



EDUCACIÓN VIRTUAL Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO (Del debate presencial al video-forum virtual)

Antonia Ámez Rodríguez
Santiago Palacios Navarro
UPV/EHU

RESUMEN

En estas páginas se presenta el desarrollo y algunas de las conclusiones de un Proyecto de Innovación Educativa que bajo el título "Del debate presencial al video forum virtual" se dedicó a la integración en la enseñanza presencial y no-presencial de los contenidos de la Psicología evolutiva a partir del video documental. El proyecto se basó en la utilización de la serie documental, THE BABY HUMAN, con el objetivo de incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos académicos de la Psicología del Desarrollo y de la plataforma virtual MOODLE, que tuvo una doble finalidad, por un lado organizativa y de gestión interna del equipo y por otro lado didáctica para el encuentro del profesorado y los estudiantes con la información y el conocimiento.

También se presentan algunos de los resultados logrados como la fuerte implicación y producción del equipo en la plataforma virtual y la alta participación de los estudiantes en los foros creados en torno a cada uno de los videos, uno de los objetivos del proyecto.

Por último se presenta uno de los productos elaborados a raíz de este proyecto: el diseño de un curso virtual como apoyo a la docencia presencial de una asignatura optativa en la titulación de Magisterio de Educación infantil.

Palabras clave: Desarrollo psicológico infantil, enseñanza y aprendizaje presencial y/o virtual, foros, debate, conocimiento.

ABSTRACT

In the following pages is introduced the development and conclusions of an Educational Innovation Project which, under the title "From the face-to-face debate to the virtual video forum", was devoted to the integration in classroom setting and virtual teaching of the contents of the developmental psychology from the documentary video.



The project was based on the use of a documentary serie, "The Baby Human", with the aim of influencing the teaching and learning process of the academic contents of developmental psychology and the MOODLE virtual platform with a double purpose, on one side organization and internal management of the team, on the other, didactical, for the teachers and students to meet the information and the knowledge.

Here you can find also some of the results obtained, as the strong involvement and production of the team in the virtual platform and the high participation of the students in the forums created for each video, which was one of the aims of this project.

Finally is introduced one of the outcomes based on this project: a new virtual course designed as support of the in classroom setting teaching of an elective subject in the Early Childhood Education degree.

Key Words: Psychological Childhood development, virtual and/or in classroom setting teaching and learning, debate, forums, knowledge.

La comunicación hace referencia a un Proyecto de Innovación Educativa (PIE) desarrollado principalmente por un grupo de profesores del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) durante el curso 2.006/07.

El objeto del Proyecto: la integración en la enseñanza presencial y no-presencial de los contenidos de la psicología evolutiva a partir del video documental.

Los dos grandes ejes del Proyecto:

La utilización del Video documental, en concreto, la serie THE BABY HUMAN, de 6 capítulos en los que se informa, explica y ejemplifica a través de diversas situaciones experimentales el desarrollo infantil de los 0 a los 3 años, con el objetivo de incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos académicos de la Psicología del Desarrollo.

Y de una plataforma virtual, espacio cedido por la UPV/EHU y Hegobitaldea en MOODLE para poder ver la implicación de la docencia virtual en la experiencia de innovación, explorando metodologías integradoras y desarrollando actividades y materiales de enseñanza presencial y virtual.

El hecho de utilizar un entorno virtual, necesario desde el principio por el número de miembros del equipo y la ubicación en diferentes campus y centros, se convirtió en un elemento central del proyecto, ya que además de contemplarse la formación virtual explícitamente como un objetivo del mismo, nos sirvió para la coordinación y comunicación entre los participantes; para desarrollar la experiencia directamente con el alumnado a través de un curso virtual creado por S. Palacios y por último, en el caso de la profesora A. Ámez para diseñar un curso virtual, realizado en la UPV/EHU, utilizando la citada plataforma Moodle, como apoyo a la docencia presencial de una asignatura optativa, Juego Desarrollo y Educación, en la titulación de Maestro en Educación infantil.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PIE

(extraída de la elaboración del Proyecto, las actas de las reuniones de Coordinación del equipo y la redacción del Informe final, realizadas por el profesor S. Palacios)



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

INTRODUCCIÓN

El Proyecto de Innovación Educativa (PIE) "Del debate presencial al video-forum virtual" fue llevado a cabo por el siguiente equipo de profesorado:

En el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación: Coordinador, Santiago Palacios Navarro, E.U. Magisterio de San Sebastián. Participantes, Antonia Ámez y Elisa Arrieta de la E.U. Magisterio de Bilbao, Elena Herrán y Concepción Medrano de FICE de San Sebastián y en el D. de Didáctica y Organización Escolar: Ainhoa Ezeiza de FICE de San Sebastián. Como colaboradora externa: Irma Rodríguez: Unidad 211 Puebla. Universidad Pedagógica Nacional. México.

Entre las distintas motivaciones que nos impulsaron a realizar este proyecto debemos citar al menos dos: el uso generalizado en la juventud y la sociedad así como en el campo de la Educación de las TICs y por ello su integración en la formación universitaria, junto con la pluralidad de nuestro alumnado y las diferentes procedencias, pues además del bachillerato, la formación profesional y el acceso a mayores de 25 años, están los que poseen otras titulaciones o las cursan simultáneamente, los que comparten estudio y trabajo, etc.

OBJETIVOS

Los objetivos principales que nos propusimos fueron, en primer lugar:

- Favorecer el aprendizaje significativo y funcional de algunos contenidos de las asignaturas Psicología del desarrollo infantil y Psicología del desarrollo del ciclo vital.
- Proveer al alumnado de conocimientos directos sobre las técnicas de investigación utilizadas en la Psicología evolutiva con criaturas de muy corta edad.
- Reflexionar y valorar el potencial didáctico de la presentación de las investigaciones empíricas en el aprendizaje de la psicología evolutiva.
- Despertar la curiosidad del alumnado por la investigación, sus métodos y las implicaciones de las mismas.
- Incorporación de los medios audiovisuales a la enseñanza de contenidos y análisis de sus posibilidades didácticas.

Por tanto, la pretensión del proyecto era incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos académicos de la Psicología del Desarrollo. El campo de estudio en el que nos centramos fue el desarrollo psicológico infantil de 0 a 3 años. Además de los modelos teóricos, muchas de las afirmaciones que son objeto de enseñanza en este periodo evolutivo están desarrolladas y/o basadas en ingeniosas investigaciones llevadas a cabo con bebés. Nos referimos a la serie documental *The Baby Human*, en la que a través de 6 capítulos de 52 minutos se describe, se explica en parte y se ilustra el desarrollo infantil de los 0 a los 3 años apoyándose para ello en un buen número de investigaciones hechas en distintas Universidades y en las que se van mostrando los hitos evolutivos más significativos de la primera infancia. Los contenidos expuestos en estos documentos audiovisuales son:

1. Andar: Desarrollo psicomotor
2. Pensar: Desarrollo cognitivo
3. Relacionarse: Desarrollo social
4. Sentir: Desarrollo emocional
5. Hablar: Desarrollo lingüístico
6. Comprender: Integración del desarrollo



Como en un segundo lugar se contemplaba la implicación de la docencia virtual en la experiencia de innovación, se establecieron los siguientes objetivos:

- Explorar metodologías que hicieran posible integrar lo presencial y lo no-presencial mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar actividades presenciales y virtuales complementarias al soporte visual tendentes a favorecer la construcción y elaboración del conocimiento conceptual de la asignatura.
- Desarrollar materiales presenciales y virtuales con los contenidos conceptuales de la asignatura de Psicología evolutiva.
- Introducción práctica de nuevas tecnologías en la docencia universitaria
- Creación y desarrollo de una página Web que sirviera de referente de la asignatura facilitando y mejorando la interacción o los canales de comunicación profesorado-alumnado.
- Explorar la posibilidad de ofrecer esta asignatura de forma no-presencial.
- Establecer un grupo estable de trabajo virtual en torno a la psicología evolutiva de 0 a 6 años y su enseñanza y aprendizaje.

Gracias a una plataforma como Moodle es posible hacer coincidir a profesores y estudiantes en una comunidad de aprendizaje situada en un espacio virtual que se enriquezca de la interacción entre todos ellos y de la aportación de materiales accesibles desde ese mismo espacio (Domínguez, 2007). De todas formas, los miembros del equipo teníamos en cuenta que Moodle solo es una herramienta cuyo uso depende de las mentes humanas que hay detrás.

DESARROLLO

El proyecto se llevó a cabo en 5 fases. La primera o previa atendió a la puesta en marcha del equipo y las tareas a desarrollar giraron en torno a la coordinación y toma de decisiones del grupo. Algunos miembros del equipo tomaron contacto por primera vez con la plataforma Moodle. Igualmente en esta fase se desarrolló la experiencia piloto en la titulación de Educación Social, donde se visionaron los 6 capítulos de la serie. En segundo lugar, la fase de diseño de aquellas actividades y materiales necesarios para la integración del video en la docencia presencial y no-presencial incluyendo en todos los casos un debate presencial y un foro virtual. Nos referimos a la elaboración de cuadros sinópticos, transcripciones de los capítulos y cuestionarios de evaluación de los mismos. La tercera, o de ejecución, consistió en llevar a cabo las actividades diseñadas y la cuarta fase se ocupó del análisis de los resultados y valoración de los mismos. Finalmente se incluyó una última fase dedicada a la producción de materiales, entre los cuales se inserta la presentación de esta comunicación y el diseño del curso virtual: Juego, desarrollo y educación.

Como resultados más evidentes de la realización del proyecto se pueden indicar los dos espacios virtuales que creamos, algunos aspectos cualitativos y cuantitativos que nos permiten aproximarnos a una evaluación y el diseño del curso virtual de apoyo a la docencia de la asignatura, Juego, desarrollo y educación, fruto de la colaboración entre la profesora A. Ámez y el coordinador S. Palacios.

De los dos espacios virtuales creados en Moodle por el coordinador S. Palacios, uno lo dedicó a la organización del equipo de trabajo y quedó ubicado en el servidor (<http://www.hegobitaldea.org>) y el otro dedicado a la docencia, lo ubicó en el Campus Virtual de la UPV/EHU: (<http://moodle.ehu.es/moodle>).



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

Debido a que la plataforma Moodle utilizada, es versátil y permite que su uso vaya más allá de aquello para lo que fue creada, aunque tiene como objetivo la creación y desarrollo de cursos virtuales, en muchas ocasiones se ha utilizado para coordinar y organizar un grupo de trabajo como ha ocurrido en nuestro caso. En efecto, la integración de las nuevas tecnologías en la universidad tiene muchas variantes. Se pueden aplicar a la mejora de la gestión, a facilitar la relación con los estudiantes o a desarrollar estrategias de educación virtual o semi-virtual.

El profesorado del equipo partíamos del principio básico de la complementariedad de este tipo de herramientas, tanto en la docencia como en la organización, por ello no toda la coordinación del proyecto se realizó a través de la plataforma virtual. De todas formas, este espacio virtual organizativo, cumplió tres funciones fundamentales: Ser una herramienta complementaria muy eficaz de los encuentros cara a cara; mantener la motivación del grupo y finalmente, recibir y contener los productos que el grupo iba elaborando.

La portada virtual del proyecto, quedó dividida en 2 grandes secciones (ver Imagen 1). La parte superior se dedicó a cuestiones organizativas, articuladas a través de 3 elementos: el proyecto, un foro y el calendario.

Imagen 1. Portada del espacio virtual organizativo

La parte inferior de la portada estuvo dedicada a los productos que el grupo iba elaborando. Así, junto a una serie de recursos y actividades comunes como la bibliografía, los exámenes o los aspectos metodológicos, el coordinador fue articulando la información por medio de 6 Foros en torno a cada uno de los 6 videos/temas contenido de la docencia y los recursos para su elaboración informativa (ver Imagen 2). El equipo realizó la transcripción literal, los cuadros sinópticos y las pruebas de auto evaluación de los 6 vídeos. Todos estos recursos los preparamos para ser usados de forma presencial, en este primer momento.



Imagen 2. Espacio virtual para el video Hablar



La experiencia de coordinación y comunicación virtual que para algunos de los miembros del equipo era novedosa en cuanto al uso de la plataforma Moodle, resultó ser muy fluida, natural y motivadora gracias a la introducción y explicaciones del coordinador del equipo que conocía bien el funcionamiento de la herramienta. Lo mismo ocurrió con la producción de materiales para la enseñanza presencial y virtual, así como con la participación en los foros. La propia experiencia personal de utilización de los foros por parte del equipo sirvió para reflexionar y posteriormente poner en marcha los foros del curso virtual dirigidos a los estudiantes, en relación con cada uno de los 6 capítulos de la serie documental.

En los foros que fuimos abriendo en este espacio virtual organizativo, surgieron algunos debates interesantes dentro del equipo, en torno a la utilización del video documental, por ejemplo: Las competencias del alumnado de las dos asignaturas Psicología de la edad infantil y Psicología del desarrollo del ciclo vital, en las que estos vídeos pueden colaborar; la investigación presentada en los vídeos, realizada en el ámbito de la Psicología del desarrollo de la infancia que va más allá de la observación y la imaginación y creatividad con que se plantean las situaciones experimentales; la didáctica de las asignaturas para las que estos vídeos son un soporte por las entradas y salidas que nos permitían a diferentes autores, temas y artículos específicos así como a otras cuestiones propias de la titulación.

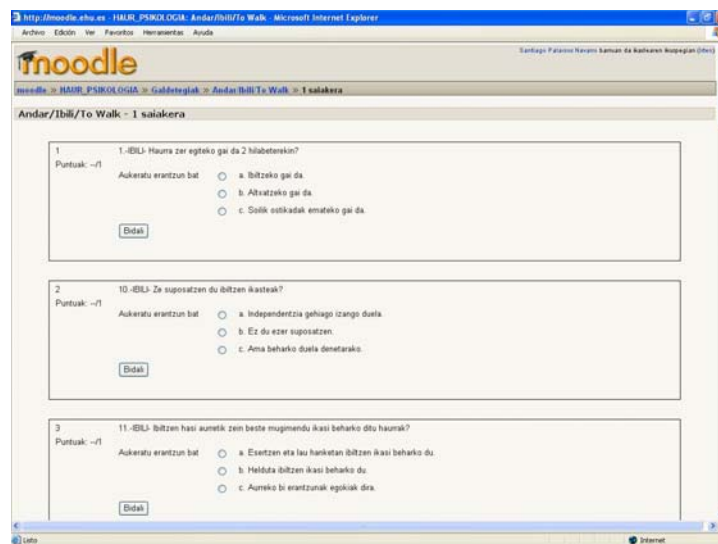
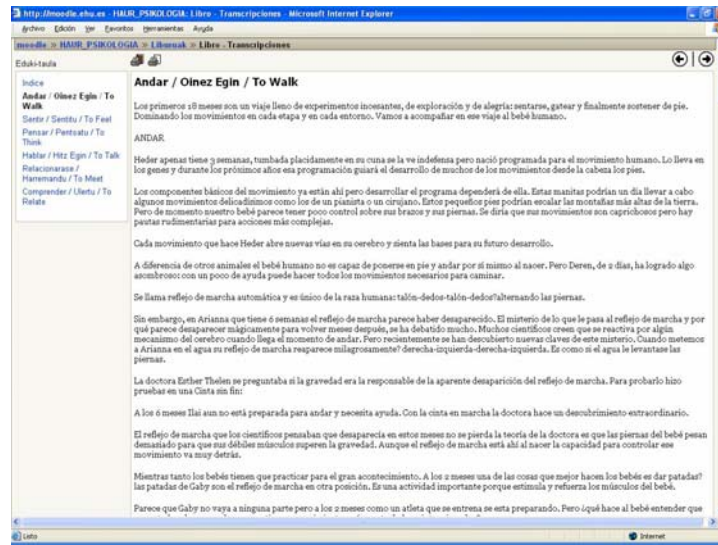
El coordinador S. Palacios creó un curso virtual para ser usado directamente con el alumnado que mantuvo la estructura general original aunque contenía algunos elementos nuevos como un primer capítulo dedicado a las teorías y métodos de la Psicología del desarrollo infantil y su correspondiente foro, un glosario general, una herramienta para la búsqueda de información, un lugar para la entrega de los trabajos individuales, el espacio dedicado a los próximos eventos y otros como el apartado de auto conocimiento.

En este curso, presentó a los estudiantes las transcripciones escritas de los 6 videos, elaboradas por los miembros del equipo, mediante un libro (ver Imagen 3).



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

Imagen 3. Recursos didácticos del curso virtual



Igualmente, articuló mediante Cuestionarios las 6 pruebas de auto-evaluación que habían sido elaborados por los miembros del equipo (con alrededor de 20 cuestiones) para facilitar a los estudiantes la comprensión de las ideas principales recogidas en los videos (ver Imagen 3).

Finalmente y con el objeto de llevar adelante la propuesta recogida en el proyecto inicial creamos 6 foros con cuestiones relacionadas directa o indirectamente con los contenidos de los videos. A la hora de escoger estas cuestiones o temas atendimos a que fueran cuestiones no resueltas, de tal manera que los estudiantes tuvieran que tomar partido e ir forjando una opinión con relación a diferentes asuntos que con mucha probabilidad serán los retos de su quehacer profesional.

A la hora de plantear estos foros el coordinador se basó en la idea de que existen 2 tipos de información. Por un lado, aquella que está validada por la ciencia y que nos llega a través de los canales educativos y formativos formales, conformando el currículo explícito. Por otro lado, la información tácita, cuya validez es incierta, pero que es necesaria y útil para las diferentes comunidades profesionales. Así, el flujo de conocimiento posibilita la interacción entre el conocimiento tácito que



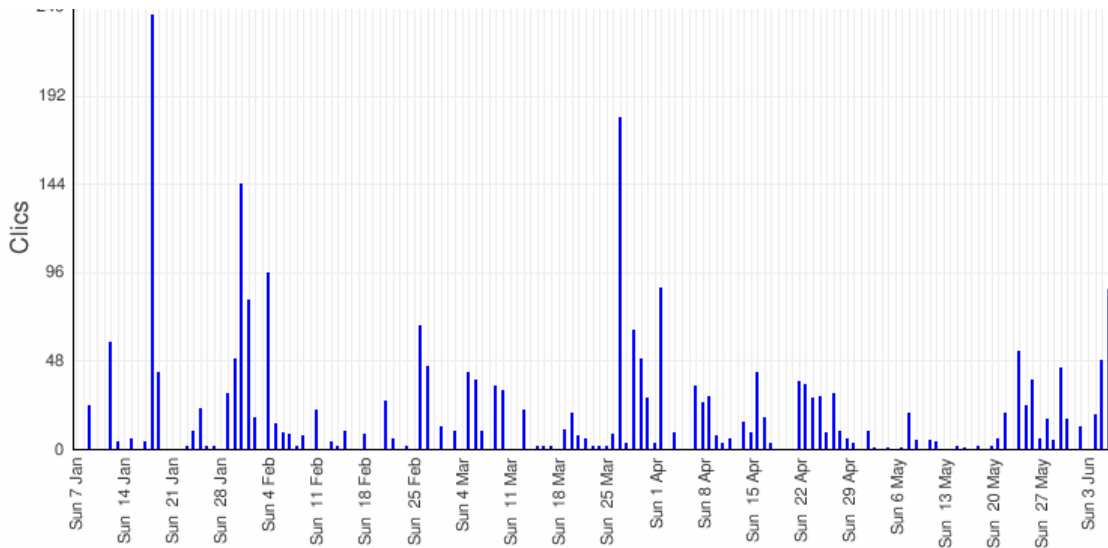
poseen e intercambian las personas con el conocimiento explícito (formal) que reside en documentos y libros constituyéndose en un aspecto fundamental de la gestión creativa del conocimiento (Ortega, 2004).

También podemos comentar a modo de ejemplo, una aproximación cuantitativa y cualitativa de ambos espacios virtuales

Una de las ventajas que tiene el trabajo virtual es que podemos conocer cuál ha sido la actividad de los participantes del grupo de innovación en el curso virtual (ver Imagen 4). De esta forma se pueden analizar la propia evolución del grupo, y los recursos que han resultado más interesantes y/o útiles.

Existe la posibilidad de hacer una exhaustiva evaluación tanto de los participantes como de las actividades y recursos de los que consta el curso virtual. Para hacer esta evaluación con todo rigor es conveniente acceder a la base de datos generada por la herramienta pero no es el objetivo de esta comunicación hacer este abordaje, solo lo ponemos a modo de ejemplo.

Imagen 4.



Número de registros coordinador: 8170

En cuanto a la plataforma didáctica y más concretamente en los foros creados en torno a los videos, decir que si algo aparecía con claridad en los datos reflejados es que mediante la plataforma virtual era posible elevar de forma significativa la participación de los alumnos e implicarlos en la propia creación del conocimiento (tabla 1).

Tabla 1: Frecuencia de uso de los recursos y actividades del curso virtual

	Foro	
	Número de visitas	Número de participaciones
Ampliando información	306	
Cuadros síntesis	529	
Transcripciones	872	
Bibliografía	36	
Atsegina izatearen garrantzia	1321	116
Haurren ikerketaren mugak	244	12



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

	Glosario	Autoevaluación		Número de registros en cada uno de los espacios general	Glosario 3 a 6 años		Foro	
		N	Nota Media obtenida		Número de visitas	Número de participaciones	Número de visitas	Número de participaciones
Andar	47	23	9,5674	638	251	19	970	75
Pensar	58	17	8,3200	555	780	85	898	74
Relacionarse		18	8,36	396	121	4	674	52
Sentir	116	23	9,443	1004	290	5	1317	68
Hablar	45	19	7,7421	495	780	32	884	70
Comprender	32	17	8,65	432	162	5	882	75
Total		117	8,6	3520	2384	150	5625	414

Datos del curso virtual del profesor S. Palacios

La implicación de los estudiantes en la construcción del conocimiento es quizás el objetivo más buscado por los docentes pero resulta difícil de alcanzar. Sin embargo, los miembros de este equipo hemos visto que los estudiantes, si son guiados, pueden convertirse no sólo en receptores de información sino en emisores y constructores de la misma. En este sentido hay que subrayar que la asignatura (Psicología Evolutiva) si bien posee un cuerpo de conocimientos fácticos y conceptuales a enseñar (conocimiento explícito y formal) deja abierta la puerta para la toma de decisiones y para forjar una postura sobre una amplia gama de asuntos que afectarán directamente la tarea profesional de nuestros estudiantes y que sin embargo la propia disciplina no contempla de forma unitaria o unívoca (conocimiento tácito). Son precisamente estos temas los que se propusieron a los estudiantes para que los debatieran y donde verdaderamente adquieren importancia las ideas que aportan.

Diseño de un curso virtual como apoyo a la docencia presencial

Como hemos comentado al inicio de esta presentación, uno de los productos finales de este Proyecto de innovación ha sido el diseño de un curso virtual en Moodle como apoyo a la docencia de la asignatura optativa Juego, desarrollo y educación en Magisterio, especialidad Educación infantil. El resumen de los contenidos de esta asignatura: Revisión de las teorías e investigaciones que relacionan el juego con el desarrollo psicomotor, del conocimiento, del lenguaje y afectivo social. Implicaciones educativas en la escuela infantil.

Como se puede observar en la imagen 5, el curso tiene un formato sencillo y está dedicado fundamentalmente al apoyo de la docencia presencial pero también pretende la interacción de la profesora con los estudiantes y de los propios estudiantes entre sí y con la información a través de dos foros de debate y algunas tareas de grupo como son la elaboración de un glosario, y una base de datos con el recordatorio de juegos de la infancia. Por último también sirve como receptor de dos tipos de trabajos realizados en pequeños grupos, uno de ellos teórico y otro de campo.

La página web del curso está dividida en tres partes fundamentales. La parte de la izquierda en la que se puede acceder a las personas que participan en el curso y a los distintos tipos de actividades, así como a la administración del curso por parte de la profesora; la parte central, siguiendo la guía docente se estructura por temas, en los que van apareciendo los recursos y actividades que



corresponden a cada uno de ellos distribuidos también temporalmente y por último la parte de la derecha en la que se pueden ver las novedades, eventos próximos, calendario y actividades recientes.

Imagen 5. Portada del curso JUDESEDU de A. Ámez

The screenshot displays the Moodle interface for the course 'JUDESEDU'. The main content area features a 'Diagrama de temas' (Topic Diagram) with the following structure:

- Revisión de las teorías e investigaciones que relacionan el juego con el desarrollo psicomotor, del conocimiento, del lenguaje y afectivo social. Implicaciones educativas en la escuela infantil.**
 - Realización de un trabajo de campo: 2 opciones
 - 1. Observación del juego simbólico en la infancia.
 - 2. Entrevista a niñas y niños de diferentes edades sobre los juegos y juguetes preferidos.
- 1. Teorías del juego infantil**
 - . Teorías e investigaciones que relacionan juego y desarrollo.
 - Juego y personalidad; Naturaleza cognitiva de los juegos; la perspectiva socio-cultural del juego; investigaciones sobre el juego
 - Cada equipo de trabajo cooperativo realizará un esquema de las teorías.
 - . Esquemas de teorías e investigaciones
 - . Recomendación de juegos de la infancia.
 - . ESQUEMA DE TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO
- 2. Juegos y Juguetes preferidos**
 - La preferencia lúdica
 - . Juegos de niñas y de niños
 - . Clasificación de juegos y juguetes. Preferencias
 - . Preferencias lúdicas
- 3. La perspectiva genética del juego**
 - Clasificación de los juegos desde el punto de vista evolutivo
 - El desarrollo afectivo y social a través del juego
 - . Glosario ... Juegos
 - . El juego simbólico
- 4. El juego y la construcción social del conocimiento**
 - . La representación del conocimiento social a través de los juegos
 - . Naturaleza y contenido de los juegos socio-dramáticos
 - . Habilidades de interacción y comunicación en estos juegos
 - . Resumen técnico de un artículo y exposición en clase
- 5. Juego, investigación e intervención educativa**
 - Juego e intervención educativa en el ámbito escolar
 - El juego de representación y el desarrollo afectivo en el ámbito escolar
 - . Resumen técnico de un capítulo y exposición en clase
 - . Preguntas para la prueba objetiva
 - . Preguntas
 - . Todas las preguntas de los grupos para examen

The right sidebar contains several widgets: '1ª Jornadas Educación Desarrollo Terapias', 'Novedades' (Add new topic), 'Eventos próximos' (Start of classes), 'Actividad reciente' (Activity since Feb 20, 2014), and 'Usuarios en línea' (Online users).

Al comienzo del curso, después de la presentación de la asignatura en clase y el curso de Moodle, los estudiantes visionaron uno de los capítulos de la serie documental THE BABY HUMAN, titulado ANDAR para observar la relación entre el desarrollo psicomotor y algunos de los cambios espontáneos que se producen a lo largo de la infancia en la realización de los diferentes tipos de juego. Al mismo tiempo y a lo largo de las siguientes semanas, la mitad de los estudiantes del curso realizaron un trabajo de campo en pequeño grupo, en el que entrevistaban a niñas y niños pequeños acerca de sus juegos y juguetes preferidos (siguiendo una guía elaborada por la profesora que se puso a su disposición en el curso virtual) mientras la otra mitad de la clase, también en pequeños grupos, observaban la realización de juegos espontáneos en situaciones libres como patios de colegios, plazas y ludotecas, siguiendo una de las prácticas, en concreto la número 16 de, González Cuenca y otras (1995).

Fruto del trabajo realizado con este vídeo en clase y del trabajo de campo realizado por los diferentes grupos de aprendizaje cooperativo creamos la actividad virtual Base de datos, en la que además de escribir los juegos de la infancia que recordaban, les pedimos que organizaran estos juegos



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

por categorías (juegos de acción, simbólicos y de reglas) añadiesen la edad aproximada y si era un juego típicamente de niñas o de niños, por último el nombre del juguete empleado.

Además creamos dos foros de debate, uno en el que se propusieron distintos temas relacionados con el juego como actividad propia de la infancia y su relación con distintos aspectos del desarrollo psicológico infantil y otro sobre distintas metodologías usadas en Educación infantil, que se basan en el juego o que utilizan el juego como centro de interés o motivación. Este segundo foro fue el que más frutos produjo, gracias al impulso de uno de los estudiantes del curso, de modo que el tema objeto de discusión, nos llevó a un debate vivo, a la consulta de bibliografía específica, incluso se trasladó al estudio de las metodologías que se estaban llevando a cabo en nuestro curso y los cambios provenientes del EEES. Este estudiante ha abierto después un grupo en Google: Psicomotricidad y Educación, del que ahora formamos parte también algunos profesores, maestros y especialistas en psicomotricidad y se encuentra en la siguiente dirección: <http://groups.google.es/group/psicomotricidad-y-educacion?hl=es>

También sirvió el curso de Moodle como receptor de los trabajos teóricos que los estudiantes desarrollaron en pequeños grupos de trabajo cooperativo y expusieron en las clases presenciales. Los temas sobre los que trabajaron fueron un esquema de las teorías psicológicas y las investigaciones sobre el juego expuestas en las clases presenciales por la profesora; un resumen del capítulo XII del libro de R. Ortega (1992): El juego sociodramático y el desarrollo afectivo en el ámbito escolar y un resumen del artículo publicado por la misma autora en *Infancia y Aprendizaje* (1991): "El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social".

De todos estos trabajos teóricos y prácticos, elaborados en pequeños grupos de trabajo, cada uno de ellos, elaboró y propuso preguntas para añadir a la prueba objetiva. El recurso que utilizamos fue un libro virtual, donde cada uno de los grupos iba colocando sus preguntas, de manera que pudieran ser revisadas por la profesora y por los demás estudiantes, así que también sirvió para estimular su participación en la evaluación del grupo clase.

Hay que decir que la puesta en marcha del curso virtual y la participación de los estudiantes en el mismo ha sido una tarea más difícil de lo que previamente se había pensado. Una de las razones parece estar en la poca práctica de los propios estudiantes en la utilización del espacio virtual como medio de enseñanza y aprendizaje en la Universidad, otra en su falta de recursos técnicos para acceder a Internet, mayor de lo que se había previsto y por último, la poca disponibilidad del centro para poder hacer uso de estos recursos. Además conlleva un trabajo extra importante por parte del profesorado, ya que a las tareas de formación, reflexión y preparación del curso virtual, tenemos que sumar el mantenimiento del mismo. Si queremos que funcione hay que dinamizar los foros y supervisar de manera cotidiana el curso para que sea un espacio de intercambio de información, aprendizaje cooperativo y construcción de conocimiento.

A MODO DE CONCLUSIONES

(extraídas en general del informe presentado por el coordinador) podemos decir que:

Este proyecto de innovación pretendía explorar y analizar distintos usos de lo audiovisual como vehículo de los contenidos de las asignaturas de Psicología de Desarrollo Infantil y de Desarrollo del Ciclo Vital facilitando la reflexión sobre las implicaciones que las investigaciones visionadas por el alumnado tenían en el conocimiento del desarrollo psicológico de la primera infancia.

El vídeo como recurso didáctico presenta una serie de características, tales como su bajo coste o su facilidad de manejo, que le permiten estar presente en distintos momentos del proceso educativo:



como Medio de Observación, como Medio de expresión, como Medio de Autoaprendizaje y como Medio de Ayuda a la Enseñanza (Bravo, 1996).

El profesorado universitario, al menos los que trabajamos en titulaciones de Educación conocemos la utilización del vídeo como recurso didáctico en las distintas modalidades de la enseñanza. En cuanto a su validez didáctica podemos recoger algunas de las conclusiones de los estudios que lo comparan con el material impreso, en las que se percibe como más real que el libro y tendiendo a invertir menos esfuerzo mental en el procesamiento de la información presentada. Igualmente, los estudiantes tienden a sentirse más autoeficaces con el material audiovisual que con el material impreso. (Cabero, 1993).

Por otro lado, y como hemos descrito en esta comunicación, el proyecto ha incidido de manera mayor a la esperada, en la utilización de recursos no-presenciales a través de la plataforma Moodle. Teniendo en cuenta la importancia que tienen las personas que interactúan en los espacios virtuales, su interpretación de la realidad, sus proyectos y la importancia también de los contextos en que se genera esta interacción, podemos decir que la integración de nuevas tecnologías mejora las condiciones de la mediación didáctica en contextos no presenciales pero que se plasme en avances significativos en la calidad de la educación a distancia se debe a la suma en un todo integrado de los nuevos elementos y de modelos educativos adecuados a sus características. De manera que la calidad está en función de la contribución de cada tecnología a la mejora de los aspectos centrales del modelo de la educación a distancia, como son la interacción comunicativa entre los agentes personales (estudiantes y docentes) y de éstos con los materiales didácticos (Domínguez, 2007).

Para finalizar es importante señalar que la plataforma virtual ha hecho posible la consolidación y el funcionamiento del propio grupo de innovación y nos permite estar más cerca de uno de los objetivos que se perseguía: la elaboración de un curso virtual en torno a los contenidos de la Psicología evolutiva que además permite integrar el vídeo documental como fuente de información básica, pasando del debate presencial al video-forum virtual.

Podemos decir que los diferentes miembros del equipo a distintos niveles, unos más centrados en el estudio de los recursos audio-visuales trabajados, otros en los recursos virtuales y otros en ambos, continuamos explorando las posibilidades educativas que tienen estos recursos en la formación universitaria actual. Decir también que la mayoría de los miembros del equipo que comenzamos este proyecto si bien estábamos familiarizados con los recursos audio-visuales no lo estábamos con el trabajo docente en espacios virtuales. Con una salvedad, el coordinador del equipo de innovación que nos llevó de forma amable a cada uno de los participantes y al equipo en su conjunto a explorar las posibilidades educativas de esta herramienta. Esta nos ha servido de vehículo de reflexión y para compartir las preocupaciones metodológicas y didácticas; también ha permitido, gracias al convencimiento surgido de la propia experiencia, extender su uso como apoyo de otras asignaturas. Ambos recursos nos permiten adecuar mejor la metodología a las indicaciones que emanan del Espacio Europeo de Educación Superior además de tener en cuenta la diversidad de nuestro alumnado, como una realidad que podemos afrontar de manera más eficaz.

BIBLIOGRAFÍA

- Barabtarlo, A. (2002). *Investigación-acción. Una didáctica para la formación de profesores*. Castellanos: México
- Bravo, J. L. (1996) ¿Qué es el vídeo educativo? *Comunicar*, 6, 100-105.



PSICOLOGÍA Y RELACIONES INTERPERSONALES

- Cabero, J. (1993). Esfuerzo mental y percepciones sobre la televisión/vídeo y el libro. Replicando un estudio de Salomon. *Bordón*, 45, 2, 143-153.
- Cabero, J.; Duarte, A.; Romero, R.; Córdoba, M.; Pérez, L. (1995). Predisposiciones hacia la televisión / video y libro: su relación con algunas variables. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*. <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n4/n4art/art46.htm>
- Domínguez Figaredo, D. (2007). Devenir histórico de mitos y usos tecnológicos en educación a distancia: de la lectoescritura al e-learning, *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 10. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>
- Galimberti, C.; Riva, G. (2001). *Toward Cyberspace. Mind, cognition and society in the Internet Age*. Amsterdam: IOS Press.
- González Cuenca, M.A. Fuentes, M.J., de la Morena, M.L. y Barajas, C. (1995). *Psicología del desarrollo: Teoría y prácticas*. Málaga. Ed. Aljibe
- Ortega Carrillo, J. A. (2004) "Redes de aprendizaje y currículum intercultural". Ponencia publicada en el libro de actas del XIII Congreso Nacional y II Iberoamericano de Pedagogía. Valencia 13-16 de septiembre de 2004. Ed. Sociedad Española de Pedagogía, pp. 321-373.
- Ortega, R. (1991b): "El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social". En *Infancia y aprendizaje*, nº 55, pp 103-121.
- Ortega, R. (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.
- Palacios, S. (2005). Estrategias de aprendizaje y nuevas tecnologías en la enseñanza de la Psicología evolutiva y de la educación. En A. Goñi (Coord.), *Innovación Educativa en la Universidad*, (pp. 157-168). Bilbao: Servicio Editorial de la UPV.
- Palacios, S. (2006). Educación virtual: reflexión y práctica psicodidáctica. *Actas del IX Congr es Edutec*. Tarragona: ISBN: 84-690-0126-4.
- Palacios, S. (en prensa). Aproximación psicosocial a la construcción del Ciberespacio. *Ventana Abierta*, 2.
- Pérez, A. (2002). Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje, *Pixel-Bit revista de medios y educación [en línea]*, 19. Disponible en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n19/n19art/art1904.htm> [2003, Abril 1]
- Peña, P. (2001) *Conocimiento. El oro gris de las organizaciones*. Madrid: Fundación Dintel.
- Soto, J. (2000). Tres principios para la configuración de una psicología de lo complejo. *Cinta de Moebio*, 8,
- Thalenberg, E. (2003). *Baby Human: The First Two Years*. Discovery Channel Production.
- Zuñiga, J. (1998): *Comunicación audiovisual*. Andoain: Escivi.

Fecha de recepción: 2 Marzo 2008
Fecha de admisión: 14 Marzo 2008

