comprensión de información (aprender a buscar, localizar y comprender la información empleando los recursos de Internet), la competencia para la expresión y comunicación de la información (aprender a expresarse utilizando diferentes tipos de lenguajes y tecnologías) y la competencia para la interacción social (contempla la posibilidad de utilizar las tecnologías para comunicarnos y colaborar con otras personas).

Estas nuevas competencias atienden a múltiples dimensiones de aprendizaje y su adquisición por parte de los alumnos contribuirá a la alfabetización de éstos. Este proceso de alfabetización debe ser entendido como una multialfabetización. En este sentido, Vivancos (2008) señala que los límites entre los diferentes términos surgidos en torno al de alfabetización son difusos, por lo que es difícil disociar las competencias contempladas en la alfabetización digital de las establecidas en otro tipo de alfabetizaciones. El autor identifica la alfabetización en comunicación audiovisual, la alfabetización informacional y la alfabetización TIC como las tres perspectivas que inciden en el concepto de competencia digital. La alfabetización en comunicación audiovisual (Media Literacy) se orienta al logro de competencias para lograr el análisis crítico de los medios audiovisuales “con el objetivo de que la ciudadanía disponga de criterios informados para decodificar los mensajes de los distintos medios audiovisuales” (p.31). En cuanto a la alfabetización informacional (Information Literacy) define las competencias de tratamiento de información, tales como buscar, seleccionar, procesar y comunicar la información con la finalidad de transformarla en conocimiento. Por último, la alfabetización TIC o Computer Literacy, que evolucionó de un enfoque centrado exclusivamente en la formación tecnológica o instrumental a una perspectiva más holística en la que se contempla el conocimiento básico de la informática y la telemática, así como habilidades centradas en la comunicación y edición creativa de contenidos.

Partiendo de este concepto de multialfabetización y centrándonos en la alfabetización audiovisual como parte de los procesos de alfabetización digital, reconocemos siguiendo a Flynt y Brozo (2010) que los aprendices actuales exploran y crean contenido visual, aun cuando la escuela no los prepara para ello. Ruiz (2014) considera que es necesario “introducir, en los escenarios educativos, el lenguaje audiovisual desde planteamientos previos que tomen en consideración que los dispositivos móviles son utilizados fuera del contexto escolar de forma masiva y

continuada desde edades muy tempranas” (p. 56). Flynt y Brozo (2010) consideran que debemos llevar procesos de alfabetización visual que contribuirá a la mejora de las capacidades de expresión oral, la libre expresión y la estructuración de ideas, la motivación del estudiante, la mejora de la imagen de sí mismo y la autosuficiencia, la independencia y la confianza.

Siguiendo este planteamiento, desde la red social Cero en Conducta¹ abogan por la creación de planes de alfabetización audiovisual en los que la colaboración e implicación de la universidad resultaría crucial (Ruiz, 2014). Recio (2014) apunta, en este sentido que “el uso del vídeo en los últimos años ha dado lugar al Plan audiovisual de Centro (...). Desde hace unos años, cada vez más docentes se suman a este tipo de proyectos, en los que a través de películas o vídeos realizan su labor docente compartiendo con su alumnado la posibilidad de aprender de una forma diferente. Se consigue con ello que los niños y niñas sean más activos y más críticos, y puedan desarrollar de forma diferente los sentimientos” (p. 107).

La colaboración Escuela-Universidad para el desarrollo de la alfabetización audiovisual

Reclama Mercedes Ruiz en su artículo sobre cuándo y cómo comenzar la alfabetización mediática una necesaria conexión entre la Escuela, a través de su buena praxis en este tema, con una Universidad, que recoja estos procesos de reflexión y “elaboren cuerpos de conocimiento (...) para evitar que se olviden éstas cuando desaparece el maestro o la voluntad creativa de los que sucumben al desencanto” (2014, p. 54). Manifestando nuestro total acuerdo con la necesidad de esta conexión directa, planteamos que se lleven a cabo planteamientos metodológicos que permitan, promuevan y favorezcan la conexión Escuela-Universidad a través del desarrollo de contenidos prácticos que tenga su origen, justificación y desarrollo en la Escuela. En este sentido, planteamos el desarrollo de una metodología basada en el Aprendizaje-Servicio, o bien en los “Proyectos de trabajo” en los términos en los que lo han definido Gómez, Mérida y González (2010) y Mérida, González y Olivares (2011).

El Aprendizaje-Servicio es una metodología activa, en la que el alumno adquiere un gran protagonismo, y al tiempo se desarrolla un proceso de aprendizaje, relacionado con un currículum escolar, basado en la resolución necesidades de un contexto real con la finalidad de mejorarlo. Más allá del Aprendizaje basado en la experiencia (learning by doing), los alumnos que participan de esta metodología actúan, diseñan, planifican para resolver necesidades en un contexto real, por lo que en cierta medida, al tiempo que aprenden, dan un servicio a la Comunidad (Puig, Martín y Rubio, 2008; Rubio, 2011; Martínez, Martínez, Alonso y Gezuraga, 2013)

Por su parte, los proyectos de trabajo son concebidos como una metodología de investigación en las aulas. Mérida, González y Olivares (2011) conciben los proyectos de trabajo como propuesta de aprendizaje de carácter global, que parte de los intereses del alumnado y se apoya en sus hipótesis de trabajo, articulándose de forma flexible en torno a una temática determinada y permitiendo atender a la diversidad de los aprendices, al desarrollarse en un contexto de interacciones, indagación y actividad permanente. Su configuración permite establecer redes de colaboración entre la Escuela y la Universidad, permitiendo así el desarrollo de competencias por parte de todo el alumnado implicado.

¹ Cero en conducta. <http://ceroenconducta.ning.com/>

De una u otra forma, el proyecto que presentamos a continuación tiene su sentido en la participación activa del alumnado universitario con los docentes del aula de Infantil y su alumnado. La innovación del proyecto reside en los procesos de comunicación, colaboración y difusión que se produce a través de las redes entre todos los agentes implicados. Estos procesos se ponen en marcha en herramientas como el blog, Twitter y gestores de vídeo como Youtube, permitiendo desarrollar la comunicación y la colaboración en cuatro niveles claramente diferenciados: alumnos de diferentes niveles educativos (infantil y universidad); alumnos universitarios que deben colaborar y desarrollar procesos eficaces de comunicación para obtener el producto esperado, en este caso, el vídeo; la necesaria colaboración y comunicación entre los docentes implicadas en el proyectos para lograr la mayor eficacia posible en la planificación realizada; la comunicación y colaboración que se logra con otros profesionales y personal externo al proyecto por medio de la labor de difusión que se logra con herramientas como Twitter, que permite a su vez crear redes de colaboración

Desarrollo de la experiencia

La experiencia se desarrolló de febrero a junio del curso 2013-2014. Se lleva a cabo como parte del proyecto Flipped-TIC2, en el marco de la convocatoria de proyectos de innovación docente promovidos por la Unidad de Innovación de la Universidad de Murcia. Los participantes en la experiencia fueron los alumnos de Infantil de 3 años del Colegio Público de Educación Infantil y Primaria “Cierva Peñafiel” de la ciudad de Murcia, y los alumnos de los grupos 1 y 2 del Grado en Educación Infantil de la Universidad de Murcia durante el curso académico 2013-2014.

En el ámbito universitario, la asignatura en la que se concretó el proyecto fue en “Medios, materiales y TIC”, una asignatura que se cursa en el segundo cuatrimestre del segundo curso del Grado de Maestro en Educación Infantil. El objetivo de esta asignatura es que los alumnos sean capaces de planificar, desarrollar y evaluar estrategias metodológicas con TIC. Para cumplir este objetivo, los alumnos tienen tareas relacionadas con la creación de recursos audiovisuales.

En este punto es donde se contactó con el colegio Cierva Peñafiel de Murcia y su profesora Salomé Recio. El objetivo fundamental era vincular ambas aulas a través de un proyecto telecolaborativo, de tal modo que los alumnos/as de la Universidad realizaran recursos audiovisuales (vídeos) en torno a una temática propuesta por los niños y niñas de Educación Infantil, los cuáles evaluarían el vídeo.

Se establecieron los cauces de colaboración entre ambas aulas, teniendo los siguientes objetivos (Tabla 2).

Las fases generales de trabajo de este proyecto telecolaborativo fue el siguiente:

- El alumnado de 3 años del Colegio Cierva Penafiel de Murcia escogieron la temática del vídeo. El tema elegido fue “Los monstruos”.
- Los alumnos de los grupos 1 y 2 de 2º del Grado en Educación infantil aceptaron el reto de diseñar vídeos para los alumnos de Infantil.
- Una vez definida la temática del vídeo, incluida dentro del tema general de “Los monstruos”, y el guión técnico y pedagógico, se procedió a la grabación de los vídeos (Figura 2).

- Una vez diseñados los vídeos, fueron publicados en Youtube, y difundidos a través de la cuenta de twitter de cada alumno, así como en el blog de cada subgrupo. También se creó un entorno en Symbaloo en el que se recopilaban todos los videos diseñados por los alumnos de 2º Grado de Educación Infantil.
- Los vídeos fueron visualizados por los niños y niñas de 3 años, que escogieron el vídeo ganador.
- El grupo que creó el vídeo ganador visitó el aula de Infantil y recibió un regalo elaborado por parte de los niños.

Una vez delimitados estos pasos generales, vamos a analizar en detalle el proceso de trabajo en Educación Infantil y el proceso de trabajo en las aulas universitarias.

Tareas del alumnado de la Universidad de Murcia	Objetivos del alumnado del Colegio Cierva Penafiel de Murcia.
<ul style="list-style-type: none"> - Crear un recurso audiovisual a partir de la temática planteada por los alumnos de Educación Infantil. - Aplicar los conocimientos adquiridos sobre los lenguajes simbólicos de un recurso audiovisual. - Diseñar los procesos de alfabetización digital, y en concreto audiovisual, en el aula de Infantil. - Desarrollar habilidades de colaboración y trabajo en equipo con diferentes agentes educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar la temática del vídeo. - Trabajar, a modo de proyecto de trabajo, el tema elegido para favorecer al desarrollo de los objetivos del nivel. - Evaluar los vídeos realizados por el alumnado Universitario. - Decidir el vídeo ganador. - Organizar la entrega de premios y crear los materiales correspondientes. - Desarrollar habilidades de colaboración y trabajo en equipo con diferentes agentes educativos.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Tareas del desarrollo de la experiencia para el alumnado participante

Proceso de trabajo en Educación Infantil

En la etapa de Educación Infantil, es muy importante trabajar con recursos audiovisuales. No debemos olvidar que estamos hablando de niños muy pequeños, a penas saben hablar cuando llegan al aula, y mucho menos conocen las letras o textos escritos, por lo que se necesitan recursos que les sirvan para aprender y disfrutar de estos aprendizajes. El uso activo de medios audiovisuales en la escuela se convierte en un potente instrumento de motivación e interés para los niños, pudiendo contribuir al fomento de la creatividad, el aprendizaje de nuevos lenguajes de expresión y la elaboración de sus propios contenidos audiovisuales (2006).

Siguiendo estas y otras características efectivas que aporta el vídeo en el aula de Infantil, los pequeños utilizan todo tipo de recursos audiovisuales que les sirven como guía y medio para sus aprendizajes. Conocen y usan, desde una grabadora digital o cámara de vídeo, hasta herramientas TIC como juegos interactivos en los que ellos son los protagonistas creando historias o personajes que cobran vida y movimiento, tanto en el ordenador como en el Ipad.

La experiencia que presentamos en este artículo se inició con una primera sesión en el aula en la que se recordaba junto a los pequeños lo que es y lo que se hace en la Universidad. Qué tipo de personas van allí y para qué sirve. A continuación, tras esta pequeña introducción a modo de motivación, se les ofreció a los niños de 3 años la oportunidad de que le pidieran a los chicos que estudian para ser maestros, que realizaran alguna actividad para ellos, en concreto un vídeo.

Los niños y niñas de infantil comenzaron a proponer diferentes temas de los que les gustaría que trataran estos vídeos, a partir de la cual se hizo una votación democrática, a mano alzada, para elegir el tema más votado. Así surgió el tema de “Los monstruos”.

El siguiente paso fue grabar en vídeo esta primera intervención y colgarla en el blog de aula para que en la universidad se hicieran eco de ella. Se puede ver el vídeo de esta parte del proceso en el enlace que se encuentra disponible al final del artículo².

Las siguientes semanas, mientras los alumnos de la universidad elaboraban sus vídeos, se siguieron haciendo actividades relacionadas con el tema, a modo de proyecto de trabajo. Estas actividades fueron:

- En la PDI realizaron monstruos a su manera, localizando las partes de la cara que habían aprendido en el primer trimestre (ojos, nariz, boca...)
- Dibujar sus propios monstruos, aprovechando para aprender y trabajar diferentes conceptos del currículo de infantil (números, colores, tamaños...). Estos dibujos los hicieron en papel con ceras.
- Grabaron con la grabadora digital sonidos que supuestamente hacían los monstruos. Después, con el programa Audacity, se distorsionaron estas voces, a lo que los niños respondían pidiendo que se repitiera porque les gustó mucho la actividad.
- Hicieron algunas intervenciones de dramatización como si fueran monstruos y conocieron vídeos que trataban temas de monstruos, canciones, etc. Asimismo, jugaron con aplicaciones de monstruos en la PDI y Ipad (Figura 1).

Este tipo de actividades son un ejemplo de cómo se incorporan las TIC, conviviendo con naturalidad en el aula, para realizar tareas audiovisuales complementándose unos materiales con otros.

Siguiendo con la experiencia que estábamos preparando para centramos en los vídeos de los chicos de la universidad, fuimos recibiendo, poco a poco, a través de Twitter, la información sobre los primeros vídeos, por lo que los recopilamos para verlos en clase.

² Vídeo en el que se selecciona el tema de los monstruos: <https://www.youtube.com/watch?v=rOEvV1BPig>



Fuente: Elaboración propia

Figura 1. Actividad con monstruos en Educación Infantil

Los niños comenzaron a ver los 20 vídeos en clase (Figura 2). Para esta actividad, se fueron empleando diferentes sesiones a lo largo de una semana, en las que se ponían los vídeos a los niños y ellos eran los encargados de hacer la evaluación. Para ello, hacían sus críticas, oyéndose expresiones como “este me gusta más”, “qué corto”, “no me gusta”, “me da miedo”... Incluso, se reían, o decían que lo querían volver a ver. Fuimos tomando notas de las evaluaciones de los pequeños hasta que ellos mismos seleccionaron 5 finalistas, sirviendo también para trabajar las emociones a través de sus sentimientos vividos con los vídeos.



Fuente: Elaboración propia

Figura 2. Visionado de los videos por parte del alumnado de Infantil

En una última sesión, se volvieron a ver estos 5 vídeos y los propios alumnos de infantil eligieron el ganador.

Se decidió que se debería entregar un premio al vídeo ganador, y qué mejor que realizar un monstruo elaborado por ellos mismos. Para esto la maestra pidió

alumnos que llevaran material de desecho, que fueron trayendo y organizando con mucha ilusión. A partir de ese momento, ellos mismos fueron decidiendo cómo poner objetos y piezas, decorándolas con colores, pinturas, pegatinas, etc, y llegando a hacer una obra preciosa. Crearon así al monstruo APO, que los alumnos de la Universidad recibirían como premio (Figura 3).



Fuente: Elaboración propia

Figura 3. Monstruo-premio elaborado por los alumnos de Infantil

Este proyecto terminaba en el mes de junio, invitando a venir al colegio para hacer la entrega del premio. Para ello, se acercaron al colegio los alumnos que elaboraron el vídeo, junto a sus dos profesoras de la universidad. Esta actividad estuvo acompañada de algo más que un encuentro entre edades tan diferentes, porque hubo sentimiento, emoción y sorpresas. Las estudiantes universitarias trajeron una guitarra y cantaron la canción del vídeo con los pequeños, luego vieron todos juntos el vídeo ganador, y para finalizar, se hizo la entrega de premios: el monstruo, diplomas e imanes de monstruos para cada componente del equipo ganador (Figura 4)



Fuente: Elaboración propia

Figura 4. Visionado del vídeo ganador y entrega de premio

Proceso de trabajo en la Universidad

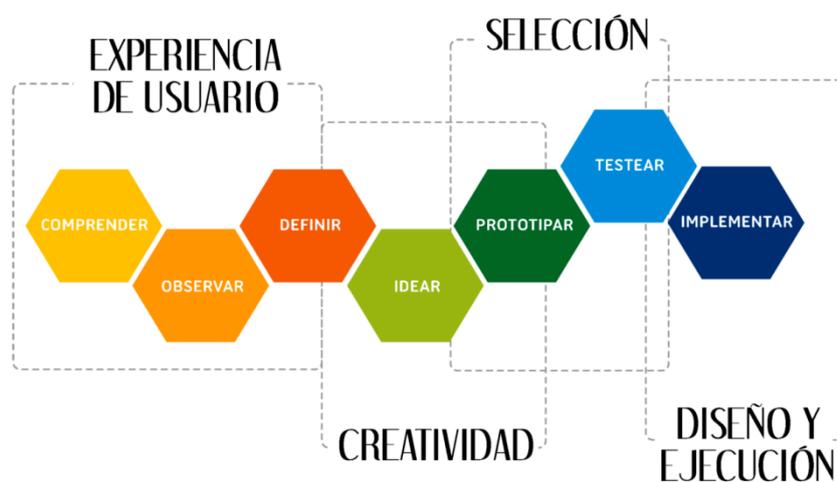
Como se ha indicado anteriormente, la asignatura de Medios, Materiales y TIC se imparte en el Segundo curso de Magisterio de Educación Infantil. En esta asignatura se desarrollan contenidos relacionados con la integración, diseño e implementación curricular de medios para niños de 3 a 6 años.

La necesidad de que los futuros docentes sean capaces, no sólo de buscar, sino también de crear recursos, es una demanda de un contexto del aula en el que a veces la diversidad de medios no es lo suficientemente adecuada. Ya indicaba Cabero (2004) que el diseño de medios es uno de los roles más significativos de los profesores en los nuevos entornos TIC.

En experiencias anteriores, el alumnado del Grado en Educación Infantil realizaban recursos audiovisuales útiles pero poco contextualizados. Tratando de desarrollar el aprendizaje por tareas y el trabajo por competencias se trató de diseñar una tarea que fuera lo suficientemente enriquecida y cercana a su práctica profesional para que realmente se trabajaran todos los niveles de la competencia, incluido el que indica Zabalza (2010) como uno de los más importantes, el hecho de trabajar con tareas lo más cercanas a la realidad, para que el alumno sea capaz de enfrentarse a los futuros contextos laborales que se encontrará.

De este modo, el proceso de trabajo concreto para los alumnos/as de la Universidad de Murcia fue:

- Tras conocer la temática propuesta por los niños/as de Infantil (los monstruos), los alumnos universitarios tuvieron que abordar la temática concreta que se pretendía tratar, el vídeo. Para favorecer el desarrollo de habilidades en el trabajo colaborativo se trabajó con la metodología Design Thinking. El Design Thinking (Figura 5) es un proceso de trabajo que se compone de siete pasos, el objetivo es favorecer la innovación y el pensamiento creativo del trabajo en grupo.

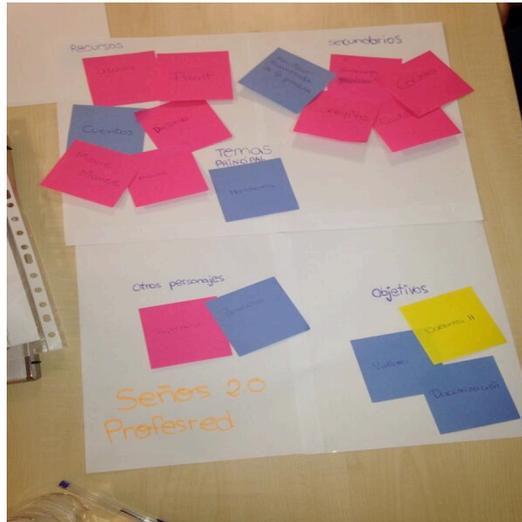


Fuente: Tomado de Proyéctate ahora³

Figura 5. Esquema del proceso de trabajo del Design Thinking

³ Proyéctate Ahora: <http://www.proyectateahora.com/design-thinking-aplicado-a-la-empresa/>

- Esta metodología se trabajó con el alumnado Universitario de cara a colaborar con el otro grupo de clase. Para favorecer una experiencia colaborativa y de comunicación entre el alumnado universitario, se crearon grupos combinando alumnos de ambos grupos (o aulas), quedando configurados así 20 grupos cuyo número máximo de alumnos no excedía de 8. Para el proceso de diseño se utilizaron los principios del Design Thinking, definiendo las ideas a partir de las aportaciones democráticas de todos, organizadas de forma visual (Figura 6).



Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Proceso de diseño de los vídeos realizado por los alumnos universitarios.

- Cada grupo decidió, por tanto, trabajar el tema de los monstruos desde una perspectiva distinta (el miedo, la tolerancia, la diversidad, los colores, etcétera). A partir de ahí se establecieron unas sesiones formativas con los alumnos sobre alfabetización audiovisual y se trabajó acerca de cómo diseñar y crear un vídeo. También se trabajó a nivel pedagógico cómo diseñar un recurso educativo y la perspectiva didáctica del recurso a diseñar.
- Cada grupo elaboró un guión y procedió a crear el vídeo. El 80,6 % utilizó la técnica Stop Motion, que había sido explicada en clase. Utilizaron materiales de todo tipo (plastilina, cartulina, dibujos, recortes) e hicieron uso de distintos programas informáticos de edición de vídeo y sonido (Figura 7)
- El proceso de trabajo de cada grupo era explicado a través de un blog grupal y publicado en su cuenta de Twitter (utilizando los hastags #mmtic1 y #mmtic2) de tal modo que se enriquecían de las aportaciones de otras personas a la idea que estaban desarrollando.



Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Proceso de grabación de los vídeos.

Evaluación de los vídeos

Todos los vídeos creados pueden visualizarse accediendo al enlace de la página de symboloo en la que fueron recopilados, y que se encuentra al final de este artículo (Figura 8)⁴



Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Symboloo de los proyectos audiovisuales diseñados

Los niños de Infantil de 3 años evaluaron los vídeos con la finalidad de elegir, según su juicio, el mejor vídeo. Para ello, se programó su visionado a lo largo de una semana, organizando 5 vídeos por día para que no se cansaran demasiado e intentando ser lo más ecuanímenes posible.

Los vídeos se fueron exponiendo en la pizarra digital para que los niños los vieran en

⁴ Página de symboloo con los vídeos creados: <https://www.symboloo.com/mix/videosalumnosinfantil>

un buen tamaño y se fijaran mejor en todos los detalles, así como el audio, ya que en otras ocasiones habían escuchado vídeos en este mismo lugar. La organización fue la siguiente:

Conforme los niños iban viendo los vídeos, en ocasiones emitían expresiones de las cuales la docente iba tomando nota, utilizando la observación directa y técnicas de registro de datos. Además, hubo varias características que se valoraron especialmente, como:

- Sonido
- Argumento
- Calidad de la imagen
- Personajes
- Originalidad

Con estos criterios se elaboró una rúbrica que la maestra fue cumplimentado según se veían las reacciones de los niños. Estos decían si les gustaban o no los personajes, si la historia es parecía bonita, si le atraía o aburría. Si les parecía largo o corto. Si seguían el ritmo de la música incorporada, moviendo la cabeza, dando palmas o intentando tararear. Si los personajes les parecían o no atractivos, o les daban miedo, risa, etc.

De los 20 vídeos visualizados llegaron a la final 5 de ellos. Para elegir el ganador entre estos 5, se volvió a programar un último visionado para recoger más expresiones y opiniones de los niños y de ahí salió el ganador, a través de la votación de los niños/as.

Por otro lado, los vídeos fueron evaluados de forma sistemática por las profesoras universitarias participante en la experiencia. Las profesoras de los grupos 1 y 2 del Grado de Maestro en Educación Infantil elaboraron una rúbrica de evaluación en la que se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- Aspectos técnicos: calidad de imagen y sonido, técnica de montaje utilizada, duración, claridad.
- Aspectos didácticos: mensaje educativo, organización del discurso, lenguaje adaptado a la edad de los niños/as, temática educativa bien abordada, claridad del mensaje, posibilidades de trabajo en el aula.

Por último, al finalizar la asignatura, y antes de la evaluación final, se aplicó un cuestionario en línea anónimo sobre el desarrollo de la asignatura, que incluía algunas preguntas relacionadas con la experiencia con los niños y niñas del colegio Cierva Penafiel, con el motivo de conocer las valoraciones del alumnado de Magisterio respecto la experiencia desarrollada. Concretamente, el 87% del alumnado de los grupos 1 y 2 indicó que el proyecto colaborativo había sido bueno o muy bueno, y a un 93% indicaba haberles gustado la experiencia. Un dato relevante, es el que el 88,5% valoraron positivamente el trabajo con el otro grupo de clase (la colaboración entre los grupo 1 y 2), aspecto que es considerado bastante positivo, teniendo en cuenta las dificultades que surgieron durante el proceso de trabajo, se puede considerar no obstante por tanto que la colaboración fue algo positivo. En Sánchez, González y Solano (2014) se pueden ver con más detalle los resultados obtenidos en relación con la evaluación que el alumnado realiza de la experiencia.

C Conclusiones

El uso del vídeo en Educación Infantil se puede articular desde diferentes estrategias didácticas. Centrándonos en las estrategias de acceso y manejo de la información podemos disponer de recursos diseñados por los propios maestros, por expertos, o por personal externo, como en el caso que nos ocupa, futuros maestros que llevan a cabo estas tareas de diseño como parte de su formación pedagógica. Por otro lado, también podemos llevar a cabo estrategias en las que los alumnos tengan un papel activo en la creación y difusión de contenidos audiovisuales, y como en la primera de las estrategias expuestas, el rol de agentes externos como maestros en formación podría ser muy relevante, diseñando planes o actuaciones puntuales de alfabetización digital, y específicamente, alfabetización audiovisual.

El proyecto que hemos presentado en este artículo obedece a la primera de las estrategias, y su desarrollo nos ha permitido reflexionar sobre el proceso de lectura de la imagen que realiza el alumnado de infantil, y el proceso de aprendizaje que estos experimentan a partir del visionado de estos vídeos, enmarcado todo ello en procesos de alfabetización audiovisual. Sin embargo, la intención de las autoras de este artículo, equipo docente también de la iniciativa desarrollada, es desarrollar experiencias en las que se desarrollen actividades de producción y difusión por parte tanto del alumnado universitario como del alumnado de Educación Infantil.

Consideramos la experiencia que hemos presentado positiva en tanto que se articula en torno a los siguientes ejes:

- Parte de un cambio metodológico en el aula universitaria, fomentando el aprendizaje por tareas del alumnado, favoreciendo el trabajo con otros alumnos/as además de sus compañeros de aula.
- Se fomenta el acercamiento de la realidad profesional de los futuros maestros y supone una ruptura de las barreras del aula, al vincular un aula de Educación Infantil con un aula Universitaria, contribuyendo así al desarrollo de una nueva metodología (Aprendizaje-Servicio).
- Supone la colaboración entre docentes universitarios con profesores de otros niveles educativos, enriqueciendo la teoría y la práctica y fomentando las redes de colaboración entre profesorado.
- Incluye la apertura en el uso de recursos en el aula, yendo más allá del libro de texto, al considerar que trabajar con vídeo digital y herramientas en red, como YouTube ayuda al alumnado del Grado en Educación Infantil 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.
- Se fomenta la apertura en la red de todo el proceso educativo, fomentando que agentes externos puedan intervenir.
- Se llevan a cabo procesos de reflexión contextualizados orientados al desarrollo de procesos de alfabetización audiovisual en el aula de Educación Infantil, siguiendo el planteamiento realizado por Ruiz (2014).

- El alumnado de infantil participa en procesos de colaboración e intercambio con otros niveles educativos, en este caso de la universidad, pudiendo beneficiarse ambos, en términos de aprendizaje, de las aportaciones de todos ellos.
- Se da valor añadido al uso del video en Educación infantil con experiencias integradoras y dinámicas.

RReferencias bibliográficas

- Beschorner, B. & Hutchison, A. (2013). iPads as a Literacy Teaching Tool in Early Childhood. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 1 (1), 16-24.
- Burnett, C. (2010). Technology and literacy in early childhood educational settings: a review of research. *Journal of early childhood literacy*, 10 (3), 247-270.
- Cabero, J. (2004). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. *Comunicación y Pedagogía*, 195, 27-31.
- Flewitt, R., Messer, D. & Kucirkova, N. (2014). New directions for early literacy in a digital age: The iPad. *Journal of Early Childhood Literacy*, 0 (0), 1-22.
- Flynt, E. S. & Brozo, W. (2010). Visual Literacy and the Content Classroom: A Question of Now, Not When. *The Reading Teacher*, 63 (1), 526- 528.
- Gómez, E., Mérida, R. y González, E. (2010). Working Projects: A community learning experience between the school and the university, International Technology, Education and Development Conference. Valencia: INTED2010, 002557-002563.
- Hernández, J. y Martín, E. (Eds.). (2014). *Pedagogía audiovisual: Monográfico de experiencias docentes multimedia*. Madrid: Servicio de Publicaciones, Universidad Rey Juan Carlos.
- Kalas, I. (2010). *Recognizing the potential of ICT in early childhood education. Analytical survey*. Moscú: UNESCO. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001904/190433e.pdf>
- Martínez, B., Martínez, I., Alonso, I., & Gezuraga, M. (2013). El aprendizaje-servicio, una oportunidad para avanzar en la innovación educativa dentro de la universidad del País Vasco. *Tendencias pedagógicas*, 21, 29-11.
- Mérida, R., González, E. & Olivares, M.A. (2011). Adquisición de competencias profesionales del alumnado de Magisterio de Educación Infantil a través de una red de colaboración escuela-universidad. *Revista de investigación en Educación*, 9, (2), 184-199.
- Moya, M. (2014). Razones para digitalizar la Educación Infantil. *Revista en Tera* 2.0, 2, 128-141. http://issuu.com/espiral/docs/cat_entera20_2014?e=1112478/9995164
- Puig, J.M., Martín, X., & Batlle, R. (2008). *Cómo iniciar un proyecto de aprendizaje y servicio solidario*. Bilbao: Zerbikas.

- Recio, S. (2012). Nuestra amiga la PDI en el aula de Infantil. *BITS, Revista de la asociación Espiral, Educación y Tecnología*, 21. Disponible en: <http://ciberespiral.org/bits/index.html@p=961.html>
- Regni, R. (2014). La polarización de la atención y las armas de distracción masiva. *Reladei. Revista latinoamericana de Educacion Infantil*, 3 (3), 97-108.
- Reina, M. & Reina, S. (2014). Los robots: Iniciación a la robótica y lenguajes de programación. *Revista enTera2.0*, 2, 98-108. http://issuu.com/espiral/docs/cat_entera20_2014?e=1112478/9995164
- Rubio, L. (2011): ApS: aterrizaje entre teoría y práctica. *Aula de Innovación Educativa*, 203-204, 34-37.
- Ruiz, M. (2014). ¿Cuándo y cómo empieza la alfabetización mediática en la tribu 2.0? *Revista enTera2.0*, 2, 54-66.
- Santabárbara, D. (2014). Realidad Aumentada en Educación Infantil. *Revista enTera2.0*, 2, 118-127. http://issuu.com/espiral/docs/cat_entera20_2014?e=1112478/9995164
- Solano, I.M. (2014). ¿Cómo usar las TIC en Educación Infantil? Aproximación metodológica para la definición de estrategias didácticas enriquecidas con TIC. *Revista enTera2.0*, 2, 26-53. http://issuu.com/espiral/docs/cat_entera20_2014?e=1112478/9995164
- Sánchez, M.M. & Solano, I.M. (2013). El uso de recursos multimedia audiovisuales para la renovación metodológica: Una experiencia con futuros maestros de educación infantil. Actas Congreso Internacional EDUTEC 2013. Educación y Tecnología: Una oportunidad para impulsar el desarrollo. Disponible en http://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/sanchez_solano_151.pdf
- Sánchez, M.M., González, V. & Solano, I.M. (2014). Flipped TIC2: Una experiencia del uso del vídeo en el Grado de Educación Infantil. Actas Congreso Internacional EDUTEC 2013. El hoy y el mañana junto a las TIC.
- Traverso, A. & Pennazio, V. (2013). Bambini, robot: esperienze educative di gioco e di relazione. *Reladei. Revista latinoamericana de Educacion Infantil*, 2 (3), 191-206.
- Torregrosa Carmona, J.F (2006). *Los medios audiovisuales en educación*. Sevilla: Alfar.
- Zabalza, M.A. (2010). La formación por competencias: entre la formación integral y la empleabilidad. BuenasTareas.com. <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Formaci%C3%B3n-Por-Competencias-Entre-La/1316635.html>

Artículo concluido el 27 de febrero de 2015

Solano Fernández, I. M., Sánchez Vera, M.M. & Recio Caride, S. (2015). El vídeo en Educación infantil: Una experiencia colaborativa entre Infantil y Universidad para la alfabetización digital. *RELAdEI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 4 (2), 181-201.

Disponible en <http://www.reladei.net>

Isabel M. Solano Fernández

Universidad de Murcia

España

Mail: imsolano@um.es



Doctora en Pedagogía por la Universidad de Murcia, profesora de Tecnología Educativa y actualmente Directora del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Facultad de Educación de la misma universidad. Miembro del Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (GITE) y de la Asociación EDUTECH. Imparte diversas asignaturas centradas en el uso de las TIC en la Educación Infantil y Primaria, y ha participado en cursos de formación continua del profesorado universitario en Universidades españolas y extranjeras. Ha realizado estancias de investigación y docencia en las Universidades de Cambridge y la Universidad Metropolitana de Londres. Participa activamente en proyectos europeos y nacionales de I+D orientados a la mejora de la enseñanza con TIC, y ha publicado artículos y libros sobre esta temática.

M^a del Mar Sánchez Vera**Universidad de Murcia****España*****Mail: mmarsanchez@um.es***

Doctora en Pedagogía por la Universidad de Murcia y profesora del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y miembro del Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (GITE). Ha trabajado en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa y ha sido investigadora colaboradora en la Universidad de Cambridge, la Universidad John Moore de Liverpool y la Universidad de Southampton (UK). Ha participado en proyectos de I+D nacionales e Internacionales relacionados con la implementación de las TIC en la sociedad y la escuela, lo que le ha permitido publicar en revistas y libros de impacto relacionados con la Tecnología Educativa.

Salomé Recio Caride**CEIP Cierva Peñafiel****España*****Mail: infantilsalome@gmail.com***

Maestra especialista en Educación Infantil desde el año 1987. Licenciada y doctoranda en Pedagogía por la Universidad de Murcia. Administradora de la Sección de Infantil del Portal Educativo de la Consejería de Educación de la Región de Murcia y varios blogs educativos. Colaboradora desde el año 2008 con el departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y desde el 2012 con el Máster de Innovación de la misma Universidad. Autora de tres libros de Educación Infantil y artículos varios para revistas y ediciones sobre educación y TIC. Ganadora de diez premios relacionados con TIC aplicadas a la educación. Formadora de maestros en el uso de las TIC desde el año 2007. Ponente y participante en diferentes congresos y jornadas, nacionales e internacionales, así como en mesas redondas en eventos educativos. Coordinadora, creadora y colaboradora en diferentes proyectos TIC de educación.