

Trabajo Fin de Grado

El vídeo educativo como medio de expresión y comunicación en la metodología por proyectos en el contexto de comunidades virtuales de aprendizaje



UCA

Universidad
de Cádiz

Alumna: Laura García Aragón

Tutor: Miguel Ángel Gómez Ruíz

Grado de Educación Primaria

Facultad de Ciencias de la Educación

Junio 2016

Trabajo Fin de Grado

El vídeo educativo como medio de expresión y comunicación en la metodología por proyectos en el contexto de comunidades virtuales de aprendizaje



UCA

**Universidad
de Cádiz**

Alumna: Laura García Aragón

Tutor: Miguel Ángel Gómez Ruíz

Grado de Educación Primaria

Facultad de Ciencias de la Educación

Junio 2016

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA	5
2.1. Las tecnologías de la información y la comunicación	5
2.1.1. <i>TIC en el aula de Educación Primaria</i>	6
2.1.2. <i>Beneficios de las TIC sobre el aprendizaje</i>	8
2.2. El camino hacia la Web 2.0	10
2.3. Los vídeos en el ámbito educativo	11
2.4. YouTube en el ámbito educativo	14
2.5. Comunidades virtuales de aprendizaje	17
2.5.1. <i>Comunidades virtuales de aprendizaje en Educación Primaria</i>	19
2.5.2. <i>Beneficios de las comunidades virtuales de aprendizaje en el ámbito educativo</i>	20
2.6. Currículum integrado y metodología por proyectos	22
2.6.1. <i>Currículum integrado</i>	22
2.6.2. <i>Metodología por proyectos</i>	23
2.6.3. <i>Fases del método</i>	25
3. JUSTIFICACIÓN DEL VALOR DE ESTUDIO	27
4. OBJETIVOS DEL TRABAJO	28
5. CONTEXTUALIZACIÓN	28
6. CONCRECIÓN DE LA PROPUESTA	29
7. EJEMPLO ILUSTRATIVO DE LA PROPUESTA	34
8. CONCLUSIONES	49
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

1. INTRODUCCIÓN

Dicen que cuando una persona decide ser maestra o maestro por voluntad propia es porque la vocación por enseñar se encuentra en su interior. Es esta la que lleva a querer mejorar las metodologías que ya se conocen e intentar buscar los procesos de enseñanza-aprendizaje más adecuados para el alumnado.

Este TFG (Trabajo Fin de Grado) recoge diferentes elementos, los vídeos como medio de expresión, el trabajo por proyectos y las comunidades virtuales de aprendizaje. En el mismo, a través de la fundamentación teórica se pretende dar a conocer los elementos mencionados, para así evidenciar el estado de la cuestión en la actualidad y dar sentido a la posterior propuesta didáctica en sí. En la fundamentación teórica se recoge la importancia que han cobrado las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad y por ende la necesidad de introducirlas en las escuelas bajo una metodología adecuada, mostrando los beneficios que aportan al aprendizaje de los estudiantes. También se incluye un recorrido sobre la evolución de la *World Wide Web*, que permite evidenciar como la misma ha ido ofreciendo cada vez mayor número de posibilidades, estableciendo comparaciones entre las diversas versiones de esta. Por otra parte, se tratan los vídeos en el ámbito educativo, así como las diferentes funciones que pueden tener estos en dicho contexto, aunque haciendo relevancia en el vídeo como medio de expresión y comunicación. Se dan respuestas sobre las comunidades virtuales y su aplicación en Educación Primaria como medio para la interacción y comunicación, acercando así a la comunidad educativa. Finalmente se proporcionan conocimientos acerca del curriculum integrado como alternativa a la enseñanza por estancos y la metodología por proyectos con sus respectivas fases. Seguidamente se justifica el valor de la propuesta y se presentan los objetivos que se han marcado en este trabajo de final de grado, así como la contextualización de la propuesta.

En la concreción de la propuesta cobran sentido los elementos especificados. Se expone una propuesta propia en la que se integran los vídeos como medio de expresión en contextos de comunidades virtuales de aprendizaje, partiendo de las fases del trabajo por proyectos para dar lugar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante el mismo se pretende ofrecer una alternativa a la enseñanza tradicional, que sea acorde a las necesidades de la sociedad actual y que tenga en cuenta los intereses de los niños y niñas. Posteriormente, se incluye un ejemplo ilustrativo de la propuesta cuyo objetivo es aclarar y situar al lector, permitirle tener una visión más precisa acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje que se propone, dejando claro que no se trata de un ejemplo real sino que pretende ofrecer un modelo realista de aplicación real.

Finalmente se recogen las conclusiones a las que se han llegado tras la ejecución del TFG para proporcionar información sobre lo que se ha aprendido a través del mismo, reflexionar sobre posibles inconvenientes y aclarar si se han cumplido los objetivos propuestos al inicio.

Son mis concepciones previas sobre la escuela, los comentarios del alumnado durante mis prácticas en centros escolares y lo aprendido durante estos cuatro años lo que ha creado en mí unas incansables ganas de innovar en educación. De intentar acabar con esa imagen mental que a la mayoría de personas se les surge cuando se menciona la palabra escuela. A ello se le suma mi gusto, compartido con la mayoría de niños y niñas por las nuevas tecnologías, mi interés sobre los vídeos como herramienta didáctica y las horas de aprendizaje informal a través de YouTube como comunidad virtual de aprendizaje. Todos estos factores unidos, junto con horas de lecturas, reflexiones y trabajo han dado lugar a este Trabajo Fin de Grado.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

2.1 Las tecnologías de la información y la comunicación

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento. La acelerada innovación e hibridación de estos dispositivos ha incidido en diversos escenarios. Entre ellos destacan: las relaciones sociales, las estructuras organizacionales, los métodos de enseñanza-aprendizaje, las formas de expresión cultural, los modelos de negocios, las políticas públicas nacionales e internacionales, la producción científica (I+D), entre otros. En el contexto de las sociedades del conocimiento, estos medios pueden contribuir al desarrollo educativo, laboral, político, económico, al bienestar social, entre otros ámbitos de la vida diaria. (Cobo, 2009, p.312)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación entraron en la sociedad hace años y no han dejado de evolucionar, adaptándose a las necesidades de los seres humanos y facilitando sus actividades diarias. Al igual que estas han ido mejorando y evolucionando según lo ha demandado la sociedad, esta también se ha ido adaptando a ellas creando una necesidad constante de su utilización y pasando a ser indispensables. Actualmente, es imposible imaginar un mundo sin TIC, llegaron para permanecer en nuestras vidas, sin embargo, no se puede predecir cómo serán en el futuro solo que se seguirá innovando y cada vez se contará con más herramientas y recursos tecnológicos. Esto llevó a denominarnos como la sociedad de la información, siendo Yoneji Masuda el precursor de dicho término a través de su obra *De la sociedad post-industrial a la sociedad de la información* en 1980, aunque ya antes existían debates sobre el mismo (Fernández, 2010; Díaz, 2012; Silva, Jiménez y Elías, 2012). La base fundamental de nuestra sociedad es la información y todo se encuentra relacionado con ella, se podría decir que nuestra vida gira en torno a estos datos. Las TIC han jugado un papel muy importante puesto que han posibilitado que todos los usuarios puedan acceder a dicha información desde cualquier parte del mundo y a través de cualquier dispositivo (Díaz, 2012).

2.1.1 TIC en el aula de Educación Primaria

En las aulas de Educación Primaria sigue imperando la educación que surgió en la Revolución Industrial, aquella que preparaba al alumnado para trabajar en fábricas. Por lo tanto, se trata de un aprendizaje repetitivo, memorístico y que tiene como objetivo homogeneizar lo heterogéneo, algo totalmente artificial que entonces tenía como resultado la selección del alumnado, siendo un sector excluido por creerse no válido (Feito, 2010).

En la actualidad, la sociedad occidental ha prosperado, de modo que la educación y sus instituciones no pueden quedarse estáticas y deberían evolucionar en sincronía con esta (Robinson, 2012). Se denota una brecha existente entre la sociedad actual y las instituciones académicas, por lo que sería necesario que esta se subsane para que así puedan cubrirse las necesidades del alumnado y se le prepare eficazmente para desenvolverse en el periodo que le ha tocado vivir.

Los niños y niñas cuentan desde muy temprano con herramientas tecnológicas y hacen uso de ellas en su vida diaria. Se podría decir que han nacido rodeados de estas, de modo que aprenden con facilidad a utilizarlas y su manejo conlleva que puedan acceder a toda la información que proviene de las mismas. Antes de esta revolución informacional, las escuelas y por ende los docentes eran fuente de conocimiento, sin embargo, en estos momentos la información se encuentra a un solo *click* (López, 2013). Es por ello, que en las instituciones educativas no debería imperar el aprendizaje memorístico sino que se ha de preparar a las personas para que posean un espíritu crítico, ya que cuanto más conozcan y sepan posicionarse con sus propios valores e ideas, más libres serán. Así mismo, se ha de pretender que el alumnado sea creativo, puesto que en la actualidad quien tiene éxito es quien es emprendedor y tiene la capacidad de adaptarse a entornos cambiantes, haciendo cosas nuevas y diferentes.

De Elorza (2014) afirma:

Que la escuela sea un lugar que prepare para el futuro, pero también que sea esencialmente el lugar donde se enseña a pensar. [...] Si la escuela no enseña a pensar, no es una escuela. Será lo que ustedes quieran que sea, pero no es una escuela. (1'06" – 1'25")

En la sociedad actual, hay que dotarles de capacidades y de saber hacer y no solo centrarse en los contenidos, puesto que muchos de estos con el tiempo cambian, sin embargo, las capacidades perduran.

Tonucci (2013) menciona:

La escuela ofrece un método de trabajo, ofrece el cómo. El qué no es tan importante porque el contenido cambia. Hoy en día no queda nada de la geografía que yo estudié y, en cambio, nadie me enseñó a viajar, a conocer una nueva cultura. Lo que necesitan los alumnos de hoy, que serán adultos mañana -en un mañana que nosotros no podemos conocer-, son herramientas y ganas de aprender.

Esta transformación no solo ha de producirse como causa de los cambios sociales que han producido las TIC, sino también y más importante, por el propio alumnado. Debiendo proporcionarles un papel activo, teniendo en cuenta sus intereses y motivaciones.

Es necesario que las instituciones educativas se planteen procesos de enseñanza-aprendizaje diferentes, en los que las nuevas tecnologías cobren importancia. En la mayoría de centros españoles tanto la metodología como las herramientas didácticas han quedado obsoletas y aunque las administraciones públicas hayan invertido una cantidad de dinero considerable en llenar las aulas de tecnologías de la información y la comunicación (pizarras digitales, ordenadores, proyectores, ebooks y dispositivos móviles) con el objetivo de aprender a usarlas y que se conviertan en material didáctico, esto no se ha visto compensado puesto que no ha logrado cambiar las formas de actuar. Según las conclusiones del informe preliminar del proyecto TICSE 2.0, la investigación más amplia realizada en España sobre el uso de las TIC, se evidencia que los materiales más utilizados son los considerados como tradicionales y que la mayoría de actividades que se realizan con TIC se encuentran dentro de un modelo didáctico clásico (Adell y Castañeda, 2012).

La simple introducción de tecnología en el aula no es suficiente, es imprescindible que se produzca un cambio en la metodología, en la forma de enseñar y en lo que se enseña. La función de dichas herramientas no es la de facilitar el trabajo al docente, haciendo lo mismo que hacía pero pareciendo sofisticado, utilizándolas para lo mismo que el material tradicional, sino para que los estudiantes aprendan competencias, sepan utilizarlas adecuadamente y saquen el máximo provecho a estas.

Tonucci (2013) afirma:

Un maestro que usa el libro de texto de la primera página a la última -que es una forma lineal de enseñanza, ¿qué puede hacer con un instrumento tan plástico y tan poderoso como un ordenador? Como mucho, lo puede humillar utilizándolo como libro de texto. No serán las tecnologías las que mejorarán las escuelas. Ni tampoco las leyes. Serán los buenos maestros.

La introducción de estas por sí solas no va a mejorar la educación sino que se requiere de docentes comprometidos que se atrevan a correr el riesgo de mejorar la educación a través de prácticas educativas innovadoras. Es por este motivo que se hace necesario mencionar a esa minoría de profesionales implicados con la innovación educativa y el empleo de las TIC en las aulas de Educación Primaria. Estas nuevas formas de enseñar han tomado el nombre de pedagogías emergentes, cuyo objetivo principal no se encuentra en ser exclusivas sino en intentar aprovechar todo el potencial que nos ofrecen las herramientas tecnológicas (Adell y Castañeda, 2012).

Podríamos definir las pedagogías emergentes como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje. (Adell y Castañeda, 2012, p.15)

Se pretende subsanar esa brecha existente entre las escuelas y lo que ocurre fuera de estas, puesto que no tiene demasiado sentido que los únicos momentos del día en que los niños no están manejando aparatos electrónicos es cuando están en las aulas o duermen. Es impresionante la forma en la que muchos de ellos se mueven por la red o las habilidades y destrezas que muestran en el manejo de ordenadores y dispositivos móviles a corta edad, sin que nadie les haya enseñado sino de forma intuitiva y lo más importante, porque les gusta y motiva. Esto último debería ser el eje de la educación, los intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas.

La necesidad de la presencia de las nuevas tecnologías en el aula de Educación Primaria se ve evidenciada además en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, LOMCE. En la cual se pone de manifiesto que las TIC son herramientas que se encuentran inmersas en los hábitos y situaciones diarias de las generaciones actuales y que por ello han de ser incluidas en las instituciones educativas. Se hace notorio que estas son imprescindibles para que se produzca un cambio en la metodología que lleve a una educación eficaz. Así mismo, se introducen las competencias a desarrollar en esta etapa por el alumnado, en relación a las tecnologías de la información y la comunicación. Por lo tanto se podría decir que la ley no solo ampara el uso de las TIC en el aula sino que las considera como necesarias, debiendo ser estas utilizadas bajo un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuada que no las utilice como material tradicional.

Las TIC son el presente y el futuro y además a los estudiantes les interesa ¿por qué no sacarles el máximo provecho?

2.1.2 Beneficios de las TIC sobre el aprendizaje

Las tecnologías con las que se cuenta en la actualidad abren un abanico de posibilidades con las que hace años no se contaba (Leal, 2012). A las generaciones que han nacido a partir de los 90's les cuesta imaginar un mundo sin TIC, aunque han podido presenciar una gran evolución en estas. Dispositivos y aplicaciones cada vez más perfeccionadas y que aportan mayores posibilidades a los individuos. Estos beneficios también se trasladan a la escuela, puesto que cuanto más desarrollo se produzca, mejores experiencias de aprendizaje se podrán ofrecer al alumnado. Es imprescindible que las TIC se integren en el aula, pero junto con una metodología acorde.

Las TIC ofrecen a nivel académico una serie de ventajas y facilidades que antes no existían. En la actualidad, los estudiantes pueden buscar la información que necesitan en la red de forma rápida y sencilla; pueden intercambiar información a través de correos o redes sociales, lo que hace que estén intercomunicados y puedan trabajar de forma cooperativa; permiten la presentación de la información en diferentes formatos que pueden mejorar la comprensión del alumnado y por ende un aprendizaje efectivo y diverso; permite a los educandos crear producciones propias en diferentes formatos gracias a las numerosas aplicaciones y herramientas que existen.

Un aspecto muy importante de las TIC en educación es que han disminuido las desigualdades sociales, ya que han permitido que casi todas las personas puedan tener acceso a la información. Esto las hace más libres y permite que posean mayor conocimiento acerca del mundo que les rodea. No es necesario contar con un ordenador propio con acceso a internet puesto que en instituciones municipales se puede acceder a ellos de forma gratuita. Estos avances van estrechando la brecha digital existente entre personas con niveles socioeconómicos desiguales (Cabrera, 2005).

Fernández (2010) expresa una serie de ventajas que ofrecen las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado:

- Aumento de la motivación e interés: Se trata de un aspecto fundamental para que se produzca el aprendizaje.
- Permiten la interactividad y comunicación: El alumnado puede intercambiar información, conocimientos y experiencias de forma sincrónica y asincrónica tanto con compañeros como con el docente. En cuanto a la comunicación con este, se hace posible una educación más individualiza.
- Posibilita una mayor cooperación entre los educandos: Los estudiantes pueden trabajar de forma cooperativa aunque no comportan el mismo contexto físico.
- Aumentan la creatividad del alumnado y su iniciativa: No se busca que todos hagan exactamente lo mismo sino que se pretende que piensen, sean críticos, inventen, etc.
- Fomentan la autonomía del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Tienen a su alcance las herramientas para poder indagar por sí mismos. Para ello es importante que se adquieran habilidades y destrezas en cuanto a la búsqueda y selección de información.
- La actividad intelectual de los discentes es constante: Al dotar al alumnado de un papel activo en su aprendizaje, esto requiere que estén continuamente pensando, reflexionando y tomando decisiones.
- Favorece el proceso de alfabetización digital y audiovisual.
- Permiten una mayor atención a la diversidad: Significa dotar a todo el alumnado de una educación de calidad.

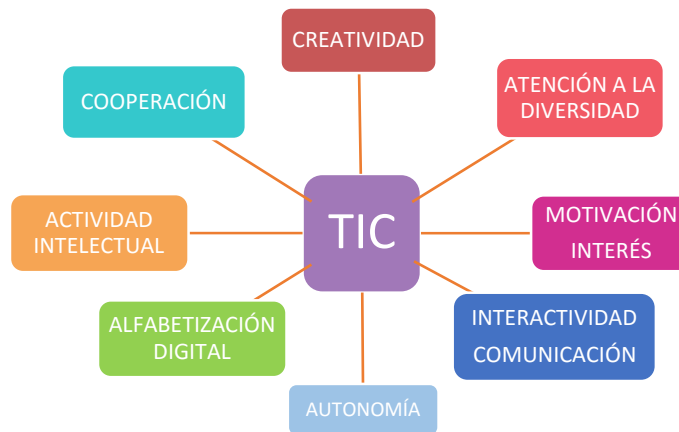


Imagen 1- Beneficios de las TIC. Fernández, 2010

Estas son las ventajas más destacadas sobre la utilización de las TIC, pero es importante señalar que para que estas se produzcan es imprescindible que el docente efectúe buenas prácticas. A pesar de todas las facilidades y beneficios que estas ofrecen, como se puede percibir en la Imagen 1, se debe reconocer que también existen inconvenientes que hay que evitar como por ejemplo la adicción, ciberacoso, aislamiento o acceso a contenidos inadecuados (Moya, 2009). Para evitar estas, al igual que para que se produzcan las ventajas mencionadas, es necesario que el docente guíe al alumnado y le enseñe a realizar un buen uso de las TIC, haciéndoles responsables con su utilización.

2.2 El camino hacia la Web 2.0

El origen de Internet se remonta al año 1969, extendiéndose desde los 90's a la actualidad, se trata de un fenómeno de corta vida pero que ha evolucionado en un periodo fugaz (García, 2004).

Es imprescindible mencionar la Web 1.0, al mismo tiempo que se compara con la Web 2.0, para así conocer más sobre la historia de Internet y el avance que se ha producido. La Web 1.0 proporcionaba contenidos e información, pero solo permitía su lectura por lo que los individuos podrían denominarse consumidores. La Web 2.0 implica una enorme evolución en cuanto al concepto de Internet y el papel de los sujetos con respecto a este, puesto que permite interactuar con el contenido que se encuentra en la red, así como ser productores de éste. Las personas pasan de tener un papel pasivo a ser activas, creando y consumiendo contenidos, es lo que denominamos prosumidores (Belloch, 2012; López, 2013).

El prosumidor es el actor comunicativo que ha observado un rol determinante en el formidable desarrollo de Internet 2.0. La palabra prosumidor – prosumer, en inglés- es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). (Islas y Arribas, 2010, pp.150-151)

Marshall McLuhan y Barrington Nevitt predijeron dicho concepto en su libro *Take Today* en 1972, pero fue Alvin Toffler, en 1980 en el libro *La tercera ola*, quien introdujo formalmente el término prosumidor (Islas y Arribas, 2010).

Esto da lugar a nuevos cambios, que paulatinamente no solo alteran el papel de las personas en la red sino que supone una transformación de la sociedad y de su forma de funcionar gradualmente. La Web 2.0 permite que los internautas adquieran un nuevo rol, mientras que antes únicamente podían tomar y aprender de lo que los *websmasters* o administradores de la web subían a la red, tras esta mejora, no solo se permite ser creadores de contenidos sino que también se produce la interacción de las personas entre sí. Ya antes podían comunicarse e intercambiar información en diferentes formatos mediante correos electrónicos, lo que supone una comunicación asincrónica entre individuos. Con la aparición de MSN (Messenger) las personas pasaban a poder mantener una comunicación sincrónica, es decir, instantánea con su receptor. Luego vinieron los blogs, tras estos los repositorios de imágenes fijas o móviles como YouTube y tras ellos las redes sociales (López, 2013).

Como se puede comprobar, la Web 2.0 ha ido evolucionando en sí misma, ocasionado de menos a más la comunicación e intercambio de información entre individuos. Esto se debe a que cada vez el acceso a la red es más fácil y esta proporciona herramientas más sencillas e intuitivas, que permiten a personas que no tienen conocimientos informáticos a utilizarlas. A esta le han seguido la Web 3.0, que recoge las características de la anterior pero incluye las redes sociales como novedad, lo que permite una comunicación aún más avanzada entre usuarios y la Web 4.0, que tiene como objetivo dar solución a algunas limitaciones de la anterior, lo que pretende es que los sujetos puedan interactuar con la propia web.

“Internet ha creado una red global para que se conecten las personas, se comuniquen entre ellas y para que trabajen” (Cabero, 2006, p.3).

2.3 Los vídeos en el ámbito educativo

Tras haber evidenciado la evolución que ha sufrido la *World Wide Web* desde su aparición, pasamos a concretar sobre un elemento tan presente en esta como son los vídeos, centrándonos en los educativos.

¿Qué es un vídeo educativo? Según Atencia (2009):

El vídeo educativo es todo material audiovisual, con independencia del soporte que se utilice, que pueda tener una utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a pesar de no estar diseñado expresamente para ello. El vídeo educativo es un poderoso medio para el aprendizaje por su función motivadora y por contribuir a mejorar el aprendizaje significativo. (p.2)

El vídeo educativo puede ser creado como recurso didáctico para el sistema educativo, basado en contenidos propios del currículo, por lo que contiene una intención de aplicación en la educación formal. Sin embargo, también pueden utilizarse otros que no han sido creados con este fin pero que resultan útiles.

Cebrián (citado por Bravo, 2000) reúne una serie de características que poseen los vídeos como medio audiovisual que lo distinguen del resto. Son las siguientes:

- Da permanencia a los mensajes y permite su intercambio y conservación.
- Permite la reproducción instantánea de lo grabado.
- Tiene un soporte reutilizable un número determinado de veces.
- Permite la ordenación de los distintos planos y secuencias en un proceso de edición.
- Es un soporte de soportes, pues admite el trasvase de producciones realizadas por otros procedimientos.
- Genera procesos de microcomunicación originales.

Según Bravo (2000) y Fandos (1994) se trata de una herramienta que se puede utilizar en el ámbito educativo con fines didácticos. Para ello, es importante que se utilice de forma adecuada, puesto que la simple visualización de estos no implica que se produzca el aprendizaje. Es por ello que será necesario llevar a cabo una estrategia didáctica que garantice que el alumnado comprenda y retenga la información. Es importante que cuando se decida su utilización este no se introduzca de manera aislada y ocasional ya que los estudiantes lo pueden ver como un simple entretenimiento, sin embargo, cuando se hace de forma generalizada, estos pasan a considerarse como un recurso didáctico. También es importante saber cómo integrarlos dentro de la planificación, de modo que los educandos no sean sujetos pasivos.

El vídeo como recurso didáctico ofrece una gran ventaja al alumnado, puesto que les permite una mayor comprensión de la información. Mediante imágenes puede ser más sencillo comprender un fenómeno o concepto, así como la adquisición de habilidades que a través de la simple lectura de textos. Esto se debe a que los vídeos permiten unir en sí mismos imágenes inmóviles o en movimiento, sonido y texto, lo que facilita la expresión de aquello que se quiere enseñar y por tanto, mayor facilidad de entendimiento para el receptor (Ruíz, 2009).

En la actualidad, muchos vídeos que se quieran utilizar en el aula se pueden obtener a través de la red de forma sencilla y rápida. Se tiene a disposición un gran número de vídeos de muy diferentes temáticas y de forma gratuita. Esto facilita el empleo de estos en el aula, así como la posibilidad de mostrar de una forma atractiva para el alumnado diferente información acerca de un mismo tema (Atencia, 2009).

En líneas generales, los vídeos pueden ser un buen recurso para favorecer el entendimiento de fenómenos, conceptos, elaboraciones y otros, por parte de los estudiantes. Esto es así gracias a su alto contenido expresivo. Además gracias a las TIC e internet el rastreo de estos es muy sencillo, pudiendo encontrar una amplia gama de temáticas al instante. Herramientas como YouTube facilitan esta búsqueda.

Los vídeos en educación no solo pueden ser utilizados para enseñar al alumnado contenido sino que pueden considerarse una forma de expresión o de comunicación de aquello de lo que se ha aprendido. También pueden servir para dejar constancia del proceso de una investigación o proyecto. Por lo

tanto, los discentes no solo pueden ver vídeos y aprender de ellos sino que también pueden realizarlos y mostrar al resto lo que han aprendido, sus ideas, dudas o sentimientos.

Bravo (2000) hace una clasificación de las diferentes funciones que pueden tener los vídeos en el aula: “Como Medio de Observación, como Medio de Expresión, como Medio de Autoaprendizaje y como Medio de Ayuda a la Enseñanza” (p.3).

- Medio de Observación: Se recogen los hechos que están ocurriendo en un determinado contexto.
- Medio de Expresión: Docentes y estudiantes toman un papel activo, al contrario de lo que ocurría en la clase anterior. Los vídeos son empleados para crear contenido.
- Medio de Autoaprendizaje: El vídeo por sus características y alto nivel expresivo, permite a los educandos adquirir contenidos. Además, estos pueden adaptarse a los ritmos de aprendizajes que poseen cada uno de los discentes ya que pueden parar la imagen, rebobinar y volver a cada punto cada vez que sea necesario. Esto permite que el aprendizaje a distancia o autoenseñanza puedan ser una opción.
- Medio de Ayuda a la Enseñanza: Esta herramienta didáctica puede servir de apoyo en la transmisión de conocimiento del docente o incluso sustituir a este, empleándolo como clases magistrales en las que el docente se encuentra en la pantalla.

Todas las modalidades pueden efectuarse en las aulas de las instituciones educativas, sin embargo, predominan los vídeo como medio de observación o medio de ayuda a la enseñanza y para aquellos que llevan a cabo la educación a distancia, se sirven de los vídeos como medio de autoaprendizaje.

Se hará énfasis en los vídeos como medio de expresión, en relación con la realización de proyectos, por el papel activo que otorga al discente y su potencial creativo. A través de los vídeos como vía de expresión los estudiantes pueden participar de forma activa en la realización de estos. Son los discentes quienes optan por la utilización de la cámara para mostrar y expresar al resto sus ideas, conocimientos y habilidades, lo que significa que el uso de estos no solo se hace al finalizar una investigación o proyecto como muestra del producto final, sino que pueden utilizarse también durante todo el proceso. Esta última opción puede proporcionar mayores beneficios a educandos y docentes puesto que permite mostrar los avances y las dudas que se están planteando en el momento a otras personas, para que así la comunidad educativa pueda ayudar a los estudiantes en su formación. Se trata de un medio de comunicación que hace posible abrir las puertas del aula extendiéndose más allá de la propia escuela. La grabación de vídeos durante el proceso también permite que vaya quedándose registrado cada paso de este, de modo que los discentes puedan retroceder cuando sea necesario. Al docente le permite llevar a cabo un registro de lo que se va realizando, haciendo posible una mejor evaluación del transcurso y el progreso de cada individuo o grupo.

Este tipo de prácticas no solo aporta beneficios al proyecto o actividad que se esté realizando sino que permite que el alumnado vaya adquiriendo ciertas habilidades relacionadas con los medios de comunicación, uso de cámaras de vídeo y programas de edición. Por lo tanto, se fomenta el desarrollo de la alfabetización digital y audiovisual, así como la creatividad.

2.4 YouTube en el ámbito educativo

A continuación, tras conocer las posibilidades de los vídeos en el ámbito educativo, se presenta a una plataforma de vídeos, YouTube, mediante la cual se pueden visionar y compartir estos. Es importante mencionar que también existen otras plataformas dedicadas a ello que se podrían explorar como por ejemplo Vimeo (<https://vimeo.com/>), Vevo (<http://www.vevo.com/>), DailyMotion (<http://www.dailymotion.com/es>), Kaltura (<http://es.corp.kaltura.com/>) y Veoh (<http://www.veoh.com/>), entre otros.

YouTube, actualmente, es una empresa de Google que comenzó a funcionar en el año 2005. Consiste en una plataforma en la que los usuarios pueden compartir contenidos a través de sus propios vídeos, así como ser consumidores de los que suben otros. También cuenta con un foro en el que los usuarios pueden interactuar entre ellos, creando la posibilidad de intercambiar información, apoyar a los que suben vídeos o animar a que lo hagan a aquellos que solo participan de forma pasiva.

A través de esta plataforma tanto principiantes como expertos en una determinada materia se han dado a conocer, algunos consiguiendo la fama por la gran aceptación del público (Revuelta y Pérez, 2009). El éxito la mayoría de las veces se encuentra en la buena calidad de los vídeos, la creatividad y un contenido que interesa a un gran número de personas. La constancia y la superación son otros aspectos a destacar, cuanto más tiempo permanece la persona subiendo vídeos de calidad, más posibilidad tendrá de hacerse un hueco en esta plataforma. Pero el principal motor de esta y sus vídeos son las ganas de compartir con el resto del mundo sus opiniones, conocimientos, capacidades o habilidades.

También existe la posibilidad de crear comunidades privadas en las que son solo varios usuarios los que pueden participar, para ello se crea una cuenta y solo se da de alta a las personas que se desee que vean y suban vídeos. Se trata de una alternativa interesante cuando se pretende mantener protegida la privacidad de las personas que aparecen en los vídeos o cuando se quiere que solo participen aquellos a los que se les otorga permiso.

En YouTube se pueden tomar diferentes roles que se basan en la participación, estos a su vez van emparejados con diferentes fases que pasan los usuarios en esta herramienta. Estas fases pueden ser muy lentas o rápidas, también se puede permanecer en una de ellas para siempre. López (2013) sugiere las siguientes etapas:

- Primera fase, participación mínima y en silencio: Usuarios que consumen los vídeos de otros, leen los comentarios, se suscriben a un canal, en definitiva, se interesan por un tema.
- Segunda fase, participación en la producción de los otros: Los usuarios ya no solo consumen sino que rompen su silencio y pasan a comentar las publicaciones de aquellos a los que siguen o/y recomiendan a otros sus vídeos. Los usuarios consejeros son aquellos que recomiendan y manifiestan su interés por un usuario, reenviando y recomendando sus publicaciones a otros. Esto normalmente se hace a través de la divulgación oral o utilizando las redes sociales como Twitter, Whatsapp, Facebook, etc.
- Tercera fase, creadores de contenidos: Personas que suben sus propios vídeos, es decir, son generadoras de contenidos. Además hacen que otros participen, puesto que aquellos que se interesan comienzan a intervenir en el foro de sus vídeos.

Las personas no tienen por qué pasar por todas las fases sino que pueden permanecer en la que crean conveniente durante el tiempo que estimen. Así mismo, el llegar a la última fase como creador de contenido no significa que no se pueda participar en las producciones de otros o recomendarlas, es decir, se puede ser creador de contenido y al mismo tiempo usuario consejero.

Según López (2013) la intervención cada vez es mayor y casi todas las personas en mayor o menor grado producen en la web. La participación en esta no solo implica la subida de contenidos a plataformas como YouTube, sino que también se está participando cuando se escribe un comentario a un *webactor/webactriz*. En ello los jóvenes han cobrado gran importancia, lo que quizás comenzó como un medio de entretenimiento se ha convertido en una nueva forma de aprendizaje, denominado como aprendizaje informal. Los prosumidores suben sus contenidos a la red, con el objetivo de enseñar al resto lo que saben y con la intención de ayudar a otras personas que estén interesadas en el mismo tema. De este modo, sujetos que comparten un mismo interés empiezan a interrelacionarse entre sí con un mismo objetivo, conocer y aprender acerca de una determinada cuestión. Para que ello se produzca es imprescindible que las personas que se mueven en ese círculo participen de forma activa, es decir, comenten acerca de lo que saben, pero también sobre aquello que tienen duda de forma que otros puedan beneficiarse y también solventar estas. El papel de estas personas es cambiante, unas veces son maestros o maestras y otras son alumnos o alumnas, pero siempre con la idea de que al igual que ellos ven a la otra persona como fuente de información, el resto les ve a ellos así también.

Aunque haya un gran número de personas que participan en esta aplicación y hayan reconocido a YouTube como un medio en el que aprender de manera informal, la cara más tradicional hace un discurso más derrotista hacia esta plataforma. La define de forma negativa como un medio en el que no hay límites y en el que cualquier persona puede subir sus producciones siendo esto perjudicial para el resto. Como Burgess y Green (2009) mencionan:

En vez de situarlo como un lugar de comunidad o experimentación artística lo hace como un espacio donde el público de masas asciende de la nada y la problemática preocupante radica en la anarquía, la crisis de los expertos y el colapso del valor cultural. (pp.15-16)

Otro de los aspectos que preocupa a estas corrientes es el *cyberbulling*, apoyando la idea de eliminar la posibilidad de existencia de YouTube en las aulas con la pretensión de erradicar ambas. No solo se trata de una pretensión, sino que en algunos países como Australia, Gran Bretaña o Estados Unidos ya fueron bloqueados los accesos en algunas escuelas durante un determinado tiempo. Se trata de una corriente que pretende infundir pánico, con un discurso basado en el peligro que corren los jóvenes con esta herramienta libre. A ello se le suman los medios de comunicación, que en cierto modo apoyan esta idea, divulgando en las noticias vídeos en los que se pueden apreciar peleas o abusos por parte de unos jóvenes a otros (Burgess y Green, 2009).

Ante ambas corrientes se puede sacar como conclusión que YouTube es una herramienta muy útil debido a que permite que personas de todo el mundo puedan compartir sus conocimientos entre sí, creándose comunidades virtuales de aprendizaje. Jóvenes afirman que aprenden mediante esta plataforma y que son funcionales en su vida diaria, pero no se puede negar que mediante esta se divulguen vídeos con contenido inapropiado, subidos por personas que no hacen un buen uso de ella. Se trata de un reflejo de la sociedad, no son los medios sino las personas que las utilizan. Por lo tanto, esto último no puede desbancar todo lo positivo que pueda tener, sino que ha de tenerse en cuenta. A nivel educativo no solo se debe enseñar al alumnado a hacer un buen uso de esta plataforma, también hay que proporcionarle formación personal y social para que no lleven a la práctica actos como los mencionados. Es importante que los jóvenes conozcan lo que hay en la red, no se trata de aislarlos de la realidad, sino de enseñarles que existen formas inapropiadas que no llevan a ningún lugar y que pueden producir daño propio y a otros.

Estas corrientes tradicionales pueden dar lugar a que familiares se encuentren en desacuerdo con el uso de YouTube en las aulas. Es cierto que se respira miedo cuando se habla de esta en relación con niños o jóvenes. Por lo tanto, se debe hacer ver a la comunidad educativa de las ventajas que tiene esta plataforma si se utiliza correctamente.

Son numerosas personas, de diferentes edades, las que llevan a cabo un aprendizaje informal a través de esta herramienta. Esto se debe a que los vídeos tienen un alto potencial expresivo, que permite que los sujetos comprendan con facilidad el contenido, además de dar la posibilidad de retroceder, pausar y continuar cuantas veces se quiera, así como volver a este en otro momento, son aspectos que hace que el aprendizaje se adapte a la persona y a su nivel de comprensión. Además de por las características propias de los vídeos en sí, el acceso y movimiento por esta herramienta es muy sencillo e intuitivo, lo que permite que se pueda utilizar sin apenas dificultades. Otro motivo por el que YouTube ha cobrado importancia es la gran variedad de contenidos que se puede encontrar, gracias a personas que comparten a diario sus conocimientos y experiencias se pueden ver vídeos sobre DIY

(*Do It Yourself*) que en castellano significa “Hazlo tú mismo”, *hauls* (muestra de artículos comprados), tutoriales sobre maquillaje, peluquería, jardinería, cuidado de mascotas, bricolaje, reparación de equipos electrónicos, manualidades, videojuegos, rutinas de ejercicio, conferencias, recetas de cocina, etc. Cuando se quieren obtener conocimientos, como por ejemplo realizar una tarta de chocolate, adquirir información sobre un nuevo producto que ha salido al mercado, hacer una estantería con pallets o intentar arreglar un ordenador, son muchas las personas que acuden a YouTube. A continuación se adjunta algunos ejemplos de canales relevantes de diferentes temáticas:

- MyCrazyMakeup, canal dedicado a *reviews* (compartir opinión propia sobre un producto), *hauls*), productos favoritos y tutoriales de maquillaje:
<https://www.youtube.com/user/MyCrazyMakeup>
- Dica Da Ka, destinado a DIY de ropa y decoración: <https://youtube.com/user/dicadaka>
- Willyrex, centrado en videojuegos: <https://www.youtube.com/user/TheWillyrex>
- Impextrom SL, reparación de dispositivos móviles:
<https://www.youtube.com/user/1nathanjames>
- Briconatur S.L, bricolaje: <https://www.youtube.com/user/Briconatur>

Esta herramienta permite tanto el visionado de vídeos como la subida de estos, para esto último el requisito es tener una cuenta de Google Plus (<https://plus.google.com/>). Por lo tanto, en el aula se podría tomar como medio de aprendizaje pero también como tablón donde subir los vídeos de carácter expresivo que lleve a cabo el alumnado. Es una forma de avanzar hacia la sociedad actual, permitiendo a los niños y niñas compartir sus conocimientos y habilidades, así como desarrollar la creatividad de estos, al tiempo que aprenden acerca de las TIC y el lenguaje de los medios audiovisuales. Se trata de un medio que permite que todo lo que el alumnado realice quede registrado, para que así tanto estos como los docentes puedan acceder a él en el momento en el que lo necesiten. Por otra parte, también puede ser una forma sencilla de abrir las puertas del aula a la participación de familiares y entes de la comunidad sin la necesidad de estar presentes físicamente en el aula.

YouTube puede parecer un medio peligroso cuando se habla de menores de edad, pero se ha de saber que esta herramienta permite controlar la privacidad de la cuenta, lo que hace posible que el docente mantenga seguro al alumnado. Se puede seleccionar si se quiere restringir todos aquellos vídeos considerados como inapropiados, así como elegir si los vídeos que se suben quedan privados para que solo los usuarios con acceso a la cuenta puedan verlos o con carácter público.

2.5 Comunidades virtuales de aprendizaje

Las comunidades de aprendizaje son precisamente agrupamientos no formales de personas que comparten un interés común y que se unen en nodos sociales para la mejora del conocimiento relacionado con dicho interés y que genera lazos de afectividad entre sus miembros, en la mayor parte de los casos

obviando de dónde son e incluso sus nombres “reales”. Estas redes y comunidades potencian la conversación y el aprendizaje social a través de la conectividad y la interactividad. (López, 2013, p.374)

Nacen gracias a la posibilidad que proporcionan las TIC en conjunto con la *World Wide Web* de establecer relación con otras personas sin la necesidad de compartir el mismo espacio físico (Gairín, 2006). Esta es la diferencia principal con respecto a las comunidades de aprendizaje convencionales, junto con la posibilidad de mantener interacción de forma rápida y sencilla, lo que puede hacer la comunicación más habitual. Son autores como Rheingold y Lévy quienes introdujeron este término para hacer referencias a dichos espacios virtuales en los que personas con un interés común se socializan (Sued, 2010).

La temática a investigar no es impuesta por nadie sino que nace de la persona y esto es lo que le mueve a buscar información en la red, encontrar a otras personas con las mismas inquietudes (no en todos los ámbitos), y participar en estos nodos con el objetivo de intercambiar conocimientos y contrastar la información mediante diferentes fuentes. Es de este modo como se mantienen vivas las comunidades virtuales y se produce el aprendizaje entre individuos. Por lo tanto y, como afirma Gairín (2006): “Los elementos clave para el funcionamiento de las comunidades virtuales son la participación, la colaboración y el intercambio. Sólo de esta manera se genera un sentido de pertinencia sin el cual es imposible que la comunidad viva y evolucione.” (p.13).

Las comunidades virtuales de aprendizaje han permitido que numerosas personas lleven a cabo un aprendizaje informal que se prologa durante toda la vida. Este puede llegar a ser tan valioso como aquel que se considera formal, es decir, el que se da en las instituciones académicas y mediante el cual se consigue un título. Existen cantidad de sujetos que otorgan igual o más importancia a esta forma de adquirir conocimientos que a la forma tradicional que por lo general es más estructurada. Esto se debe a que los conocimientos que se adquieren por propia voluntad parten de la inquietud de las personas y son funcionales para su vida cotidiana aunque no se consiga ninguna titulación (López, 2013). Cuando una persona accede a la red o se introduce en una comunidad virtual de aprendizaje lo hace porque le mueve el interés por algún aspecto que le será útil en su día a día, por lo que existe una fuerte relación entre contenidos y funcionalidad de estos.

El hecho de que las comunidades virtuales de aprendizaje se hayan producido en un entorno exterior a la escuela no quiere decir que no se pueda aprovechar en esta. Se ha demostrado que en estos entornos virtuales las personas aprenden, pero no se puede negar que el aprendizaje se produce. Si se trata de una herramienta que funciona en el exterior de la escuela, por qué no incluirla en el ámbito académico y beneficiarse de ella.

2.5.1 Comunidades virtuales de aprendizaje en Educación Primaria

Las comunidades virtuales de aprendizaje en relación al ámbito académico aún son consideradas como una herramienta emergente, pero que ya en algunas instituciones se han puesto en marcha. Se cuenta con experiencias de personas que han apostado por diseñar situaciones de aprendizaje online, creando diferentes espacios de comunicación, desarrollando actividades basadas en la interacción, mezclando trabajo individual y cooperativo. Profesionales de la educación que han apostado por la enseñanza basada en la red, reconociendo los aspectos positivos que esta tiene. Cuando se habla del uso de estas en el ámbito académico se puede diferenciar entre las creadas en el interior de las aulas y que no por ello prescinden del interés de los estudiantes y las que se llevan a cabo fuera de estas, conocido como aprendizaje a distancia en el que han sido muy útiles este tipo de herramientas (García, González y Prada, 2004; González, 2008; Tirado, Marín y Lojo, 2008).

Para que las comunidades virtuales de aprendizaje puedan cobrar sentido en el ámbito educativo es imprescindible que se parta del interés del alumnado, al igual que ocurre fuera de las instituciones académicas con los sujetos que participan en estas (Cabero, 2006). Es imprescindible contar con la inquietud de los estudiantes para que así se produzca la participación e intercambio de conocimientos, haciendo que la comunidad perdure.

Según Román (citado por García, González y Prada, 2004) para introducir las comunidades virtuales de aprendizaje en el aula sería idóneo que se plantease un proyecto que interese a un mismo grupo de estudiantes y a partir del cual trabajar de forma integrada los conocimientos.

Se trataría de combinar el método de proyectos integrados con las comunidades virtuales de aprendizaje. Estas pueden hacer una combinación perfecta puesto que el objetivo de ambas es el trabajo cooperativo. A los proyectos, las comunidades virtuales incrementarían sus ventajas como pueden ser la facilidad de comunicación asincrónica, el rápido intercambio de información, la posibilidad de poder estar en espacios diferentes, etc.

Para que este modelo de enseñanza-aprendizaje, en el que se combinan el trabajo por proyectos con las comunidades virtuales surja efecto, según Martínez (citado por Cabero, 2006), será necesario que los estudiantes se impliquen en el proceso, que participen de forma activa y significativa, que se produzca un sentimiento de interdependencia positiva entre los miembros de un grupo, que trabajen de forma cooperativa, que asuman las responsabilidades que supone trabajar en esta dinámica y que tengan autonomía con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se puede comprobar, se trata de un modelo de enseñanza más flexible, que proporciona al alumnado mayor libertad y lo hace protagonista de su proceso de aprendizaje. A través de este se obtienen experiencias más gratificantes para los estudiantes, que pueden ser más propensas por sus características a conseguir un aprendizaje significativo y funcional.

Cabero (2006) afirma: “Aprender en comunidades virtuales, es aprender en grupo, y aprender de forma colaborativa y no competitiva, donde todos los miembros de la comunidad aportan su conocimiento y su visión de los problemas, para alcanzar unas metas comunes” (p.24).

Se trata de enriquecerse los unos de los otros, actuando de forma cooperativa en vez de competitiva, puesto que no se trata de ver quién sabe más sino de que todos sientan la responsabilidad de esforzarse para alcanzar un objetivo común. Como mencionan disSesa y Minstrell (citado por Tirado, Marín y Lojo, 2008):

Una característica esencial de las comunidades de aprendizaje es que la responsabilidad del aprendizaje se comparte entre los miembros del grupo. Más que distribuir el conocimiento entre todos sus miembros, es cada alumno quien usa sus conocimientos y habilidades para contribuir al esfuerzo común del grupo. Se trata de un tipo de proceso de aprendizaje que permite una comprensión más profunda del contenido y los procesos para los miembros del grupo. (p.135)

En conclusión, las comunidades virtuales de aprendizaje en el aula de Educación Primaria son una herramienta que permite que los estudiantes compartan sus conocimientos, experiencias e informaciones. Trabajando todos en un mismo proyecto de forma conjunta, con el fin de perseguir los mismos objetivos. Reforzando el sentimiento de responsabilidad que debe de tener cada estudiante, puesto que no trabaja solo para sí mismo sino con y para el resto de compañeros. De esta forma, crean entre sí un vínculo de unión entre ellos y de pertenencia a un grupo.

2.5.2 Beneficios de las comunidades virtuales de aprendizaje en el ámbito educativo

Cuando se habla de los beneficios que tienen las comunidades virtuales de aprendizaje en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe comenzar diciendo que estas permiten metodologías más flexibles. Salinas (2013) afirma que esta flexibilidad permite que el alumno tome protagonismo en este proceso, tomando un papel activo. Es el alumnado quien tiene el control sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje y toma decisiones acerca de este, lo que supone también compromiso y responsabilidad. Lo que se pretende a través de esta es acabar con una enseñanza tradicional en la que no se tiene en cuenta las motivaciones de los estudiantes y estos poseen un papel pasivo.

Las comunidades virtuales de aprendizaje posibilitan el aprendizaje cooperativo, es decir, la construcción del conocimiento entre los discentes y todos los miembros que conforman la comunidad educativa. Por lo tanto, se eliminan las fronteras de las instituciones académicas, permitiendo que otros sujetos participen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta favorece la comunicación e intercambio de conocimientos puesto que prescinde del requisito de presencia física, de modo que hace posible la interacción de las personas independientemente de donde se encuentren, mientras que haya un ordenador o dispositivo móvil con conexión a internet, el intercambio es posible. La comunicación puede ser sincrónica o asincrónica, haciendo flexibles los horarios y otorgando la libertad de intervenir en el momento posible o deseado (Ramírez, 1999;

Cabero, 2006; Flecha, 2011). El hermetismo en las aulas lo único que consigue es la limitación de experiencias y la pérdida de oportunidades de aprendizaje.

Esta comunicación y participación también se encuentra por parte del docente con otras personas, es decir, este puede mejorar su práctica educativa gracias al intercambio de experiencias y conocimientos con otros profesionales o que simplemente conozcan acerca de lo que se indaga (Flecha, 2010). Las comunidades virtuales de aprendizaje permiten que docentes que se encuentran en diferentes territorios puedan intercambiar experiencias, se abre la posibilidad de conocer mejor la enseñanza en otros países, a ello se le denomina Educación Comparada. Esto es una gran oportunidad para mejorar y aprender de lo que se está haciendo bien en otros lugares.

Permite una mayor velocidad de intercambio de información en diferentes formatos, proveniente de diversos medios y con la posibilidad de persistencia en el tiempo, lo que permite volver a consultarlos cuando sea necesario mediante el historial o buscador. Esto es algo que antes no era posible y que quizás ni se imaginaba (Cabero, 2006). Ya no es necesario tener que ir a recoger un libro físico a la biblioteca, ni tener que ir a casa de un compañero a ver un vídeo, se pueden enviar dichos contenidos a través de la red y que el receptor lo reciba casi de inmediato, quedando almacenado para que este pueda verlo cuando le sea posible. Del mismo modo, los contenidos se pueden actualizar vertiginosamente, teniendo la última información y pudiendo saber lo que pasa en cualquier parte del mundo casi en el momento en el que ocurre (Ramírez, 1999).

Mediante esta forma de aprender no solo se adquieren conocimientos teóricos o habilidades que giran en torno a la temática que se esté estudiando, sino que también se produce la alfabetización digital y el desarrollo de habilidades en el uso de TIC (López, 2013). Como hemos dicho, las tecnologías de la información y la comunicación tienen una gran importancia en nuestra sociedad, así que de esta forma se estará educando a los alumnos y alumnas para desenvolverse en su día a día, dotando el aprendizaje de gran funcionalidad.

Las comunidades virtuales de aprendizaje también tienen una serie de beneficios para los estudiantes. Estos pueden ser el aumento de la motivación y responsabilidad (Ramírez, 1999). Se produce cuando se sienten valorados al ayudar a otras personas a resolver problemas. Cuando se logra que otros sujetos resuelvan una ambigüedad gracias a la ayuda que se les proporciona, se siente bienestar que genera la motivación para continuar investigando, indagando y contrastando los conocimientos. Flecha (2011) afirma que este tipo de aprendizaje en el que los educandos trabajan de forma cooperativa en grupos heterogéneos desarrolla más las capacidades de los estudiantes. Esto es así porque mediante esta forma de trabajo, los discentes tienen un papel activo y ello les da más oportunidades a la reflexión, a pensar cómo explicar con las propias palabras a otro compañero, a seleccionar la información útil, a poner en práctica los conocimientos, a imaginar, etc. Son una serie de habilidades que a través de la escucha y la realización de ejercicios repetitivos no se desarrollan.

2.6 Curriculum integrado y metodología por proyectos

2.6.1 *Curriculum integrado*

El sistema de enseñanza actual divide los conocimientos en diferentes áreas, es decir, se trata de una enseñanza disciplinar. Esta forma de mostrar los contenidos a los alumnos y alumnas de forma fragmentada hace que estos se alejen de la realidad y que los estudiantes no reconozcan su funcionalidad (Torres, 1996; Torres, 1998; Díez, 1998). Cuando se presenta un problema en la vida real, para resolverlo no sólo se emplea un área del saber sino que se tienen que utilizar una serie de conocimientos que pertenecen a diferentes ámbitos. Es por ello que en la escuela no tiene sentido que los conocimientos se encuentren estructurados en asignaturas y que se traten de forma independiente, esto no es útil ni cubre las necesidades de las personas. De esta forma no se está preparando al alumnado para desenvolverse en la vida real (Feito, 2010). Además como afirmaba Kilpatrick (citado por Díez, 1998) los niños y niñas en la realidad aprenden de forma global, no de manera fragmentada.

El curriculum integrado permite al alumnado dar solución a los problemas a los que se deben enfrentar en su vida diaria, respetando sus estructuras cognitivas. Así mismo, permite satisfacer los intereses y necesidades que tienen los estudiantes (Torres, 1998.). Mediante este lo que se pretende es acabar con los conocimientos por estancos, proponiendo que el aprendizaje se produzca a partir de un problema que interese al alumnado y que integre todas las áreas. Se pretende que estas se relacionen entre sí, pudiendo los discentes ver la relación existente entre ellas y por ende permitiendo una mayor comprensión tanto de los contenidos educativos como de todo lo que ocurre en su entorno (Torres, 1996; Feito, 2010).

Cuando, por ejemplo, se quiere organizar una fiesta de cumpleaños, se ponen en juego todos los recursos intelectuales que se poseen para poder hacer frente a los diferentes problemas que se incluyen en la tarea principal. Entran en juego conocimientos de las diferentes áreas, sin embargo, todos fluyen de manera conjunta sin parar a pensar a qué ámbito pertenecen, simplemente se aprenden nuevos conocimientos y a saber hacer nuevas tareas. Con este ejemplo lo que se pretende es clarificar que en la vida real los conocimientos no se encuentran divididos, quizás se reconozca a que ámbitos del saber pertenecen, pero a la hora de ponerlos en práctica se integran entre sí.

Mediante esta organización del currículo se desarrollan la parte teórica y práctica, pero de forma diferente a la tradicional. Se da más importancia al aprendizaje a través de experiencias relevantes para el alumnado y se deja de lado el aprendizaje memorístico y por repetición (Torres, 1996).

A través del currículo integrado el alumnado aprende a través de experiencias y situaciones valiosas, mediante las cuales se interiorizan los conceptos y se ponen en práctica determinadas habilidades. Estas situaciones de aprendizaje se consideran valiosas debido a que el alumnado lo que aprende lo pone en práctica o lo hace a través de la misma, otorgando un carácter funcional. El hecho de que

los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos, tiene como consecuencia que estos consideren la escuela y la enseñanza como algo útil para su vida.

2.6.2 Metodología por proyectos

El trabajo por proyectos surge a principios del siglo XX como alternativa a la metodología tradicional. Es en 1918 cuando Heart Kilpatrick, pedagogo estadounidense y representante de la Escuela Nueva, propone formalmente su teoría sobre la metodología por proyectos. Lo que parecía una metodología novedosa e innovadora que aún puede considerarse como emergente a nivel educativo, surgió hace casi cien años. El pedagogo defendía que los niños y niñas aprenden de forma global y a partir de experiencias reales que puedan darse en su vida cotidiana. Contrario a lo que ya entonces y continúa ocurriendo en la escuela tradicional en la que se hace de forma fragmentada y en la que los contenidos se encuentran divididos por materias. Este autor defiende la noción de que el aprendizaje se produce a partir de situaciones de la vida cotidiana. Así mismo, se manifiesta que cualquier proyecto que se realice deberá partir de los intereses del alumnado para obtener resultados más valiosos. Kilpatrick sostenía la idea de que la educación no debía basarse en el aprendizaje de forma mecánica y memorística, mediante el cual no se adquirirían aprendizajes significativos y funcionales. Abogaba por el desarrollo de procesos mediante los cuales se le otorgara a los alumnos y alumnas autonomía en su proceso de enseñanza-aprendizaje (Díez, 1998).

Un proyecto parte de los intereses del alumnado y de las concepciones previas que tienen estos para crear en conjunto, de forma cooperativa con otras personas, nuevos conocimientos. Ello conlleva un proceso de investigación a través del cual se descubren nuevos conceptos, se contrastan las ideas, se construye el conocimiento y se reconstruye, para finalmente llegar a una serie de conclusiones y poder comunicarlas. Este proceso puede ser tan prologando como se quiera puesto que siempre se pueden ampliar y profundizar los conocimientos. Dicha investigación debe adaptarse a los niveles de los sujetos, a sus necesidades y ritmos de aprendizaje. La forma en la que se trabaja fomenta la autonomía de los niños y niñas en cuanto a su proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndoles libertad y flexibilidad. Por otra parte el docente adopta un papel de guía y no de transmisor de la información. Los proyectos dan la posibilidad a las familias y a la comunidad de participar en ellos, puesto que de lo que se trata es de cooperar para conseguir construir el conocimiento mediante un aprendizaje cooperativo (Parejo y Pascual, 2014).

Según Díez (1998) el trabajo por proyecto se apoya en unos fundamentos pedagógicos muy arraigados, que son los siguientes: “Aprendizajes significativos, la identidad y la diversidad, el aprendizaje interpersonal activo, la investigación sobre la práctica, la evaluación procesual, la globalidad” (p.33).

La metodología por proyectos consiste en realizar una investigación, por parte de los discentes, para dar solución a una pregunta o problema (Pereira, 2014). En este tipo de aprendizaje no se busca que el alumnado aprenda una serie de conceptos de memoria, sino que tendrá que aprender a través del descubrimiento, la lectura y análisis de información cooperando con otros, de modo que el aprendizaje sea construido por todos, comprendiéndolo y dotándolo de significado. Además, en los proyectos los educandos no solo adquieren conocimientos teóricos sino que se ponen en juego las competencias y el saber hacer. Lo que se pretende a través de esta metodología es que los estudiantes sean capaces de resolver problemas reales, esto hace que los discentes vean la funcionalidad de lo que están aprendiendo. Como dice Feito (2010): “Saber significa ser capaz de utilizar lo aprendido en nuevas situaciones” (p.56). No es válido enseñar a los educandos muchos conceptos que luego no son capaces de trasladar a la vida real, al día a día, por lo que se pretende que el alumnado aprenda a resolver problemas reales.

La metodología por proyectos permite a los educandos reconocer que mediante el aprendizaje de forma cooperativa con otros se pueden alcanzar retos mayores, que de forma individual serían casi imposibles de abordar, por lo que lleva a entender al alumnado que si se trabaja de esta forma el éxito es mayor (Perrenoud, 2006). Para ejecutar de manera eficaz mediante esta metodología, es imprescindible que sea enseñada a través de la práctica, así como que se den una serie de requisitos. Según Pujolàs (2003) un grupo de alumnos y alumnas formará un equipo cooperativo en la medida que se den las siguientes condiciones:

- Sentimiento de unidad, es decir, que los componentes del grupo se sientan cómodos en este, que forman parte de él.
- Relación de igualdad entre los componentes, que no haya ninguno que se sienta más que el resto y todo se sientan valorados en el grupo.
- Interdependencia positiva entre ellos, si lo que afecta a un miembro del equipo afecta a los demás.
- Si no existe una relación de competencia entre ellos, sino de cooperación, compromiso y ayuda mutua.

Esta forma de funcionar hace que la metodología por proyectos vaya desarrollando en los individuos una serie de competencias en relación con una forma cooperativa de proceder que según Perrenoud (2006) son las siguientes:

Saber escuchar, formular propuestas, negociar compromisos, tomar decisiones y cumplirlas. También obliga a ofrecer o pedir ayuda, a compartir sus preocupaciones o sus saberes; a saber distribuir las tareas y a coordinarlas; a saber evaluar en común la organización y el avance del trabajo; manejar en conjunto tensiones, problemas de equidad o de reconocimiento, fracasos. (p.119)

Trabajar de forma cooperativa con otros compañeros también implica la construcción de cada individuo como persona puesto que al enfrentarse a obstáculos de forma conjunta surgen situaciones de confrontación de ideas, lo que hace que cada estudiante tenga que defender sus propios argumentos, conociéndose más así mismo, encontrando tanto similitudes como diferencias en cuanto al resto, al tiempo que se enriquece de los conocimientos de los otros componentes (Perrenoud, 2006). Todo ello ayuda a los educandos a conocerse más a sí mismos en diferentes situaciones y circunstancias, haciéndoles también reflexionar sobre aspectos de diferentes disciplinas o áreas, construyéndose así la identidad de cada uno de ellos que les hace común con algunos y diferentes de otros, sin tener que ser en todos los sentidos de la persona.

Como se puede comprobar el papel del docente y del alumnado en esta metodología es muy diferente con respecto a la enseñanza tradicional. Según La Cueva (1998) el alumnado adquiere un papel activo y toma decisiones acerca de su proceso de aprendizaje, sintiéndose valorado al considerarse sus intereses y motivaciones. En cuanto al docente, adquiere un rol de guía, aunque ello no implica menos trabajo ni tomar un papel pasivo, todo lo contrario. Este tiene que planificar proyectos que resulten atractivos a los discentes y crear situaciones de dialogo, reflexión, confrontación de ideas, puesta en común de conocimientos, debates y asegurar el *feedback* (retroalimentación). En definitiva, sacar el máximo provecho de estos proyectos para conseguir que cada estudiante desarrolle al máximo sus conocimientos y habilidades, partiendo del nivel de cada uno.

Esta metodología no establece tanta distancia entre docente y alumnado, sino que entiende que ambos pueden aprender entre sí y que el conocimiento se construye entre todos. El docente no es entendido como única referencia y contenedor de los conocimientos, tampoco los libros de textos, son concebidos como guía hacia el aprendizaje de calidad. Estos roles hacen que los estudiantes se sientan más recíprocos y el clima que se respire sea de tranquilidad y no de inseguridad.

Los resultados de la indagación psicológica y pedagógica no hacen sino confirmar cada vez con mayor fuerza que la escuela investigativa es la opción que mejor asegura el aprendizaje significativo y pertinente (La Cueva, 1998).

2.6.3 Fases del método

La metodología por proyectos tiene una serie de fases, pero es imprescindible mencionar que existen diferentes adaptaciones dependiendo del autor. Aun así, existe un eje central, es decir, unos elementos básicos que han de estar presentes en todos los proyectos, pero de forma flexible. Estas pueden variar según el tipo de proyecto que se vaya a llevar a cabo y sus características. Las etapas básicas según Díez (1998) son las siguientes:

1. Elección del tema de estudio: El tema ha de ser elegido por los alumnos y alumnas de forma directa, es decir, son ellos quienes lo proponen o también puede surgir de forma indirecta a partir de algún acontecimiento o problema que surja y sea captado por el docente como motivo de interés de los

educandos. Es por ello que el docente ha de estar alerta porque pueden darse circunstancias como el viaje de un alumno o alumna con su familia, la caída de un diente, el nacimiento de un bebé, etc., que puede interesar al alumnado y mediante el cual se puede comenzar un proyecto.

2. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?: Es el momento de conocer cuáles son las ideas previas del alumnado acerca del tema a tratar, estas pueden darse de forma verbal o por descubrimiento. También se debe indagar acerca de lo que quieren saber o les interesa, así como propuestas de actividades a realizar.

3. Comunicación de las ideas previas y contraste entre ellas: Los estudiantes ponen sus ideas previas en común. Siendo probable que estos tengan pensamientos diversos acerca de un mismo concepto, por lo que surgen contradicciones. En esta fase los niños y niñas tienen la oportunidad de aprender, se regula el pensamiento y se cae en la cuenta de contradicciones.

4. Búsqueda de fuentes de documentación: Búsqueda entre todos de las fuentes de información dónde se pueda hallar la solución a las cuestiones planteadas previamente. En esta pueden participar el alumnado, las familias y cualquier persona de la comunidad educativa o entorno. Cuanto más diversas y llamativas sean mejor, además puede tratarse de fuentes en cualquier formato, libros, juegos, vídeos, páginas webs o incluso personas.

5. Organización del trabajo: El docente en esta etapa lleva a cabo la planificación del proyecto o proyectos que se vayan a llevar a cabo, en esta se incluyen los siguientes procesos:

- Establecer los objetivos, estos deben responder a las preguntas iniciales.
- Realizar una primera organización del tiempo.
- Organización de los espacios y recursos.
- Secuenciación de las actividades.
- Seleccionar pautas de observación viables.

Es importante mencionar que esta primera planificación del proyecto ha de ser flexible puesto que en su desarrollo puede variar. Es lo que caracteriza a estos, que a partir de un tema pueden surgir más propuestas en función de los intereses y motivaciones del alumnado. Además puede necesitar de modificaciones en función de la aceptación de las actividades y cómo se vayan desarrollando estas.

6. Realización de actividades: Se lleva a cabo la propuesta que se ha diseñado, teniendo presente que todos los educandos han de participar de forma activa y tener oportunidades diversas al aprendizaje. Se realizan cambios en la medida que sea necesario, pensando siempre en la motivación del alumnado, su desarrollo y las propuestas que puedan ir aportando.

7. Elaboración de un dossier: Medio a través del cual se recoge el trabajo realizado por todos los estudiantes. Pueden ser vídeos, murales, producciones escritas, etc. También sirve para reflexionar sobre los diferentes aspectos del proyecto, para así ir mejorando paulatinamente.

8. Evaluación de lo realizado: La evaluación en el método por proyectos es procesual, es decir, se da durante todo el proceso. Pero este es el momento de comprobar con los educandos las preguntas a las que se le ha dado solución y a las que no, así como ser conscientes de su propio aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN DEL VALOR DE ESTUDIO

Los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales que imperan en las escuelas actualmente no tienen éxito. Se trata de una evidencia a la que se debería poner solución a través de metodologías distintas, en una incansable búsqueda por la mejora del sistema educativo y la enseñanza de los estudiantes. En base a ello surge este proyecto, como una propuesta alternativa a la educación actual.

Es por ello, que la elección del tema “El vídeo educativo como medio de expresión y comunicación en la metodología por proyectos en el contexto de comunidades virtuales de aprendizaje” dentro del bloque “Innovaciones tecnológicas en el aula de Educación Primaria” se considera oportuno debido a ser un tema poco tratado en el ámbito educativo. Dichos elementos de forma aislada se pueden encontrar presentes en las instituciones educativas, sin embargo, la combinación de ellos es un producto emergente. El trabajo por proyectos integrados está reconocido como una metodología valiosa, tras haber evidenciado sus buenos resultados en la enseñanza (La Cueva, 1998). Por otra parte, las comunidades virtuales de aprendizaje han demostrado ser una herramienta útil para llevar a cabo aprendizajes de forma cooperativa, aunque predomina en estudios superiores y es por ello que se propone trasladarlas a la Educación Primaria. Finalmente, los vídeos son un elemento interesante en cuanto a aprendizaje se refiere, por su alto nivel expresivo, de ahí su uso en educación, sin embargo, a través de este Trabajo Fin de Grado lo que se plantea es que estos sean producto del aprendizaje de los estudiantes, así como medio de comunicación entre los discentes y la comunidad.

La combinación de estos podría proporcionar al alumnado situaciones de aprendizajes significativos y funcionales en cuanto a su vida cotidiana, proporcionándoles un papel activo durante todo el proceso. Otorgándoles la posibilidad de aprender a partir de sus intereses y tomar decisiones importantes acerca de su propio aprendizaje. Por otra parte, se les acerca las Tecnologías de la Información y la Comunicación, elementos tan importantes de la sociedad actual, aprendiendo a través de ellas un nuevo lenguaje y diferentes formas de expresión, en relación con los medios audiovisuales. Esto se produce a través del uso de una herramienta tan conocida como es YouTube para los jóvenes, pero no se trata solo de aprender a navegar por esta sino todo lo que conlleva y el trabajo que se encierra tras la creación de vídeos. Desde su planificación, hasta que este queda expuesto al público, pasando por la investigación del contenido, la grabación y edición del producto. Valorando de esta forma la importancia que puede tener si hace un buen uso a nivel educativo, eliminando una visión pobre y desmitificada que tiene parte de la sociedad de las redes sociales en relación con los jóvenes. Tomándose esta plataforma y los vídeos como medio para acercar a la comunidad educativa los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar en las instituciones académicas, creándose así comunidades virtuales de aprendizaje a través de las cuales poder participar

y dando la posibilidad de ampliar fronteras hacia otros espacios y centros que se encuentren interesados. La finalidad de ello es proporcionar a los discentes una educación de calidad, construida de forma cooperativa por todos y para todos.

Todos estos aspectos que aquí se recogen hacen que se pueda considerar un tema de estudio relevante, debido a su carácter innovador, siendo el primer requisito del bloque temático. Desde los inicios del TFG, el fin perseguido es una propuesta innovadora que pudiese ser valiosa a nivel educativo. Para ello, se han combinado elementos que no se han tratado de forma conjunta anteriormente pero que se cree que pueden convivir en armonía, creando situaciones de gran interés por parte del alumnado, un elemento básico para que se produzca el aprendizaje y que ha sido el requisito principal que ha permanecido presente durante todo el proceso de realización.

Creyéndose en todo momento en sus posibilidades académicas y visualizando una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, acercándolos al alumnado y caminando en sintonía con la sociedad del momento.

4. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Buscar alternativas metodológicas con el fin de mejorar e innovar en Educación Primaria.
- Comprender la necesidad de introducir las TIC en las instituciones educativas en coherencia con las demandas actuales de la sociedad.
- Conocer los beneficios de las TIC en el ámbito educativo.
- Ampliar el conocimiento sobre las posibilidades educativas que proporciona la web 2.0.
- Conocer con mayor profundidad la utilización de los vídeos como medio de expresión y comunicación.
- Ampliar las nociones sobre YouTube como medio de comunicación e interacción para el intercambio de conocimientos.
- Abrir las puertas del aula al entorno mediante comunidades virtuales de aprendizaje.
- Proponer la metodología por proyectos como forma de proceso de enseñanza-aprendizaje, alternativo a la metodología tradicional.
- Combinar de forma asertiva y global el trabajo por proyectos, la creación de vídeos y las comunidades virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. CONTEXTUALIZACIÓN

Las condiciones que han de darse para que pueda llevarse a cabo esta propuesta en el ámbito educativo es que se trate de un aula de Educación Primaria, independientemente del ciclo. Puede ser llevada a cabo en cualquier nivel, puesto que no se trata de una propuesta concreta. Es necesario que el contexto en el que se quiera implantar trabaje por proyectos y cuente con las herramientas

tecnológicas necesarias. Los elementos TIC mínimos que han de estar presente son cámara o dispositivos móviles, ordenadores, pizarras digitales y buena conexión a internet.

6. CONCRECIÓN DE LA PROPUESTA

En este apartado se presenta una propuesta flexible para la aplicación de esta iniciativa en las aulas de Educación Primaria. No se trata de una propuesta concreta, basada en un contexto determinado sino la forma en la que se pretende trabajar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes. Por lo tanto, lo que se presenta a continuación no es un proyecto elaborado de directa aplicación. Se proporcionan los conocimientos necesarios y orientaciones para poder aplicarlo en diferentes contextos, efectuando los cambios necesarios según las características e intereses del alumnado en concreto.

La estructura que se llevará a cabo para la realización de esta serán las fases de la metodología por proyectos (Kilpatrick, 1918) que establece Díez (1998) pero con las innovaciones tecnológicas anteriormente mencionadas.

Fase I – Elección del tema de estudio.

El proyecto o los proyectos que se lleven a cabo en el aula se realizan por grupos reducidos de estudiantes. Se aconseja que sean de cuatro o cinco componentes de modos que puedan participar todos de forma activa. Las agrupaciones pueden llevarse a cabo antes o después de la elección de los temas. Se pueden crear grupos y luego decir entre ellos que tema quieren trabajar, otra opción sería agrupar al alumnado según los intereses manifestados.

Es difícil que un mismo tema pueda interesar a todos los alumnos y alumnas que conforman el aula, por lo que se plantea la opción de que cada grupo pueda trabajar en un proyecto diferente, relacionados o no. En el caso de que sea un tema que concierne y motive a todos los estudiantes, también se puede realizar un mismo proyecto para toda el aula. Dependiendo de la opción por la que se opte, la organización y la realización de las actividades varían en algunos matices, aunque la base sea la misma.

El tema ha de ser elección de los discentes, ya sea de forma explícita o implícita, lo principal es que parta de sus intereses y les motive a la indagación. También puede proponerlo el docente a partir de una situación que crea que pueda ser interesante para el alumnado, siempre y cuando se consulte con este y estén de acuerdo. Es imprescindible que la temática no se imponga.

Una vez seleccionado el tema, es el momento de crear una cuenta de Google Plus (<https://plus.google.com/>) y abrir un canal de YouTube (www.youtube.com) común para toda la clase al que todos los alumnos y alumnas tengan acceso. Este puede estar dividido en secciones, una para cada grupo. En esta plataforma, cada equipo, sube sus producciones y se establece comunicación con otras personas interesadas en el proyecto. Se pretende crear una comunidad virtual de aprendizaje

en el aula a través de la cual compartir conocimientos e información interesante. Puede ser con padres o madres, otros familiares, expertos en la materia, personas de la comunidad educativa o del entorno. Así mismo se podría establecer contacto con estudiantes de otros centros que quisiesen embarcarse en alguno de los proyectos elegidos por el alumnado o colaborar. Todo ello con el fin de que los estudiantes tengan experiencias enriquecedoras y que el conocimiento sea construido entre todos.

Se precisa que el docente explique los aspectos básicos de esta plataforma para iniciar a los estudiantes que no la conozcan en su uso. Se trata de una aplicación bastante intuitiva por lo que el alumnado no encontrará demasiada dificultad en su manejo.

En este momento cada grupo realiza su primera grabación, para ello se requiere de un proceso previo de planificación y organización del vídeo. En este los discentes se presentarían y comunicarían la existencia del canal, por otra parte comentan que van a realizar un proyecto, la temática y el por qué lo han elegido, es decir, por qué les interesa. También explicarían que pueden suscribirse para recibir notificaciones y mantenerse alerta, de modo que puedan participar de forma activa a través de este. Deben dejar claro a los usuarios que lo que se pretende con el canal es que la comunidad pueda participar de forma activa en el proyecto a través de sus intervenciones mediante el espacio dedicado a mensajes, en el que pueden dejar sus aportaciones en cada uno de los vídeos que se suban al canal. Una vez grabado y editado, se arrastra a YouTube, de este modo la comunidad educativa puede saber en qué proyectos se están embarcando, pudiendo pensar en futuras intervenciones que ayuden a los jóvenes en este proceso. En el caso de que aulas de otros centros quieran adherirse, este es el momento idóneo. En el caso de existir variedad de temas, es posible que alguno o varios también interesen a otros niños y niñas de modo que puedan intercambiar información entre unos y otros acerca del proceso que estén llevando a cabo.

Fase II – Qué sabemos y qué queremos saber.

Es el momento de comprobar qué saben los educandos acerca del tema que han elegido, esto se puede hacer de diferentes formas, mediante debates, asambleas, a través de cuestionarios, con dibujos, etc. Según el tema se puede recurrir al medio que se crea más efectivo y a través del cual se obtenga mayor información para posteriormente poder realizarse una planificación adecuada.

En el caso de seleccionar la asamblea como medio idóneo, los estudiantes ponen en común sus ideas y conocimientos previos acerca de la temática con el resto del grupo, teniendo el docente un papel de guía en este y anotando todo lo que se comenta para sacar el máximo provecho a este momento. De este modo, aprenden cosas nuevas a través de un intercambio productivo, al mismo tiempo que se producen contradicciones que también son fundamentales para el aprendizaje. Una vez se realice esto, cada grupo debe ponerse de acuerdo acerca de qué quieren aprender a través de este proyecto, por lo tanto se deben plantear interrogantes a resolver. No sólo han de plantear sobre qué quieren conocer sino que también pueden proponer actividades con el fin de conseguirlo

Es la ocasión para grabar un nuevo vídeo y subirlo a la plataforma en el que cada grupo de educandos comenten acerca de lo que conocen sobre su temática y planteen los interrogantes que han surgido por el momento. Se trata de que el alumnado tome decisiones acerca del propio proceso de aprendizaje, decidiendo sobre qué quiere aprender y proponiendo medios para ello.

Posteriormente en asamblea se ponen en común y se deciden cuáles son las cuestiones más idóneas con la ayuda del docente y se añaden al espacio de información del vídeo subido anteriormente. Estas sirven como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo no solo el docente conoce qué quieren aprender sus discentes sino que también queda informada la comunidad, abriendo la posibilidad de participar en la resolución de las cuestiones del alumnado. Los miembros de cada grupo se encargan de comprobar los comentarios de sus vídeos e interactuar, en el caso de que haya personas que dejan mensajes.

Fase III – Búsqueda de fuentes de documentación

Una vez que se sabe qué quieren aprender, es el momento de hacerse con el material idóneo para resolver los interrogantes que se plantearon con anterioridad.

En el aula el alumnado ha de contar con libros, enciclopedias, ordenadores y dispositivos móviles a través de los cuales poder buscar. El docente se encarga de proporcionar páginas webs, vídeos, juegos y otros recursos a través de los cuales poder encontrar información.

En esta fase los estudiantes también graban un vídeo y los suben a YouTube. Este se realiza con el propósito de animar a todo el que les pueda ver que les ofrezca fuentes de información. La comunidad educativa puede ser partícipes aportando todo aquello que conozcan y pueda ayudar a los jóvenes. Los propios discentes, del grupo o de otros, también pueden utilizar el tablón de mensajes para comunicarse con sus compañeros y dejarles material que encuentren aunque no sea en horario escolar. Así pueden avanzar autónomamente y luego ponerlo en común con el resto, respetándose los horarios de cada uno.

En el caso de que otros centros o líneas participasen en los mismos proyectos, podría producirse intercambio de fuentes, de modo que se enriquecerían los unos a los otros pudiendo así obtener un mayor número de recursos.

Fase IV – Organización del trabajo.

Una vez que se conoce la temática o temáticas de los proyectos, los conocimientos previos que tienen los estudiantes acerca de ello y lo que quieren aprender, es el momento de planificar el proyecto en sí. Entendiendo que se trata de una propuesta global y no un ejemplo específico, la organización del trabajo dependerá del proyecto que se vaya a llevar a cabo.

Los objetivos que se propongan deben dar respuesta a las preguntas que los educandos se han planteado en la fase anterior. Estos deben ser flexibles puesto que un proyecto se caracteriza por su posibilidad de cambio en sintonía con los intereses de los estudiantes. Si se establecen unos objetivos rígidos no se dará a los discentes la oportunidad real de investigar y ampliar sus conocimientos, acortando la posibilidad de extender también los contenidos.

En este momento también se debe plantear la extensión del proyecto y organizar los tiempos de duración de las actividades. En cuanto al proyecto en general la duración puede ser muy diversa, dependerá de aspectos como: los interrogantes que puedan ir planteándose el alumnado durante el proceso, el interés de estos acerca de la temática, el tipo de actividades que se propongan, etc.

En cuanto a la organización de los espacios y recursos, es importante que estos se adecuen al proyecto en sí. De modo que los estudiantes puedan realizar de forma correcta las actividades y consigan sacar el máximo partido a estas. Plantear los recursos que se van a necesitar es muy importante puesto que sin estos no se puede ejecutar la propuesta. Es imprescindible que el aula cuente con ordenadores y/o dispositivos móviles a través de los cuales el alumnado pueda navegar por la red sin la necesidad de trasladarse a otros espacios específicos. Por lo tanto, también será importante que el aula cuente con diferentes tomas de corriente y buena señal wifi. Como recomendación, añadir que sería ideal contar con mesas redondas en la que los educandos pudiesen trabajar de forma cómoda, ya que esta disposición propicia el diálogo entre ellos. Así mismo, que se contase con rincones con alfombras y cojines en los que poder leer o realizar puestas en común de forma relajada. Lo que se pretende es que el aula sea un lugar que inspire tranquilidad, que genere ganas de aprender en los niños y niñas que se encuentran en ella.

El docente debe plantear previamente, en base a los intereses y conocimientos del alumnado, las actividades a realizar para dar solución a los interrogantes de estos, consiguiendo así superar de forma paulatina los objetivos propuestos. Estas no se han de plantear de forma hermética, sino de forma flexible y reflexionando con detenimiento las posibles reacciones, respuestas, inquietudes y dificultades de los discentes. Aunque se planifique con anterioridad, el docente ha de ser consciente que tanto la secuenciación como las actividades pueden ser modificadas o sustituidas por otras en el caso que se crea pertinente.

La colaboración de la comunidad educativa, así como de las familias, como se viene diciendo, tiene un papel muy importante en esta propuesta. Participan de forma activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado a través de la comunidad virtual de aprendizaje.

Finalmente, para llevar un seguimiento del aprendizaje se pueden establecer pautas de observación que sean viables. La herramienta que ha predominado durante todo este proceso son los vídeos. Estos también son un medio de evaluación por lo que se puede hacer uso de lo grabado por los discentes para comprobar la evolución que se ha producido. Es una buena forma de poder evaluar al alumnado

de forma procesual y no solo el producto final. Esto además permite al docente analizar cada fase que se ha llevado a cabo, para poder introducir cambios en un futuro. Todo ello con el objetivo de mejorar la práctica educativa y la actuación como docente.

Fase V – Realización de actividades

Llegados a este momento, se desarrollan las actividades mediante las cuales se pretende dar solución a las cuestiones que se ha planteado previamente el alumnado. Se tiene que tener en cuenta la naturaleza de cada una de ellas y las necesidades que requieren, es decir, agrupamientos, tipos de actividades, salidas al exterior, participación de la comunidad y por supuesto, la grabación de los vídeos que se van a llevar a cabo. Estos aspectos han sido previstos mediante la organización del trabajo, en el apartado anterior.

Es en esta fase donde los vídeos y la comunidad virtual de aprendizaje cobran mayor importancia. Hacer un vídeo por cada una de las actividades que se realizan puede ser excesivo por lo que se propone hacer grabaciones una vez a la semana o dependiendo del proyecto, en el momento que se crea oportuno. En estas los estudiantes expresarían las actividades que han realizado durante este tiempo, los conocimientos y habilidades que han adquirido, en qué han tenido dificultades, qué aspectos le han parecido más interesantes, cómo se han sentido, etc. Al final de cada vídeo siempre es conveniente hacer un recordatorio a aquellos que pueden estar viéndoles para que participen mediante los comentarios. Los *youtubers* principiantes podrían decir algo así como: No olvidéis participar dejando vuestros comentarios aquí (*señalando el espacio dedicado a ello*), resolviendo nuestras dudas, dejando material interesante o si sois unos expertos en la materia os podría interesar venir a nuestra clase. ¡Gracias por vuestros mensajes, entre todos construimos el conocimiento!

Como se viene diciendo, es importante ser flexibles y adaptar lo que se propone al proyecto en concreto. Según la temática de cada uno y las actividades se prestará a momentos más o menos idóneos para la realización de los vídeos. En la cajita de información los estudiantes podrían escribir un resumen acerca de lo que han aprendido y sus dudas, los materiales utilizados o cualquier otra información interesante.

Es importante que se mantenga un seguimiento de los comentarios de los vídeos del canal. No se trata de que el alumnado solo lea los mensajes sino que han de participar mediante estos, pudiendo responder a quienes les escribe. Los mismos miembros del grupo han de utilizar este espacio para comunicarse con otros compañeros, dejar el link de algún vídeo o blog interesante, dejar por escrito alguna información, etc.

Previo a la grabación en sí, los alumnos y alumnas han de llevar a cabo una puesta en común en la que organizar cómo realizar el vídeo. Se trata de concretar qué van a decir, quiénes lo harán y realizar un guion que les sirva tanto para organizar la información como para prepararse la puesta en escena. No se trata de que los educandos se aprendan este guion de memoria, puesto que se prefiere que sean

espontáneos y naturales. Además, no sería coherente exigirlo si no se está de acuerdo con el aprendizaje memorístico.

Fase VI– Elaboración de un dossier

Para finalizar el proyecto el alumnado podría llevar a cabo la realización de un vídeo en el que expresasen lo aprendido mediante el proyecto y las grabaciones. La forma de hacerlo puede ser abierta de modo que el alumnado haga uso de su creatividad y enseñe de la mejor forma que sepa los conocimientos y habilidades adquiridas. Dependiendo del proyecto será más adecuado un tipo de vídeo u otro. El objetivo principal es que los estudiantes pongan en juego todos sus conocimientos acerca de la temática, pudiendo volver a vídeos anteriores u otros recursos si lo desean.

Fase VII– Evaluación de lo realizado

Llegados a este punto, en el cual el proyecto ha finalizado, es el momento de realizar una evaluación de este entre todos. Se trata de que entre los diferentes sujetos involucrados en el proyecto hagan una valoración al respecto de este así como de lo aprendido a través del mismo. Sería idóneo que tanto estudiantes, docente como miembros de la comunidad opinasen acerca de cómo se ha producido el aprendizaje a través de los vídeos y de la comunidad virtual de aprendizaje. También es importante saber cómo se han sentido los educandos, además de conocer lo que se ha aprendido, así como reflexionar acerca del trabajo del docente y la participación de todos aquellos que hayan participado en el proyecto. Finalmente, es de relevancia que se ofrezcan propuestas de mejoras para futuras intervenciones.

Para dar por finalizada completamente esta etapa, los discentes podrían grabar un vídeo común a través del cual agradeciesen la participación de los usuarios involucrados en la comunidad virtual, compartiesen sus reflexiones finales y cuestionaran a estos sobre qué les ha parecido a ellos. Esta podría ser la forma de saber lo que opina la comunidad sobre esta práctica educativa.

7. EJEMPLO ILUSTRATIVO DE LA PROPUESTA

A continuación se presenta un ejemplo modélico para concretar la propuesta general anterior. No se trata de un proyecto que pueda ser impartido en un aula de Educación Primaria sin previa modificación. Para que tenga sentido ha de partir de un contexto concreto y ha de surgir de los intereses y emociones del alumnado. Por lo tanto, hablamos de un ejemplo ilustrativo que podría servir como inspiración para la realización de un proyecto de estas características en el aula, pero previamente debería ser adaptado y modificado según las peculiaridades del aula en concreto. El objetivo es crear un ejemplo modélico y por tanto no real, que permita esclarecer la concreción de la propuesta.

En este caso, se trabaja por proyectos. La peculiaridad que se presenta es que el alumnado realiza vídeos como medio de expresión y comunicación, que se suben a YouTube para crear así una

comunidad de aprendizaje. Este no solo les serviría para abrir las puertas del aula y tener mejores experiencias sino que también les permitiría tener un registro de todo el proceso.

Suponemos que la propuesta va dirigida a niños de 6º de Educación Primaria, se establece una etapa para poder guiarnos en la creación del ejemplo modélico y así situar al lector.

Añadir que se creó un canal de YouTube con la finalidad de aportar una visión más clara del proceso, que permita acercar al lector a la propuesta. En este, como puede apreciarse en la Imagen 2, se incluyen tres vídeos realizados por tres estudiantes voluntarios de la cooperativa Bahía de Puerto Real (Cádiz) simulando algunas de las grabaciones que se incluyen en este ejemplo ilustrativo.



Imagen 2 - Canal de YouTube modélico: <https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>

Fase I – Elección del tema de estudio.

En primer lugar se elige el tema sobre el que realizar el proyecto. En esta ocasión se trabajará sobre la organización de un viaje de fin de curso y todos los grupos trabajan sobre el mismo. Como se plantea en la concreción de la propuesta, se trata de un caso válido al tratarse de un tema que concierne e incluye a todo el alumnado. Se ha seleccionado este tema porque mediante el mismo se pueden trabajar diferentes contenidos de áreas diversas y la adquisición de habilidades y actitudes. Además podría darse en la vida real, puesto que numerosos colegios realizan un viaje antes de acabar el último curso de Educación Primaria, lo que le proporciona un carácter funcional. El hecho de ser un viaje que se llevaría a cabo puede ser un aspecto positivo para los estudiantes, generando motivación y entusiasmo.

En esta etapa inicial es imprescindible la creación de una cuenta de Google plus (<https://plus.google.com/>) para luego poder abrir un canal de YouTube donde el alumnado poder subir sus vídeos y recibir mensajes por parte de la comunidad. Se emplea un canal para toda la clase, aunque dentro de este se establecen diferentes apartados, uno para cada grupo.

Una vez creado el canal, el docente explica al alumnado de qué trata este y qué van a hacer con él. Posiblemente, la mayoría de niños haya visto antes *webactores* o *webactrices* pero por si alguno desconoce este mundo, se le acerca. Se les muestran ejemplos de vídeos de personas que ya tienen recorrido en este ámbito y las diferentes partes importante que han de conocer para hacer un buen uso de la

plataforma. Es imprescindible que conozcan los aspectos más básicos. El alumnado irá aprendiendo y mejorando sus conocimientos a través de la práctica, por lo que se pasa a grabar el primer vídeo.

Previo a la grabación, los miembros de cada grupo se reúnen para comentar entre ellos cómo van a organizarlo y qué van a decir en este, para ello elaboran un guion. Este no han de aprenderlo de memoria, simplemente se trata de una guía que les sirva para no olvidar ningún aspecto importante y organizar la información a comunicar.

Uno de los miembros del grupo se encarga de manejar la cámara y el resto está en pantalla. Van rotando a lo largo del proceso para que todos tengan la oportunidad de aprender sobre el manejo de esta. El docente debe encargarse de dar las instrucciones pertinentes.

Como se menciona en la concreción de la propuesta mediante el vídeo los estudiantes se dirigen a la comunidad educativa, familiares, otros compañeros y docentes del centro. En este el alumnado se presenta y comunica la existencia del canal, comentando que subirán vídeos durante todo el proceso del nuevo proyecto en el que se van a embarcar, también mencionan el tema del proyecto y explican que a través de este canal pueden suscribirse para recibir notificaciones cada vez que suban un vídeo y dejar mensajes en el apartado inferior dedicado a ello. Comentan que lo que se persigue con este es que entre todos se construya el conocimiento y que las personas de la comunidad puedan participar de forma activa.

A partir de este y en todos los vídeos que prosigan, los estudiantes deberán saludar a los receptores al comenzar el vídeo y al final de cada uno de ellos despedirse y recordar que pueden suscribirse y dejar mensajes. Es importante que estos animen a la participación.

Una vez grabado el vídeo, ha de ser editado, este paso puede ser omitido según la edad de los discentes, aunque le da mayor calidad a la publicación. En la primera ocasión, cada grupo realiza los pasos al mismo tiempo que el docente, que proyecta su pantalla para que pueda ser vista por todo el alumnado. Se trata de un trabajo de edición sencillo, que consiste volcar los vídeos en el programa, ordenar las secuencias y cortar las partes sobrantes de estas. Este proceso puede ir mejorando a medida que se avanza, incluyendo la introducción de música, texto, etc. El último paso es subir el vídeo al canal de YouTube, que también es proyectado por el docente y realizado por cada grupo. El alumnado anota la URL (Uniform Resource Locator) del canal, para que en casa puedan visualizarlo: <https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>. Esta pertenece al canal de YouTube modélico al que se puede acceder.

La Imagen 3 concierne al vídeo correspondiente a esta fase, que puede ser visto en el siguiente enlace: <https://youtu.be/murwflZPPBw>



Imagen 3 - Vídeo ilustrativo Fase I

Fase II – Qué sabemos y qué queremos saber.

En esta fase es el momento de comprobar qué sabe el alumnado acerca del tema, para ello se reúnen en asamblea. Se trata de que los estudiantes activen sus ideas previas y las muestren para comprobar qué saben sobre el tema, pudiendo darse comentarios del tipo:

- *“Si no nos has dicho dónde vamos a ir”*. Lo que lleva a que tenemos que elegir un lugar.
- *“Mi primo fue de crucero en la universidad, pero fue muy caro. Tenemos que contar con un presupuesto y calcular el precio de la excursión.*
- *“Cuando visité Málaga, fui en coche, así que tendremos que ver cómo vamos a ir”*. Elección del medio de transporte.
- *“A mí me gustaría ir a un hotel, porque cuando fui de camping con mis primos pasé mucha calor”*. Buscar la estancia.

Es importante que el docente tome un papel de guía durante esta puesta en común, para que el alumnado sepa de forma global qué se le está preguntado y el docente pueda sacar el máximo provecho a estos momentos. Todo aquello que surge de la asamblea es anotado, ya que se debe tener en cuenta en la organización del proyecto.

Posteriormente se debe indagar sobre qué quieren saber los educandos sobre dicho tema. Para ello cada pequeño grupo se reúne y discute sobre aquellos aspectos que les motiva e interesa acerca de la organización del viaje. Una vez decidido, cada equipo expone sus cuestiones e inquietudes al resto de la clase. Esto sirve para que todos los estudiantes, así como el docente, conozcan las inquietudes de cada uno y también para ensayar el próximo vídeo. En este cada pequeño grupo debe explicar a la comunidad cuales son los interrogantes que se plantean, aquellos aspectos sobre los que han de aprender para poder realizar la organización de su viaje. Tras ser grabado y editado se sube a YouTube.

Una vez que se conoce lo que quieren aprender los estudiantes, se ponen en común todas las cuestiones que se han planteado y se seleccionan aquellas que sean más coherentes en relación con el proyecto. Posibles cuestiones:

- ¿Dónde vamos a ir de excursión?
- ¿Cuánto dinero cuesta la excursión?
- ¿Cuándo vamos a ir?
- ¿Cómo vamos a ir?
- ¿Dónde vamos a dormir?
- ¿Qué vamos a visitar?
- ¿Qué haremos cada día?

Se incluyen en el espacio de información de cada uno de los vídeos subidos por el alumnado en esta fase, para que la comunidad conozca la conclusión a la que se ha llegado.

Estos interrogantes servirán de guía durante todo el proceso puesto que lo que se pretende es dar solución a los mismos a través de actividades. Algunas de estas pueden ser propuestas por el alumnado. Como se especifica en la concreción del proyecto, se trata de que estos decidan y tomen decisiones acerca de su propio proceso de aprendizaje.

Fase III – Búsqueda de fuentes de documentación.

Una vez que se sabe lo que el alumnado quiere aprender y se han establecido una serie de cuestiones a las que dar solución, se pasa a la búsqueda de fuentes de documentación que puedan servir para dar solución a estas.

El docente proporciona al alumnado diferentes fuentes de documentación en distintos formatos, pero la comunidad de aprendizaje también debe participar. Con este fin el alumnado graba y sube a la plataforma un nuevo vídeo, en esta ocasión piden a la comunidad educativa que les proporcionen cualquier tipo de información, en el formato que desee que pueda servir de ayuda en este proceso. Pueden ser libros, links de páginas webs o vídeos, ayuda personal de un experto, folletos propagandísticos, etc.

Una vez subido al canal, se utiliza el apartado destinado a comentarios como tablón en el que el tutor, los estudiantes y los usuarios de la comunidad virtual dejan constancia acerca de fuentes de información que puedan resultar interesantes.

Fase IV – Organización del trabajo.

Como se hace referencia en la concreción de la propuesta, una vez que se conoce la temática, los conocimientos previos del alumnado y lo que quieren aprender, es el momento de que el docente planifique el proyecto en sí.

Objetivos

Se toma como meta a conseguir las cuestiones planteadas al inicio del proyecto, traduciéndolas en objetivos generales, que podrían ser los siguientes:

- Seleccionar lugar de destino.
- Seleccionar el medio de transporte más idóneo acorde con el destino y presupuesto.
- Escoger la estancia más adecuada en base a una serie de condiciones.
- Indagar sobre lugares que visitar y realizar una selección de estos.
- Realizar un plan semanal.

Aunque, el objetivo global o final sería “Organizar un viaje de fin de curso para llevar a cabo”. La consecución de dichos objetivos conlleva un amplio aprendizaje en el que contenidos de diferentes áreas se ven interrelacionados.

En cuanto a la metodología seguida se plantean los siguientes objetivos:

- Adquirir hábitos de cooperación y ayuda.
- Respetar las ideas y opiniones de los compañeros.
- Tomar un papel activo durante el proceso.
- Desarrollar habilidades sobre el manejo de las TIC.
- Comprender la importancia de navegar en la red de forma responsable.
- Analizar y contrastar la información que se adquiere, comprendiendo que toda la que se encuentra en la red no es cierta.
- Aprender nociones básicas acerca del lenguaje audiovisual y la expresión en la red.

Temporalización

La temporalización de un proyecto no suele ser precisa, puesto que depende de lo interesado que se encuentre el alumnado y la amplitud de contenidos que pueda abarcar en base a estos. Aunque se establece un promedio de tiempo, en este caso se considera que pudiese durar dos semanas aproximadamente.

Espacios y recursos

Como se especifica en la concreción de la propuesta, se pretende crear una idea de aula diferente a la que se imagina cuando se piensa en esta, es decir, acabar con el concepto tradicional de clase de Educación Primaria. La organización de las mesas no ha de ser perfectamente ordenada, se prefiere que sean redondas o cuadradas pero que permitan trabajar a cuatro o cinco estudiantes de forma cooperativa. Esta disposición propicia la comunicación entre iguales. Sería interesante que contara con espacios de alfombras en las que los discentes pudiesen sentarse a realizar lecturas, reuniones con otros miembros o asambleas grupales. Por otra parte, es imprescindible que cuente con un espacio o

rincón dedicado a la grabación, este debe estar provisto de una cámara o dispositivo móvil con su respectivo trípode, una mesa y varias sillas, aunque también se puede hacer mediante dispositivos móviles. Debe dedicarse un espacio para los recursos físicos, donde agrupar todas las fuentes de documentación relacionadas con el proyecto. Finalmente, el aula ha de contar con una pizarra digital, un proyector y ordenadores con buena conexión a internet, así mismo es necesario que haya diferentes fuentes de alimentación a las que poder enchufar estos.

Secuenciación de las actividades

La organización de las actividades ha de ser flexible, se debe tener claro que esta puede variar según los intereses de los estudiantes y los interrogantes o situaciones que se vayan sucediendo a lo largo del proceso.

Por otra parte, no se puede olvidar la importancia de la comunidad virtual de aprendizaje, es por ello que aunque el alumnado no grave vídeos todos los días, sí sería conveniente establecer un periodo de tiempo, cada jornada, a la lectura de los mensajes que los usuarios hayan dejado en la plataforma. Además cada grupo o individuo puede consultarlos cuando le sea necesario, dentro o fuera del aula.

A través de la comunidad virtual de aprendizaje, el alumnado podría recibir cantidad de información por lo que se debería establecer una forma de almacenamiento de esta. Para ello se podría utilizar Google Drive (https://www.google.com/intl/es_es/drive/), una aplicación que ofrece Google Plus a sus usuarios. Mediante esta los estudiantes pueden trabajar con otros compañeros de forma simultánea tanto dentro como fuera de clase, se pueden compartir documentos entre ellos y además estos quedan almacenados. Como el alumnado posee una cuenta de Google Plus, todos acceden a través de la misma por lo que en Google Drive se abren diferentes carpetas con el nombre de cada grupo y ahí se va depositando aquello de lo que quieran tener constancia.

En la organización de las actividades se ha de tener muy presentes las cuestiones que han planteado los discentes, puesto que lo que se pretende es llegar a la solución de estas a través de los trabajos que se planteen. Se establecen estas como guía del proceso:

¿Dónde vamos a ir de viaje?

Llevar a cabo la organización de un viaje de fin de curso o de cualquier otro tipo, requiere en primer lugar saber a dónde se va a viajar. En la fase anterior el alumnado por grupos realizó un vídeo en el que se demandaba fuentes de información, además de la que proporcionase el docente. Por lo tanto el primer paso es, por grupos, recoger la información con respecto a los posibles destinos que los usuarios hayan propuesto, así como contrastarlos con los que se encuentren en la información del docente. Cada grupo debe indagar sobre los posibles destinos que han propuesto y seleccionar los que a ellos les interese, por ejemplo 3. La única condición que se les pondría en este momento es que este se encuentre en la pen.

En asamblea cada pequeño grupo aporta los lugares y comentan por qué les interesan esos destinos en concreto. Luego se establece un debate para elegir cual es el sitio más idóneo para viajar y que además interese a los estudiantes. Suponemos que el destino elegido es Madrid.

Tras ello se indaga sobre qué conoce el alumnado de este lugar, se continúa en la asamblea. Los discentes comentan acerca de la villa, mostrando sus ideas previas. El maestro o maestra podría hacer preguntas que hagan reflexionar a los estudiantes y activar sus conocimientos. Toda la información que estos vayan dando se anota en la pizarra digital.

Luego, en pequeños grupos buscan en la red información sobre Madrid, para así posteriormente contrastarla, entre todos los miembros del aula, con los conocimientos previos. Se les proporciona para ello las siguientes fuentes:

- Madrid turístico HD España: <https://www.youtube.com/watch?v=-5H8ByKgkhs>
- Guía turística: Madrid en hora y media:
<https://www.youtube.com/watch?v=sEVXHQ0e704>

Para esta búsqueda se basan en lo anotado en la pizarra previamente. A través de la indagación el alumnado puede dar respuesta a sus dudas, pero también encontrará más información sobre cuestiones que posiblemente no se habían previsto antes. Todo ello se debe ir anotando y guardando en Google Drive. Se trata de que los estudiantes, además de conocer aspectos importantes de Madrid, también desarrollen habilidades de selección de información y manejo de procesadores de texto.

En la puesta en común de todos los grupos se modifica y añade información con respecto a las ideas previas del alumnado. Durante la misma el docente podría proyectar imágenes, vídeos o utilizar Google Maps (<https://www.google.es/maps>) para situar al alumnado e incluso caminar de forma virtual por las calles de Madrid. Esto permite acercarlos al lugar. Una vez concluida la puesta en común cada grupo debe hacer las anotaciones y modificaciones pertinentes en su documento.

¿Cuándo vamos a ir?

La fecha del viaje sería comunicada por el docente, aunque organizada y acordada previamente con el equipo directivo del centro. Al ser un viaje que se realiza, es imprescindible coordinarse a nivel de centro.

Esta información es de interés para el alumnado y además es un dato imprescindible a la hora de organizar un viaje puesto que en base a esta se puede iniciar el proceso de búsqueda. Es un dato esencial para realizar la indagación y reservas de cualquier tipo, transporte, estancia, eventos y visitas.

¿Cuánto dinero cuesta la excursión?

Esta cuestión será respondida cuando se tengan resueltas otras como el medio de transporte que se va a utilizar, los lugares que se van a visitar y la estancia que se va a reservar. Sin embargo, es

imprescindible que se establezca un presupuesto sobre el precio del viaje para ir organizando en base a este. Si no se establece una cantidad, las posibilidades de búsqueda son infinitas, por tanto es imprescindible darles a los discentes una cantidad como referencia. Podrían establecerse 300 euros.

Los estudiantes ya saben dónde van a ir de viaje, cuando y la cantidad de dinero estimada. Es un buen momento para que cada grupo grabe un vídeo en el que cuenten a la comunidad educativa estos aspectos. De modo que los usuarios puedan tener la información básica para aportar contenido interesante al alumnado.

El hecho de comunicar al resto los avances, puede motivar a los estudiantes a continuar y además favorece el desarrollo de habilidades de organización de ideas, elaboración de discursos, expresión oral, lenguaje no verbal, puesta en escena frente a una cámara, etc.

Se propone al alumnado una actividad en relación con el manejo del Euro. En primer lugar, se reparte a cada grupo diferentes billetes de distinta cantidad y también monedas (material escolar impreso), seguidamente se les pide que hagan las diferentes combinaciones posibles para pagar los supuestos 300 euros de la excursión. Cada grupo manipula estos y hace cálculos para hallar las diferentes posibilidades existentes. Estas son anotadas y luego se ponen en común con el resto de compañeros para discutirlos. Posteriormente, se les pregunta si hay otras posibilidades que no hayan podido realizar y el por qué, por ejemplo pagar con trescientas monedas de un euro. Finalmente, se plantean diferentes problemas para resolver en grupo como por ejemplo: ¿Cómo crees que sería mejor pagar los 300 euros? ¿Qué billetes crees que es mejor utilizar y por qué? Estos son entregados al docente y corregidos. Durante el proceso el docente va anotando y archivando información que permita evaluar el proceso del alumnado.

Esta actividad permite al alumnado familiarizarse con la moneda de la Unión europea, algo importante y funcional para desenvolverse en su vida cotidiana. Además no se trata de una actividad aislada puesto que está relacionada con el pago del futuro viaje, que se debe realizar también.

¿Cómo vamos a ir?

En asamblea los estudiantes proponen formas de viajar, que podrían ser en bicicleta, autobús, coche, avión, moto, barco, etc. Posteriormente se centrarían en hablar sobre las características que tienen cada uno de ellos, para así poder descartar aquellos que no son de utilidad en el caso concreto, viajar a Madrid. Por lo tanto se supone que se quedarían con autobús, tren y avión.

Seguidamente, cada dos grupos debe investigar acerca de cada uno de estos medios de transportes en relación con viajar a Madrid. Previo a la indagación podrían establecer una serie de aspectos esenciales para la búsqueda, entre todos, que pueden ser: duración del trayecto, posibles rutas, distancias con respecto a Cádiz según el medio, precio y requisitos.

Durante la búsqueda el alumnado puede utilizar los recursos que ofrezca el docente para ello, pero también debe de visualizar los mensajes del vídeo anterior subido a YouTube puesto que puede que los usuarios hayan dejado información interesante al respecto. Tienen que seleccionar la información relevante y ordenarla, de modo que se encuentre organizada, para ello se puede hacer uso de Google Drive.

Algunos recursos podrían ser los siguientes:

- Página web de la aerolínea Ryanair: <https://www.ryanair.com>
- Página web de la Red Nacional de Ferrocarriles Españoles: <http://www.renfe.com>
- Página web de la empresa de autobuses Rico Bus <http://www.autobusesrico.com>
- Buscador de medios de transportes y estancias eDreams: <http://www.edreams.es>
- Google Maps, permite entre otros calcular distancias entre dos puntos, la duración del viaje según el medio de transporte y la localización de lugares: <https://www.google.es/maps>

Una vez que cada pequeño grupo haya obtenido datos acerca del medio de transporte correspondiente, se une al otro grupo que también tiene el mismo para contrastar la información y llegar a conclusiones en conjunto. Realizado esto, se expone en asamblea los resultados de la búsqueda acordados por los grupos para que todos se encuentren informados. Junto con el docente se analizan los aspectos destacados de cada uno de ellos para averiguar qué medio de transporte es el más adecuado. Podría darse la siguiente conclusión: El tren es algo más costoso que el autobús, pero al tratarse de un grupo existen descuentos interesantes, la duración de trayecto es más reducida, unas 4 horas y además ofrece mayor comodidad. Entre todos, podría que eligiesen que el mejor medio para realizar el viaje es el tren.

El docente proyectaría en la pizarra un cuestionario, se trata de un documento a rellenar para demandar a la empresa de trenes un presupuesto concreto de viaje, aunque previamente el alumnado haya hecho los cálculos sobre el precio normal y el descuento de grupo.

Cada grupo debe recoger la conclusión final y añadirla a la cajita de información de su vídeo anterior de modo que los miembros de la comunidad puedan conocer la decisión del alumnado acerca del medio de transporte.

¿Dónde vamos a dormir?

La comunidad virtual genera la posibilidad de que personas se interesen por el proyecto y se ofrezcan voluntarias para ofrecer al alumnado sus conocimientos de forma física. Se podría dar el caso que alguna persona que esté experimentada en organización de viajes quiera ayudar al alumnado en esta cuestión. Suponemos que acude un experto al aula, aunque podría ser el propio docente el que lo llevase a cabo.

Se enseña a los estudiantes a través del proyector diferentes buscadores de hotel, hostales y albergues en la red. El alumnado participa en la búsqueda, para ello podrían demandar ver algunos en concreto, comentar acerca de las opciones que se les plantean, discutir sobre el precio, etc.

Se seleccionan unas cuatro opciones que entren en el presupuesto y posean las condiciones necesarias para el tipo de viaje que se va a realizar. Posteriormente, se elige de forma democrática la elección final. Para ello, se establece una urna y cada uno de los jóvenes debe introducir su voto individual en el interior de esta, luego se recuentan para saber la opción elegida.

Llegados a este punto el alumnado puede grabar otro vídeo, agradeciendo la ayuda recibida y comentando que ya tienen tanto el transporte como la estancia, también podrían explicar cómo ha sido el proceso, la visita del experto y lo aprendido con este. Pueden hacer referencia sobre cómo se ha elegido la opción definitiva de estancia, que ha sido de forma democrática a través de voto individual. Finalmente comentan que lo próximo que harán será buscar los sitios que van a visitar durante la estancia en Madrid, animando a que sigan participando ya que son de gran ayuda.



Imagen 4 - Vídeo ilustrativo perteneciente al apartado ¿Dónde vamos a dormir?

El ejemplo ilustrativo de dicho vídeo, al que pertenece la Imagen 4, puede ser consultado en el siguiente enlace: <https://youtu.be/KzZBesCv6zQ>

¿Qué vamos a visitar?

Es el momento de indagar sobre qué ver durante el viaje a Madrid. Por grupos revisan el espacio de mensajes del vídeo anterior subido al canal. Al tiempo que van leyendo, anotan cada una de las propuestas para mantener un registro. Luego en gran grupo se visualiza un vídeo sobre los puntos turísticos de la ciudad, podría ser el siguiente: Qué ver en Madrid, turismo Madrid, España (<https://www.youtube.com/watch?v=BfxOoFQgHrU>)

Posteriormente, el alumnado en la asamblea podría ir diciendo los diferentes lugares que interesarían ver, estableciendo así una lista de puntos turísticos. Esta podría ser la siguiente: Puerta del Sol (Oso

y el madroño y Km 0), Plaza Mayor, Mercado de San Miguel, Plaza de la Villa, Palacio Real y Plaza de Oriente, Catedral de la Almudena, Templo Debod, Museo del Prado, Arco del Triunfo, Puerta de Alcalá, Parque del Retiro, Bernabéu, Congreso de los Diputados, Ayuntamiento, Banco de España y RAE (Real Academia Española).

Cada grupo podría elegir tres lugares de los acordados, sobre los cuales tienen que indagar y realizar una descripción de estos con los aspectos más relevantes. Esto se puede realizar en clase, aunque si fuese necesario se podría continuar en casa. La comunidad virtual y las nuevas tecnologías permiten poder trabajar fuera del aula de forma cooperativa. Lo harían a través de Google Drive, de modo que todos puedan ir incorporando información, estructurando y finalmente reelaborar la descripción. Además a través del espacio de YouTube se puede ir compartiendo enlaces interesantes o información oportuna, de esta forma la comunidad está continuamente informada y puede intervenir.

Llegados a este punto, cada grupo prepara un vídeo en el que se comenta lo aprendido acerca de los lugares elegidos de modo que los usuarios de la comunidad aprendan sobre ellos o aumenten los conocimientos del alumnado. Uno de los lugares seleccionados para ver es el Museo del Prado, es conveniente tratar antes de la visita algunas de las obras más importantes que allí se van a observar. Para ello se pueden proyectar algunas pinturas relevantes y los discentes elegir seis, una por cada pequeño grupo de trabajo. Podrían ser las siguientes: Las meninas de Velázquez, El caballero de la mano en el pecho y La Trinidad del Greco, El Jardín de las delicias del Bosco, Las tres Gracias de Rubens, La maja desnuda, La maja vestida, Los fusilamientos y La familia de Carlos IV de Goya.

Una vez proyectadas cada grupo selecciona una obra, no pueden repetirse. A ser posible, sería interesante que los artistas fueran variados, para así trabajar diferentes autores y estilos.

Cada grupo realiza una ficha técnica de la obra de arte seleccionada y una pequeña descripción de la misma. También deberían realizar una breve biografía del artista, seleccionando la información más importante acerca de este. Para ello se le ofrece al alumnado, la página web del Museo del Prado donde pondrán obtener toda la información: <https://www.museodelprado.es/>

La actividad se llevaría a cabo en clase, en el caso de no terminarla pueden hacerlo en casa, igualmente de forma cooperativa a través de Google Drive.

Una vez realizado este trabajo, en clase se lleva a cabo un taller de pintura. Para ello, previamente, en asamblea se deciden los materiales que hacen falta, se crea un inventario y se recogen. Cada grupo contaría con un lienzo, pintura, brochas y lápices. La actividad consiste en realizar una versión propia de las obras que se han estudiado, cada grupo la elegida. Previamente, se realizaría una explicación en la que se les ofrece pautas básicas acerca de la realización de una pintura.

Sería interesante grabar el proceso de creación para luego subirlo al canal y que la comunidad pudiese ver el *Making Of* (Así se hizo) de cada obra de arte de los pequeños artistas. A este se le añadiría una

presentación de cada grupo explicando su versión y la obra original en la que se han basado. De este modo otros estudiantes y sujetos de la comunidad podrían apreciarlos.

¿Qué haremos cada día?

Una vez elegido los lugares que visitar y aprendido acerca de ellos, sería el momento de realizar un plan semanal. Se establecerían los lugares que ver cada uno de los días de la visita. Para ello el alumnado se reúne en asamblea y propone diferentes posibilidades, llegando a una conclusión entre todos. Esta podría ser agrupando los lugares que están cerca y cada día visitar una zona.

Se reparte a cada grupo un mapa de Madrid, en concreto el que puede visualizarse en la Imagen 5, y realizan un juego en pequeños grupos para familiarizarse con el mapa y la posición de los diferentes lugares. Se colocan por parejas, una frente a otra. Por turnos, una pareja le da a la otra las coordenadas de un lugar y esta tiene que responder con el sitio del que se trata y dar alguna información acerca de este, que será verificada por sus contrincantes. Por ejemplo: A: E6; B: Plaza Mayor. Es una plaza muy grande que tiene en el centro la estatua de Felipe III montado a caballo; A: Correcto.

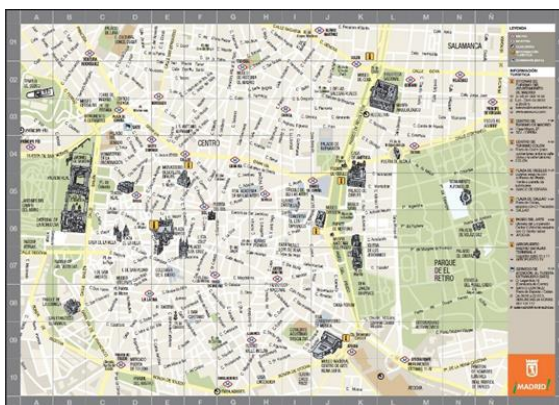


Imagen 5 - Mapa turístico de Madrid

Posteriormente, a través de este mismo mapa llevan a cabo el plan semanal de visita. Para ello se marcan los sitios de interés que se han seleccionado visitar, luego se hacen agrupamientos y finalmente se divide entre los días que van a estar. Cada grupo podrá realizar sus estrategias, agrupamientos y distribuciones.

Una vez realizado, cada grupo pone en común con el resto la labor realizada y su plan semanal. Una vez que todos han expuesto, se comentan las diferentes propuestas y se llega a un acuerdo. Es posible que se utilicen aspectos positivos de diferentes grupos, creando uno nuevo o que se elija el plan elaborado por uno de ellos.

Pautas de observación – evaluación

El docente durante el proceso, tomará un rol de guía, por lo que deberá llevar un registro de los aprendizajes tanto grupales como individuales. Esto permite intervenir y modificar las actividades

según como se vaya desarrollando el alumnado. Para ello, puede emplear la observación directa y además en este caso los vídeos grabados por el alumnado y el canal de YouTube cobran gran importancia, puesto que permiten el registro de todo el proceso que se ha llevado a cabo por parte de cada grupo.

Se establecen una serie de criterios de evaluación, teniendo en cuenta el nivel de cada educando y su progreso desde el inicio. La evaluación, en esta ocasión, no busca una calificación, un número, sino que pretende analizar lo aprendido para que el alumnado sea consciente de dónde ha mejorado y qué ha de aprender. Se podrían tener en cuenta los siguientes criterios de forma general:

- Implicación en el proyecto.
- Cooperación con los compañeros.
- Desarrollo de habilidades con las tecnologías de la información y la comunicación.
- Habilidades de selección, contraste y organización de información provenientes de diferentes medios.

En cuanto al producto, es decir, los vídeos:

- Planificación del vídeo, en la que se incluye la elaboración de guiones y la creatividad del alumnado.
- Contenido del vídeo, se debe tener en cuenta la información que el alumnado transmite y cómo lo hace. Por lo tanto se ha de observar si se expresa de forma clara, el lenguaje que utiliza y la expresión corporal de este.
- Diseño del vídeo, se tiene en cuenta la labor de edición de estos teniendo en cuenta el nivel en el que se encuentran.
- Técnica y manejo de la cámara, se valora la forma en la que se graba el vídeo, si la imagen es estable, nítida y si no hay cambios bruscos.

Colaboración con la familia y el entorno

La familia y la comunidad educativa pueden participar en este proyecto a través de YouTube, como medio para poder compartir con el alumnado conocimientos que puedan ayudarles en su proceso de aprendizaje. Además en el caso de existir algún experto en alguno de los casos que se traten, tiene la oportunidad de comunicarlo y asistir al centro. En el caso de que alguien quiera mostrar sus conocimientos y no pueda estar presente físicamente se podrían realizar videoconferencias.

Fase V – Realización de actividades.

En esta fase es donde cobra vida toda la organización llevada a cabo por el docente, es decir, se lleva a la práctica la planificación del proyecto, como se especifica en la concreción de la propuesta.

Es el momento de dar solución a las cuestiones que el alumnado se planteó en la Fase II. Es esencial tener en cuenta que la organización previa ha de ser flexible, por lo que no se puede tener una visión cerrada y rígida de la planificación. Esta puede tomar, en este momento, diferentes caminos según los intereses y motivaciones de los estudiantes, así como su nivel de aprendizaje y desarrollo.

La realización de actividades se lleva a cabo en grupos reducidos de forma cooperativa, aunque existen momentos en los que el alumnado puede trabajar de forma individual, así como que las asambleas cobren relevancia como forma de poner en común lo aprendido por los pequeños grupos.

La utilización de YouTube dentro del aula como medio de expresión para el alumnado, así como escenario de comunicación e intercambio de información con la comunidad educativa, familiares y otros usuarios interesados del entorno, es decir, como comunidad virtual de aprendizaje cobran importancia en esta fase como se planteaba en la concreción de la propuesta. Se trata de una serie de aspectos que son característicos de este proyecto y que no se someterían a cambio. Esto no quiere decir que cada grupo deba grabar un vídeo por cada actividad que se desempeñe, sino que existen momentos idóneos para ello y se han de llevar a cabo.

La realización de vídeos durante esta fase puede contribuir a la mejora del aprendizaje del alumnado, pudiendo desarrollar sus habilidades comunicativas, valorar la construcción del conocimiento de forma cooperativa, perfeccionar el manejo de herramientas tecnológicas, conocer nuevas formas de comunicar, entender nuevos lenguajes, etc.

Se le otorga al alumnado un papel activo, de modo que este dirige su proceso de enseñanza-aprendizaje y toma decisiones acerca de él. Esto se realiza con la ayuda y apoyo del docente, quien deberá propiciar las situaciones de aprendizaje idóneas para que el alumno avance.

Fase VI – Elaboración de un dossier

El alumnado para finalizar con el proyecto podría realizar un vídeo por grupos, del tipo que deseen, en el que deberán explicar a los usuario cómo se organiza un viaje, recogiendo los puntos más importantes de este proceso, al final de este contarán como se han sentido durante el proyecto realizado y qué utilidad le encuentran a este. No pueden olvidar dar las gracias a los usuarios de la comunidad virtual de aprendizaje por sus aportaciones. Para ello deberán recabar información acerca de todo el proceso, pueden volver a ver los vídeos realizados y los documentos almacenados en Google Drive.

De esta forma, los estudiantes harían un repaso acerca de todo el proceso y comunicarían lo aprendido. Se trata de una actividad funcional, por su utilidad en la vida cotidiana e incluso pueden ayudar a otras personas que estén pensando viajar.

Fase VII – Evaluación de lo realizado

Tras finalizar el proyecto, se podría realizar una asamblea en la que el alumnado junto con el docente hablen sobre qué les ha parecido el proyecto que han realizado, la dinámica de trabajo, lo aprendido en general, el uso de los vídeos y las aportaciones de la comunidad de aprendizaje. También pueden expresar como se han sentido trabajando de esta forma, qué aspectos les han parecido más interesantes y qué ha sido más dificultoso. Así mismo también se podrían aportar propuestas de mejora para futuros proyectos.

El docente anota todo lo hablado en la asamblea, puesto que es una forma de conocer lo que piensa el alumnado acerca del trabajo realizado y sirve como evaluación de este. Permite al docente reflexionar sobre su práctica y establecer mejoras.

Para poner punto y final a esta etapa, el alumnado podría grabar un vídeo en el que participasen todos. En este los jóvenes agradecerían a la comunidad su implicación durante el proceso, comunicarían sus reflexiones finales y las propuestas de mejoras pensadas previamente. En el siguiente enlace se puede apreciar un ejemplo de ello, correspondiente a la Imagen 6, en este caso son tres los alumnos que comentan su experiencia: <https://youtu.be/25IvsWnwCPc>



Imagen 6 - Vídeo modélico Fase VII

8. CONCLUSIONES

La producción de este Trabajo Fin de Grado me ha permitido reflexionar acerca de cómo quiero optimizar el aprendizaje del alumnado en un futuro y replantearme qué entiendo por enseñar. La metodología tradicional que aun impera en numerosos centros educativos no suele funcionar. Esta, por lo general, no se encuentra en sintonía con la sociedad de la información y la comunicación, además de no atender a los intereses del alumnado, dándoles así un papel pasivo y privándoles de tomar decisiones acerca de su propio aprendizaje. Los niños y niñas necesitan de una enseñanza

basada en sus intereses y motivaciones, que sea funcional y les permita desenvolverse en la sociedad del momento. Una enseñanza que no solo se base en conceptos teóricos sino que desarrolle competencias y actitudes.

Bajo estos principios se comenzó la indagación teórica de diferentes temáticas que pudiesen dar solución a dicho problema. Teniéndose en cuenta que el tema principal era la introducción de innovaciones tecnológicas en el aula de Educación Primaria.

La realización de este trabajo ha permitido comprobar que el aprendizaje informal que se lleva a través del visionado y producción de vídeos en plataformas como YouTube, convirtiéndose estas en soporte de comunidades virtuales de aprendizaje en las que intercambiar experiencias y conocimientos puede trasladarse a las aulas de Educación Primaria, utilizando una metodología con trayectoria adecuada como el trabajo por proyectos. Cumpliéndose así las pretensiones de llevar a cabo aprendizajes funcionales, dotar al alumnado de un papel activo y partir de sus intereses, comprobándose de este modo que cuando estos se encuentran motivados con la temática y la perciben útil el aprendizaje es garantizado y duradero.

Por otra parte se ha podido evidenciar que la integración de estos elementos de forma global en el aula ofrece al alumnado beneficios en su aprendizaje, adquiriendo no solo conocimientos teóricos sino también competencias y actitudes. A través de este proceso de enseñanza-aprendizaje el alumnado se ve envuelto en proyectos en los que se trabaja de forma cooperativa, que integran los contenidos curriculares y que favorecen el aprendizaje de técnicas para la expresión en el mundo virtual. El alumnado adquiere las herramientas para la elaboración y subida de vídeos (guion, planos, puesta en escena, expresión oral, edición, etc.), aprenden a expresarse en un contexto virtual, a manejar aparatos tecnológicos, a navegar por páginas de forma segura, a seleccionar la información y procesarlas, así como a contrastarla con otras personas llegando a conclusiones. Además esta forma de operar en el aula permite derribar las fronteras de la misma, acercándola a la comunidad educativa.

Para llevar la propuesta a un contexto real es necesario que se lleven a cabo modificaciones, para así adaptarla al alumnado en concreto. Lo que aquí se presenta es una guía de cómo podría hacerse y un ejemplo modélico, por lo que cuando se lleve a la práctica será necesario realizar las diferentes fases a partir de los intereses del alumnado en concreto. Se trata de un proceso flexible por lo que puede sufrir los cambios que sean necesarios para que se adapte al contexto, aunque manteniendo los elementos básico que hacen que esta tenga sentido.

Los objetivos planteados al inicio de este Trabajo Fin de Grado se han visto alcanzados a través de la indagación teórica y la elaboración de la propuesta, al tiempo que se han revelado algunas limitaciones que podrían sucederse en el momento de querer poner en práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje que se propone. Las reticencias con las que podría encontrarse podrían ser la falta de recursos del centro, la negativa del resto de docentes a dicho cambio en la metodología, la

contraposición de los padres o compañeros hacia la subida de vídeos a la red o la falta de tiempo para planificar del docente.

Una vez finalizado, se espera que algún día, lo que hoy solo es un Trabajo Fin de Grado, pueda llevarse a la práctica para así poder comprobar realmente si tiene buena aceptación por parte del alumnado y si se dan los beneficios que se creen. En caso afirmativo, poder divulgarse y que se diese a conocer para que así otros docentes interesados pudiesen llevarlo a la práctica. Se espera que pueda en un futuro ser reconocido como una aportación a la pedagogía emergente y haber aportado una alternativa a la educación tradicional.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pannesi, D. Sobrino y A. Vázquez. (Ed.), *Tendencias emergentes en educación con TIC* (13-32). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Atencia, P. (2009). Los vídeos educativos en la web. Un recurso para utilizar las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. *Innovación y experiencias educativas*, (22), 1-12. Recuperado 30 de Abril de 2016, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_22/PEDRO_ATENCIA_1.pdf
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Recuperado 12 Mayo de 2016, de: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bravo, J.L. (2000). El vídeo educativo. Recuperado 30 de Abril de 2016, de <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/Videdu.pdf>
- Burgess, J. y Green, J. (2009). *Youtube. Digital Media and Society Series*. Cambridge: Polity Press
- Cabero, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *Edutec. Revista electrónica de tecnología Educativa*, (20), 1-34. Recuperado 25 de Abril de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1372021>
- Cabrera, P.J. (Dir.) (2005). Nuevas Tecnologías y exclusión social Un estudio sobre las posibilidades de las TIC en la lucha por la inclusión social en España. Recuperado 27 de Abril de 2016, de: <http://www.carm.es/ctra/cendoc/haddock/13912.pdf>
- Cobo, J.C. (2009). El concepto de tecnología de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer*, 14(27), 295 -318. Recuperado 1 de mayo de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3228178>
- De Elorza, G. (2014). Actualicemos el concepto de Educación y reiniciemos la escuela. *TDxMarDePlata*. Recuperado 19 de Abril de 2016, de: <https://www.youtube.com/watch?v=Iv3HaTkzAmk>
- Díaz, J.G. (2012). Análisis histórico sobre la sociedad de información y conocimiento. *Praxis & Saber*. 3(5), 167 – 186. Recuperado 1 de mayo de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4237879>
- Díez, M.C. (1998). *La oreja verde de la educación. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil*. Madrid: Ediciones la Torre.
- Fandos, M. (1994). El vídeo y su papel didáctico en Educación Primaria. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (2), 1-4. Recuperado 30 de Abril de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635375>
- Feito, R. (2010). De las competencias básicas al curriculum integrado. *Curriculum: Revista de teoría, investigación y práctica educativa*, (23), 55-79. Recuperado 4 de Junio de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3312651>
- Fernández, I. (2010). Las TIC en el ámbito educativo. Recuperado 1 de mayo de 2016, de: http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf
- Flecha, R. (2010). Comunidades de aprendizaje. Vídeo. Recuperado 6 de Mayo de 2016, de: <http://aulaintercultural.org/2010/01/22/comunidades-de-aprendizaje-video/>
- Flecha, R. (2011). Comunidades de aprendizaje: Entrevista a Ramón Flecha. Recuperado 6 de Mayo de 2016, de: https://www.youtube.com/watch?v=Rs7_XSNKehA
- Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Educar*, (37), 41-64. Recuperado 1 de Mayo de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2287500>

- García, A., González, L. y Prada, S. (2004). Aulas abiertas. Seminario virtual intercampus en la Universidad de Salamanca. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 3(1), 213-232. Recuperado 1 de Mayo de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1067958>
- García, A.T. (2004). Estructura tecnológica e institucional de internet. *Puertas a la lectura*, (17), 38-45. Recuperado 4 Junio de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1071306>
- González, R. (2008). Las redes virtuales y las comunidades de aprendizaje como nuevos tutores informales. Una mirada sobre la producción mediada de capital social. Recuperado 1 de Mayo de 2016, de: https://www.academia.edu/672806/LAS_REDES_VIRTUALES_Y_LAS_COMUNIDADES_DE_APRENDIZAJE_COMO_NUEVOS_TUTORES_INFORMALES._UNA_MIRADA_SOBRE_LA_PRODUCI%C3%93N_
- Islas, O. y Arribas, A. (2010). Comprender las redes sociales como ambientes mediáticos. En Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. (Ed.), *El proyecto Facebook y la posuniversidad* (pp.147-162). Madrid y Barcelona: Fundación Telefónica y Ariel, S.A.
- La Cueva, A. (1998). La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto? *Revista Iberoamericana de Educación*, (16), 165-190. Recuperado 4 de Junio de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1020312>
- Leal, D.E. (2012). En busca del sentido del desarrollo profesional docente en el uso Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) En J. Hernández, M. Pannesi, D. Sobrino y A. Vázquez. (Ed.), *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp.33 - 50). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa (LOMCE)*. Madrid: Boletín Oficial del Estado nº 295.
- López Gil, Mónica (2013). Nuevas formas de hacer, nuevas formas de ser: las tecnologías digitales como agentes dinamizadores del aprendizaje informal (Tesis doctoral). Universidad de Cádiz, Cádiz.
- Moya, A.M. (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. *Innovación y experiencias educativas*, (24), 1-9. Recuperado 4 de Junio de 2016, de: http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf
- Parejo, J.L y Pascual, C. (2014). La Pedagogía por Proyectos: Clarificación Conceptual e Implicaciones Prácticas. Recuperado 7 de Mayo de 2016, de: <http://amieedu.org/actascimie14/wp-content/uploads/2015/02/parejo.pdf>
- Pereira, M.A. (2014). Ocho claves del aprendizaje por proyectos. Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Proprietarios. Recuperado 5 de Mayo de 2016, de: <http://cedec.educalab.es/es/noticias-de-portada/1559-8-claves-del-aprendizaje-por-proyectos>
- Perrenoud, P. (2006). Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué?, ¿cómo? En Campos Olguín, S. y otros (comp.), *Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006* (115-122). México D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Ramírez, C.A. (1999). Comunidades virtuales de aprendizaje: Una figura que pisa fuerte en internet. *Informática Educativa UNLANDE LIDIES*, 12(1), 25-33. Recuperado 4 de Mayo de 2016, de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106216_archivo.pdf

- Revuelta, F.I. y Pérez, L. (2009). Capítulo III. Características de la web 2.0. Interactividad en los entornos de formación on-line. En F.I. Revuelta y L. Pérez. (Ed.) Interactividad en los entornos de formación on-line (pp.81 – 111). Barcelona: UOC
- Robinson (2012). *Redes 87 – El sistema educativo es anacrónico*. Recuperado 29 de Mayo de 2016 de: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-sistema-educativo-anacronico/1044110/#>
- Ruíz, A. (2009). La utilización educativa del vídeo en Educación Primaria. *Innovación y experiencias educativas*, (14), 1-13. Recuperado 30 de Abril de 2016, de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ALICIA_RUIZ_1.pdf
- Salinas, J. (2013). Modelos emergentes para entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado 4 de Mayo de 2016, de: <https://www.youtube.com/watch?v=iy6Cqn8B4CA>
- Silva, C., Jiménez, G. y Elías, R. (2012) De la sociedad de la información a la sociedad digital. Web 2.0 y redes sociales en el panorama mediático social. *F@ro: Revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, (15), s.p. Recuperado 21 de Junio de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4160011>
- Sued, G. (2010). Pensando a Facebook, una aproximación colectiva por dimensiones. En Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. (Ed.), *El proyecto Facebook y la posuniversidad* (pp.59-70). Madrid y Barcelona: Fundación Telefónica y Ariel, S.A.
- Tirado, R., Marín, I. y Lojo, B. (2008). Creando comunidades virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares. Factores para su desarrollo. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (33), 133-153. Recuperado 1 de Mayo de 2016, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2703440>
- Tonucci, F. (2013, 12 de Septiembre). *El alimento de la escuela debería ser la experiencia de los niños* [web log post]. Recuperado 20 de Abril de 2016, de: <http://blog.tiching.com/francesco-tonucci-el-alimento-de-la-escuela-deberia-ser-la-experiencia-de-los-ninos/>
- Torres, J. (1996). Sin muros en las aulas: El curriculum integrado. *Kikiriki. Cooperación educativa*, (39), 39-45. Recuperado 7 de Mayo de 2016, de <http://aulaintercultural.org/1996/10/01/sin-muros-en-las-aulas-el-curriculum-integrado/>
- Torres, J. (1998). La organización relevante de los contenidos en los curricula. En J. Torres. (Ed.), *Globalización e interdisciplinariedad: El curriculum integrado* (pp.113-124). Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Uman, I. y Vanesio, M.C. (2010). Cómo ver lo invisible: estrategias para visualizar información en Facebook. En Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. (Ed.), *El proyecto Facebook y la posuniversidad* (pp.85-110). Madrid y Barcelona: Fundación Telefónica y Ariel, S.A.